

CS2 - 2on2 Wingman - Spielregeln



Allgemeine Informationen

-  **Datum:** Samstag, 18. Oktober 2025
-  **Start:** 19:00 Uhr – ca. 24:00 Uhr
-  **Ort:** Progycenter Rebstein (Jintan LAN-Party)

Teilnahmebedingungen

- Teilnahmeberechtigt sind alle anwesenden LAN-Party-Teilnehmer.
- Jedes Team muss folgende Angaben bei der Anmeldung machen:

- **Beide Spielernamen (Nicknames)**
- **Sitzplatznummern**
- **Teamname**

- Jeder Spieler darf nur in einem Team mitspielen.
- Anmeldung:** Vor Ort, bis spätestens **19:00 Uhr, 18. Oktober 2025**

📌 Die Anmeldung muss unter www.challenge.com unter folgendem Link vorgenommen werden:

Link folgt zu Lanparty-Start

Bitte bei der Anmeldung vor dem Teamname jeweils die Sitzplatznummer des Teamchef's setzen z.Bsp. „A6_Team Alpha“ oder „L2_Team Beta“, Admins bitte mit dem Kürzel „AD“ als Platznummer angeben

Der **Turnierbaum** wird zu Beginn zufällig ausgelost.

Hinweis: Der Eventmanager kann das Turnier zeitlich verschieben oder bei zu wenigen Anmeldungen absagen.

Turnierablauf

- ◆ **Anmeldefrist:** Bis spätestens **18:00 Uhr**. Eine spätere Anmeldung kann vom Eventmanager abgelehnt werden.
- ◆ Nach Ablauf der Anmeldefrist findet ein **Turnierbriefing** statt, in dem die Turnierabwicklung erklärt wird.
- ◆ Das Turnier startet direkt im Anschluss an die Anmeldung.
- ◆ Der Turnierbaum wird **bei Turnierbeginn** nochmals zufällig gemischt und für alle zugänglich gemacht.
- ◆ Jedes Team ist selbst dafür verantwortlich, die Spiele gemäss dem offiziellen Zeitplan durchzuführen.

⚠ Der Veranstalter kann das Turnier zeitlich verschieben oder bei zu wenigen Anmeldungen absagen.

💰 **Kosten:** Die Teilnahme ist kostenlos und im Eintrittspreis der LAN-Party enthalten.

Turniermodus & Spielregeln

🎮 **Spiel:** Counter-Strike 2 – Wingman (2vs2)

⚠ **Erforderlich:** Jeder Teilnehmer muss das Spiel **Counter-Strike 2** besitzen.

Turniermodus: Double Elimination

- Alle Teams starten im **Winnerbracket**.
- Wer dort ein Spiel verliert, erhält eine zweite Chance im **Lowerbracket**.
- Eine zweite Niederlage (im Lowerbracket) bedeutet das **Ausscheiden aus dem Turnier**.

