GyBraLAN
– Reincarnated –

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

Counterstrike Global Offensive

3vs3 Tournament

Turnierzeiten

Login und Warm-Up beginnen 19:00 auf dem Turnierserver der GyBraLAN:RE.

Um 23:00 Uhr am Freitag ist Turnierbeginn. Als Server wird entweder der GyBraLAN:RE Dedicated verwendet (Passwort bei der Turnierleitung) oder die Spieler erstellen eigene Server.

Bei dem CS:GO 3on 3 Turnier sind als Teilnehmer ausschließlich Teams erlaubt.

Die Mindestanzahl der Spieler eines Teams beträgt 3.

Teams

Teams, die weniger als 3 Spieler bis zum Turnierstart stellen können werden als Teilnehmer nicht berücksichtigt.

Als Teamname dürfen keine rechtlich verbotenen oder geschützten Namen benutzt werden. Jeder Teamname ist nur einmal erlaubt.

LUNA LAN

Matches

Die Matches können gemäß dem Spielmodus in folgenden Konstellationen absolviert werden:

3on3 –> Match kann nicht mit weniger als 3 Teilnehmern pro Seite gespielt werden.

Die Matches sollten so zügig wie möglich absolviert werden. Ein genauer Starttermin der einzelnen Runden ist nicht vorhanden. Die Matches müssen bis zur im Zeitplan angegebenen Deadline vollständig gespielt sein.

Steam Accounts

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet einen originalen und nicht gesperrten STEAM Account zu nutzen.

Für die Funktionalität des STEAM Accounts ist jeder Teilnehmer selber verantwortlich. Sofern mit dem STEAM Account Probleme auftauchen ist eine Meldung am Support Tresen erforderlich.

Eine Diskussion oder Ähnliches über STEAM wird nicht geführt.

Beide Parteien sind dazu verpflichtet vor dem Spiel die Servereinstellungen zu kontrollieren. Vorhandene falsche Einstellungen müssen vor Spielbeginn korrigiert werden.

Fällt eine falsche Einstellung im laufenden Spiel auf, muss sie sofort behoben werden. Ist dies nicht möglich oder der RCON-Inhaber nicht zu einer Korrektur bereit, darf das Spiel zur Meldung an einen Admin unterbrochen werden. Handelt es sich um für den Spielverlauf relevante Einstellungen, muss das Spiel neu gestartet werden, wenn dies von einem der beteiligten Spieler oder Teams verlangt wird.

Werden falsche Servereinstellungen erst nach dem Spiel bemerkt ist eine Wiederholung des Matches nicht möglich.

Folgende Programme sind Pflicht:

- VAC2

Zur Verwaltung wird auf den Gameservern eBot verwendet. Eine Eingabe von !ready markiert ein komplettes Team als bereit.

Ein nachträglicher Restart ist nicht möglich, sollten doch nicht alle Spieler bereit gewesen sein.

Sollte eBot nicht oder nicht vollständig zur Verfügung stehen, so ist auf die normale RCON Administration zurück zu greifen.

Best-of-One:
Jedes der beiden Teams wählt drei Maps aus dem Mappool raus. Die übriggebliebene Map wird gespielt. Die jeweiligen

Schritte werden dabei abwechselnd vollzogen. Welches Team beginnt, entscheiden die Teams jeweils unter sich. Kann keine Entscheidung erfolgen, wählt das Team zuerst, welches in der Begegnung links, respektive im Turnierbaum oben angezeigt wird.

Mappool

Folgende Maps stehen zur Auswahl:

- de_inferno
- de_train
- de_cache
- de_overpass
- de_dust2

-de_mirage
- de_cbble

Modus

Die Matches werden im MR15 Modus ausgetragen.

Im Falle eines Unentschiedens wird das Match im MR5 Modus mit 16000 Startgeld weitergespielt bis ein Gewinner gefunden ist.

Zu Beginn der Overtime verbleiben die Teams auf den Seiten, auf denen die letzte Hälfte des Matches gespielt wurde.

Wenn ein Teilnehmer die Mehrheit der Runden erreicht hat, die zum Gesamtsieg ausreichen, kann auf Wunsch einer Partei die Map beendet werden: 16 Runden bei MR15 Matches.

Die restlichen Runden werden nicht gewertet.

