




CS2 - 5on5 PREIS Turnier - Spielregeln




Allgemeine Informationen

-  **Datum:** Donnerstag, 15. Oktober 2026
-  **Start:** 21:00 Uhr bis Samstag, 17. Oktober 2026 um ca. 18:00 Uhr
-  **Ort:** Progycenter Rebstein (Jintan LAN-Party)

Teilnahmebedingungen

- Teilnahmeberechtigt sind alle anwesenden LAN-Party-Teilnehmer.
- Jedes Team muss folgende Angaben bei der Anmeldung machen:
 - **Teamname mit Platznummer angeben (X4-Teamname)**
 - **Sitzplatznummer des Teamverantwortlichen im Teamname**
 - **Es müssen nicht alle Personen im Team sein (einer reicht zum Anmelden)**
 - **Im Discord den Teamnamen mit den Spielern und den jeweiligen Sitznummern angeben**
- Jeder Spieler darf nur in einem Team mitspielen.
- Anmeldung: Vor Ort, bis spätestens Donnerstag 21:00 Uhr, 15. Oktober 2026**

 Die Anmeldung muss beim Admindesk oder im Discord im entsprechenden Kanal gemacht werden

Die Gruppenspiele werden mittels Zufallsprinzip gebildet. Es wird Round Robin gespielt, sprich jeder spielt gegen jeden. Die Map's pro Spiel sind vorgegeben – Siehe Mappool

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

Eventmanager: KrasserAli

Turnierablauf

- ◆ **Anmeldefrist:** Bis spätestens **21:00 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 – 5on5

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

Turniermodus: Gruppenspiele & Finale

- Alle Teams spielen mal gegeneinander. Jeder Sieg gibt 1 Punkt.
- Spielergebnis immer mit richtigem Resultat angeben
- Bei Punktgleichheit gewinnt derjenige mit den weniger verlorenen Runden
- Bis Samstag 03:00 Uhr müssen alle Gruppenspiele stattgefunden haben
- Gleiche Punktzahlen und Rundenverhältnissen werden ggf. für das Finale per Glücksrad entschieden
- Finale (Platz 1-4) findet am Samstag 16:00 Uhr statt.

Spielablauf & Siegbedingungen

- Gruppenspiel & Finale:** Es wird die vordefinierte Map gespielt.
- Eine Map gewinnt, wer als erstes **13 Runden oder nach Overtime 16 Runden** gewinnt.
- Bei **Unentschieden 15:15 entscheidet das Glücksrad (zum Eventmanager gehen)**.
- Nach dem Spiel den Server direkt verlassen.**

Turniermodus: Gruppenspiele & Finale

Die Rundenanzahl hängt natürlich von den Teilnehmergrösse ab


Gruppenspiele:

- Runde 1 / 7 de_nuke
- Runde 2 / 8 de_inferno
- Runde 3 / 9 de_anubis
- Runde 4 / 10 de_dust2
- Runde 5 / 11 de_overpass
- Runde 6 / 12 de_mirage

Finalspiele:

- Runde 1 de_inferno
- Runde 2 de_dust2

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.

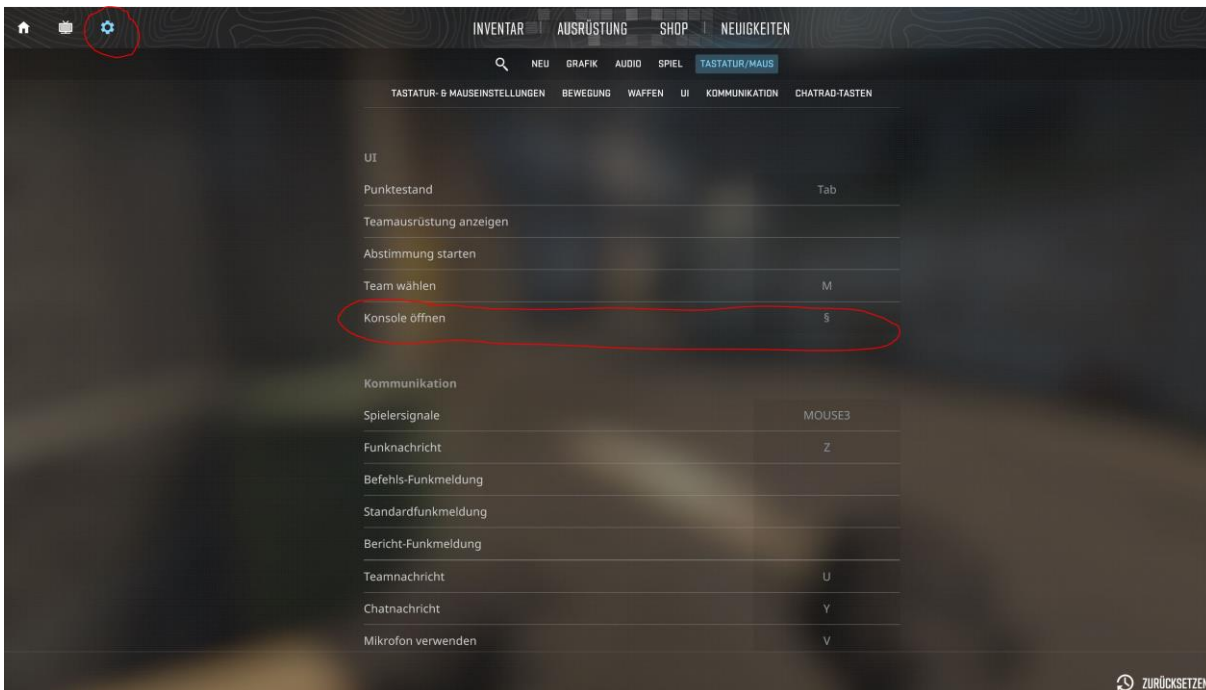
Konsole im Spiel aktivieren

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:

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

Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er die Regeln gelesen, verstanden und akzeptiert hat. Vor jedem Turnier findet ein Briefing durch den Eventmanager statt um den Spielablauf nochmal detailliert zu erklären.

 **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).

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