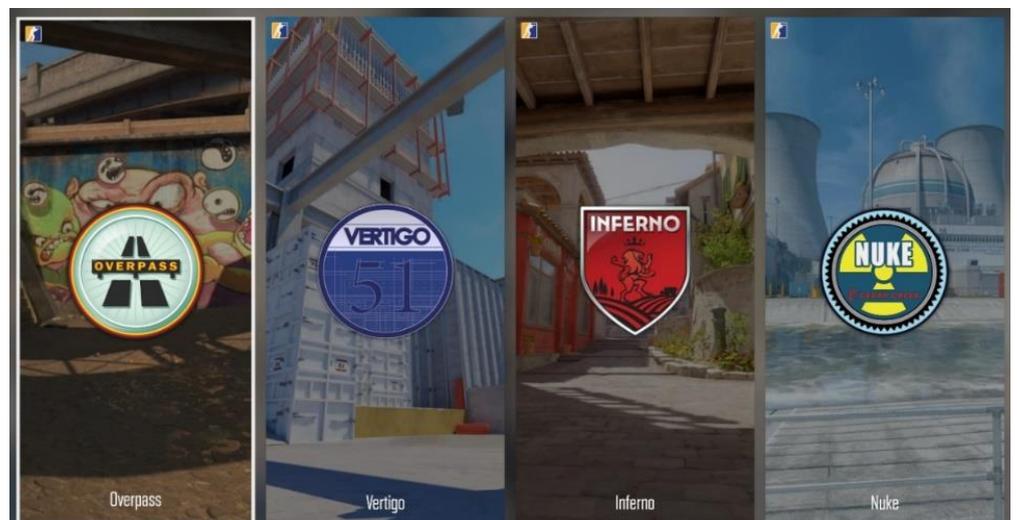
Spielablauf & Siegbedingungen

- ☑ **Winnerbracket:** Best-of-3 (2 gewonnene Maps nötig, jedes Team wählt eine Map, Turnierbaum oben beginnt).
- ☑ **Lowerbracket:** Best-of-1 (Entscheidungsmap gemäss Veranstalter).
- ☑ Eine Map gewinnt, wer als erstes **8 Runden** gewinnt.
- ☑ Bei **Unentschieden:**
 - gewinnt das Team, das die Map **nicht gewählt** hat.
 - Entscheidungsmap: wird so lange wiederholt (Overtime 3 Runden pro Seite) bis ein Sieger feststeht.

Map-Pool

📖 Nur folgende Karten stehen zur Auswahl:

- **Vertigo**
- **Inferno**
- **Overpass**
- **Nuke**



Spieleinstellungen & Verbindung zum Gameserver

 **Gameserver:** Die Matches werden auf den offiziellen **LAN-Party-Servern** ausgetragen.

Verbindung zum Server

Um dem Spiel beizutreten, muss folgender Befehl in die Konsole eingegeben werden:

connect 172.168.1.1:27015; password=jintan

 **Hinweis:** Die **genaue Server-IP und das Passwort** werden beim **Turnierbriefing** bekannt gegeben.

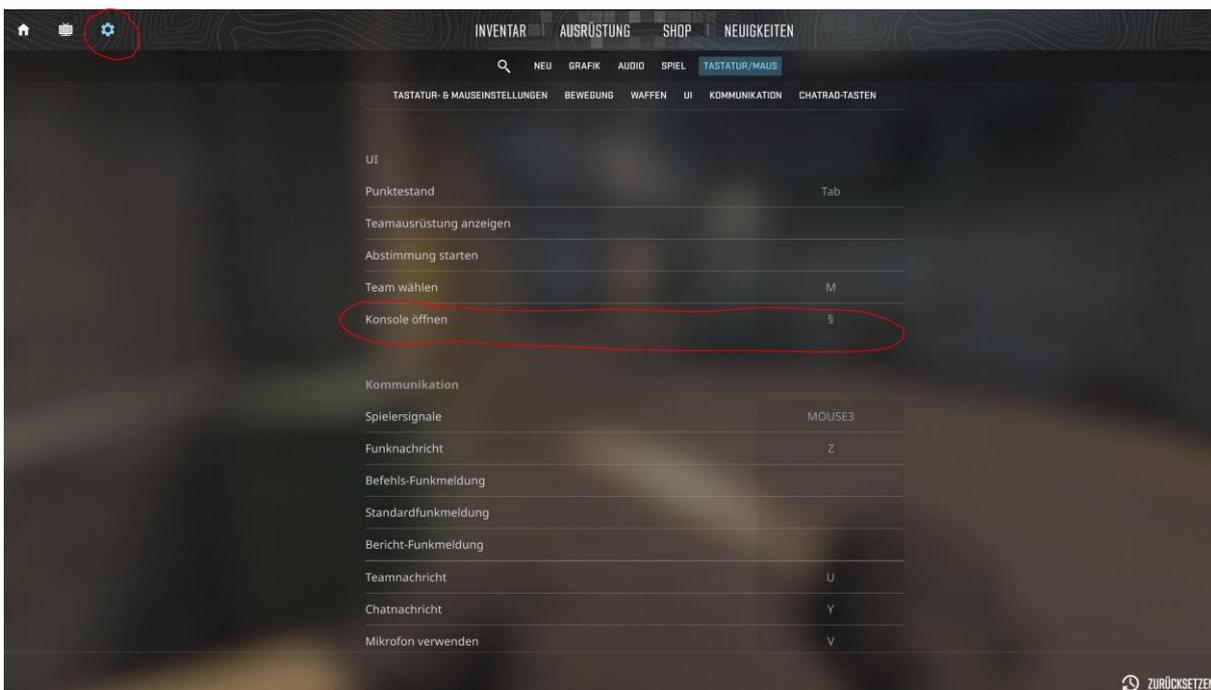
Konsole im Spiel aktivieren

Damit du den Befehl eingeben kannst, musst du die **Konsole aktivieren**:

- 1 Öffne **Einstellungen** (Zahnrad-Symbol links oben).
- 2 Gehe zu "**Tastatur/Maus**".
- 3 Suche nach dem Punkt "**Konsole**" und lege eine Taste fest.