Wenn ein Match aufgrund von Problemen unterbrochen werden muss, muss am Ende der Runde oder zu Beginn der nächsten Runde innerhalb der Freezetime eine Pause eingelegt werden. In dieser Pause muss 5 Minuten auf den Teilnehmer oder die Lösung des Problemes gewartet werden. Dabei muss der Grund der Pause spätestens innerhalb dieser Pause erläutert werden.

Ein grundloses Pausieren ist nicht erlaubt. Sollte ein Teilnehmer mehr als 3 Unterbrechungen in einer Begegnung verursachen, ist jede weitere Unterbrechung nur mit Erlaubnis des Gegners erlaubt.

Kann das Problem innerhalb von 5 Minuten nicht gelöst werden muss das Match bei einem Spielerproblem in Unterzahl fortgesetzt werden. Ist dies nicht möglich wird das Match als Defaultwin für das vollständige Team gewertet.

Liegt das Problem an anderer Stelle entscheidet ein Admin nach Ablauf der 5 Minuten über den weiteren Verlauf des Matches.

Sofern ein Spieler vor dem ersten Kill einer Halbzeit droppt, so wird die Hälfte neu gestartet. Passiert der Drop nach dem ersten Kill ist die Pausefunktion, wie unter P beschrieben zu nutzen.

Sofern das Match während der ersten drei Runden unterbrochen wird, wird die komplette Halbzeit neugestartet. Erfolgt die Unterbrechung nach diesen 3 Runden, zählen bei einer Fortführung alle bisher gespielten Runden.

Bei einer Fortführung ist folgender Ablauf einzuhalten:

- Startgeld auf 10000
- Match wird fortgesetzt

Sollten nach dieser Unterbrechung noch weitere Hälften oder Maps zu spielen sein, so muss das Startgeld wieder auf 800 gesetzt werden.

Es ist gestattet Spieler während eines Matches auszuwechseln, sofern diese im Teamaccount gemeldet sind. Die Spielpause, die zum Wechseln eingelegt werden darf, beträgt maximal 5 Minuten.

Wird ein Spieler gewechselt, ist erneut ein Status Screenshot anzufertigen. Diese Screenshots sind nur auf Anfrage eines Admins vorzulegen.

Alle Arten von unfairen oder spielbeeinträchtigenden Handlungen sind verboten. Dazu zählt die unfaire Vorteilsverschaffung (Cheaten), aber auch das Ausnutzen von Karten- oder Spielfehlern (Bugs). Sollten Bugs hier nicht aufgeführt sein, entscheidet ein Admin, ob dieser Bug spielentscheidend gewesen sein kann. Über zu verhängende Sanktionen entscheiden die Admins. Ladebedingte Fehler sind vor Matchbeginn zu überprüfen und

gegebenenfalls durch ein Neuladen der Map zu beheben. Falls ladebedingte Fehler vor Matchbeginn nicht überprüft worden sind, ist ein Protest ungültig.

Nachfolgende eine Reihe von Handlungen, deren Nutzung verboten ist:

- Sich durch Wände, Böden und Decken zu hebeln
- Bomben so zu legen oder zu präparieren, dass sie nicht mehr erreicht oder entschärft werden können
- Blend - / Flashbugs
- Werfen von Granaten unter Wänden hindurch
- Mapschwimmen oder Floating
- Pixelwalking
- Selbsttötungen durch den Konsolenbefehl „kill“ oder weitere Möglichkeiten wie z.B. Abgründe

Während eines Matches dürfen gegnerische Spieler nicht vom Server gekickt werden. Ist ein Spieler vom Server gekickt worden, ist umgehend ein Admin zu informieren. Ob Teile des Matches oder das gesamte Match dabei wiederholt werden müssen, entscheiden die Admins je nach vorliegendem Fall.

Kommt ein nicht spielberechtigter Spieler zum Einsatz, erhält das Gegnerteam einen Default Win.

Kommt ein Spieler zum Einsatz, welcher eine falsche Identität versucht vorzutäuschen, erhält das Team einen Default Loss.

Setzt ein Spieler in einem Match nicht erlaubte Hilfsmittel und Drittprogramme ein oder nimmt er Modifikationen an seinem Spiel vor, um sich regelwidrige Vorteile zu verschaffen, werden er und sein Team umgehend disqualifiziert und für alle Turniere der laufenden NorthCon gesperrt.

Das Match, in welchem der Spieler überführt wurde, wird mit einem Defwin für den Gegner gewertet. Vorangegangene Matches werden nicht nachgeholt.