Standardmässig wird die Taste **links neben der "1"** (oft ^ oder ~) verwendet.

Sobald die Konsole aktiviert ist, kannst du den **Verbindungsbefehl** eingeben und dem Server beitreten



Turnierskript & Ingame-Befehle

Auf den Servern ist ein **Turnierskript** installiert, mit dem das Match über **Chatbefehle** gesteuert wird.

Spielstart & Steuerung

Spielstart:

- Jeder Spieler muss mit **.ready** seine Bereitschaft bestätigen.
- Sobald alle bereit sind, startet die **Knife-Round** (die Runde beginnt automatisch neu).

Seitenwahl nach der Knife-Round:

- Gewinner wählt CT oder T:
 - **.stay** → Bleibt auf der aktuellen Seite.
 - **.switch** → Tauscht die Seiten.
- Danach startet das Match automatisch.

Spielsteuerung:

- **.pause** → Unterbricht das Spiel bei dringenden Problemen.
 -  **Hinweis:** Die Pause-Funktion soll **sparsam** genutzt werden.
 -  **Bei Missbrauch oder häufigem Einsatz bitte den Eventmanager informieren!**

Mapwechsel nach einem Spiel:

- **.changemap de_nuke** → Lädt die Map „Nuke“.
- Danach beginnt der Ablauf von vorne.

 **Bei Fragen oder Problemen:** Wendet euch **sofort** an den Eventmanager!

Good Luck & Have Fun

Allgemeine Turnierbedingungen

◆ Verantwortung des Eventmanagers

- Der Eventmanager hat die volle Entscheidungsgewalt über den Turnierablauf.
- Eingriffe sollen auf ein Minimum reduziert werden für einen geregelten und fairen Ablauf
- Alle Teilnehmer tragen dazu bei, dass das Turnier Spass macht und fair bleibt.

◆ Regelverstöße & Sanktionen

🚫 Verstöße wie **Cheaten, Hassrede oder Beleidigungen** führen zu Verwarnungen oder Disqualifikation.

🚫 Nach **mehreren Verwarnungen** kann das Team:

- Das aktuelle Match **durch Forfait verlieren**.
- **Aus dem Turnier ausgeschlossen** werden.
- **Den Anspruch auf Preise verlieren** (Team wird im Turnierbaum als Freilos gewertet).

🚫 **Maximal 3 Verwarnungen pro Team!**

◆ Protestregeln

🚫 Ein Protest muss **sofort während oder spätestens 5 Minuten nach dem Match** direkt beim **Eventmanager** eingereicht werden.

🚫 Der **Eventmanager entscheidet kurzfristig** über den Protest und den weiteren Turnierverlauf.

◆ Einhaltung der Spielzeiten

🕒 Alle Teams sind **selbst für die Einhaltung der Turnierzeiten verantwortlich**.

⚠️ **Bei Verzögerungen kann der Eventmanager:**

- Einen **Zufallsgewinner** oder einen **Sieger per Auswahl** bestimmen.
- **Beide Teams als Verlierer werten** (der Gegner erhält ein Freilos).
- Bei grösseren Verzögerungen das Turnier **pausieren** oder **verschieben**.

◆ Fairplay & Verhalten

👉 Der Veranstalter legt Wert auf ein **freundliches Miteinander**.

⚠️ **Böswilliges Verhalten** kann ebenfalls zu Verwarnungen führen.

◆ Siegerehrung & Preisvergabe

🏆 Die **Siegerehrung & Preisverleihung** findet **direkt nach Turnierende** statt.

🏆 **Wichtige Regeln zur Preisvergabe:**

- Gewinner **müssen persönlich anwesend sein**.
- Eine **Stellvertretung ist nicht erlaubt**.
- **Die Preise gehen an die nächstplatzierten Anwesenden**, falls ein Gewinner nicht da ist.
- **Die ersten 3 Platzierten erhalten Preise** (vom Veranstalter festgelegt).

◆ Teilnahmebestätigung

Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer automatisch, dass er die **Turnierregeln gelesen, verstanden und akzeptiert** hat.

🎮 **Wir wünschen allen einen spannenden und fairen Wettkampf!** 🎮