Das Ergebnis eines Matches muss bis 5 Minuten nach Matchende eingetragen und von beiden Teilnehmern in den Kommentaren bestätigt worden sein. Es ist darauf zu achten, dass ein korrektes Ergebnis eingetragen wird z.B. 16:8 und nicht 1:0.

Ist ein Ergebnis bis 5 Minuten nach Matchende eingetragen, allerdings nicht von der Gegenseite bestätigt und liegt auch keine Meldung der Gegenseite vor gilt das eingetragene Ergebnis als akzeptiert und wird von einem Admin bestätigt.

Alle spielbezogenen Dateien müssen als Original bis zum Ende des laufenden Turnieres aufbewahrt werden und sind auf Nachfrage eines Admins bereitzustellen. Eine Manipulation der Dateien ist verboten.

Die Benennung von spielbezogenen Dateien muss eindeutig sein.

Bei fehlerhaften oder nicht vorlegbaren Matchmedia Dateien entscheiden die Admins über die jeweiligen Sanktionen.

Beide Parteien müssen für jede Halbzeit ein Ergebnis-Screenshot sowie einen Status-Screenshot anfertigen, auf dem alle Teilnehmer mit SteamID zu sehen sind.

Verlässt während des Spiels ein Teilnehmer den Server und verbindet sich erneut, ist erneut ein Status-Screenshot anzufertigen.

Sämtliche Screenshots sind nur auf Anfrage eines Admins vorzulegen.

Jeder Teilnehmer hat die Pflicht selbstständig von jeder Teamseite pro Map eine eigene Demo zu erstellen.

Zulässig sind hierbei nur InEye Demos des jeweiligen Spielers direkt aus Counter-Strike: Global Offensive. Weder GO-TV Demos noch Stream-Replays können berücksichtigt werden.

Sämtliche Demos sind nur auf Anfrage eines Admins vorzulegen.

Configwerte

Alle hier genannten Configwerte müssen ab Matchbeginn eingehalten werden:

- 32 Bit Color Quality

Alle hier genannten Configwerte dürfen nicht verwendet bzw. verändert werden:

- mat_hdr_level (Startparameter)
- mat_hdr_enable (Startparameter)

Sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems anzeigen sind verboten. Ausgenommen sind die Befehle, die laut Regelwerk erlaubt werden.

Sämtliche snd Commands als Binding sind verboten.

Alle sonstigen Variablen in den Config-Dateien dürfen verändert werden, solamge sie keinen spielentscheidenden oder unfairen Vorteil hervorrufen.

Bei Vergehen entscheiden die Admins über die zu vergebenen Sanktionen.

Scripts

Folgende Scripts sind erlaubt:

- Buy-Scripts
- Demo-Scripts
- Nickname-Scripts
- Say-Scripts

Das Binden von Scripts auf/über externe Hard- oder Software ist verboten.

Bei Vergehen entscheiden die Admins über die zu vergebenen Sanktionen.

Grundsätzlich sind alle Modifikationen und Customdateien, die nicht zum Originalspiel gehören verboten. Dazu gehört auch jegliche Manipulation der Spielgrafik oder der vorhandenen Texturen, sowie des Sounds.

Veränderungen am HUD sind erlaubt, solange keine Informationen des Standard-HUDs entfernt oder verfälscht werden.

Sollte das Aussehen des HUDs verändert werden, ist darauf zu achten, dass die Lesbarkeit des HUDs nicht eingeschränkt wird.

Bei Vergehen entscheiden die Admins über die zu vergebenen Sanktionen.

Jeder Spieler muss während eines Matches nahezu den gleichen Nick tragen, wie in seinem Spielerprofil ersichtlich. Es muss also erkennbar sein, um welchen Spieler es sich handelt.

Es besteht kein Anrecht auf Skins. Sollte es aus technischen Gründen nicht möglich, bestimmte Skins herunterzuladen, so muss mit den Standard-Skins aller Waffen gespielt werden.

Verantwortliche Ansprechpartner für das Turnier

-werden noch bekanntgegeben-

Siegerehrung

Die Siegerehrung erfolgt Sonntag um 10 Uhr.
Die Preise für das Turnier werden von unserem Sponsor beQuiet bereitgestellt:

1. Platz: -wird noch bekanntgegeben-
2. Platz: -wird noch bekanntgegeben-
3. Platz: -wird noch bekanntgegeben-

be quiet!®

LUNA LAN