CS2 - 2on2 Wingman - Spielregeln

Allgemeine Informationen

📅 **Datum:** Samstag, 17. Oktober 2026
🕛 **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, 17. Oktober 2026**

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

https://challonge.com/de/tournaments/signup/o0nywit4CC#/signup/1via7jzbvupi

Bitte bei der Anmeldung vor dem Teamname jeweils die Sitzplatznummer des Teamchef's setzen z.Bsp. „A6_Team Alpha" oder „L2_Team Beta"

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

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

Eventmanager: zkrass

Turnierablauf

- **Anmeldefrist:** Bis spätestens **19:00 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

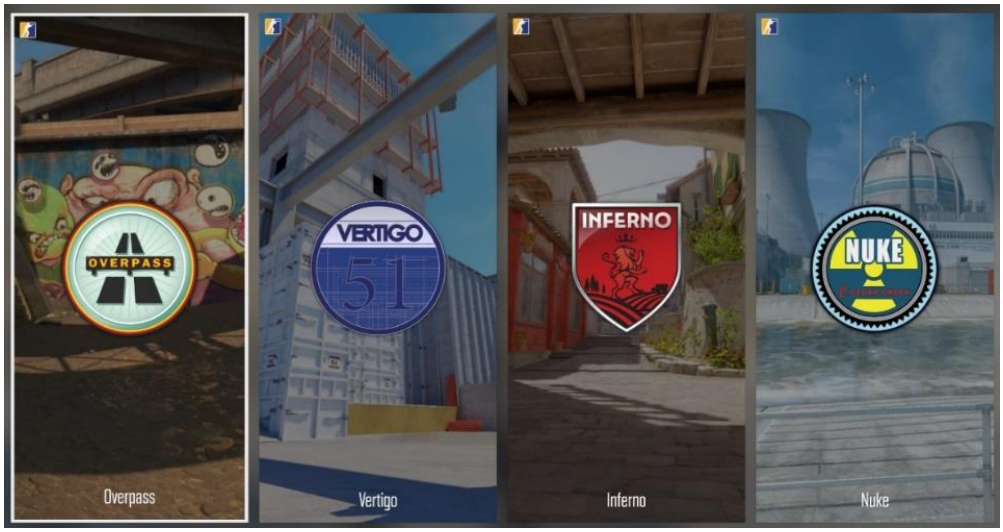
☑ **Winnerbracket:** Best-of-3 (2 gewonnene Maps nötig, jedes Team wählt eine Map, Turnierbaum oben beginnt).
☑ **Lowerbracket:** Best-of-1 (Es wird nur die Entscheidungsmap gemäss Vorgabe vom Veranstalter gespielt).
☑ Eine Map gewinnt, wer als erstes **9 Runden** gewinnt.
☑ Bei **Unentschieden nach 3 Overtimes (Ausnahme Finale):**

- 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

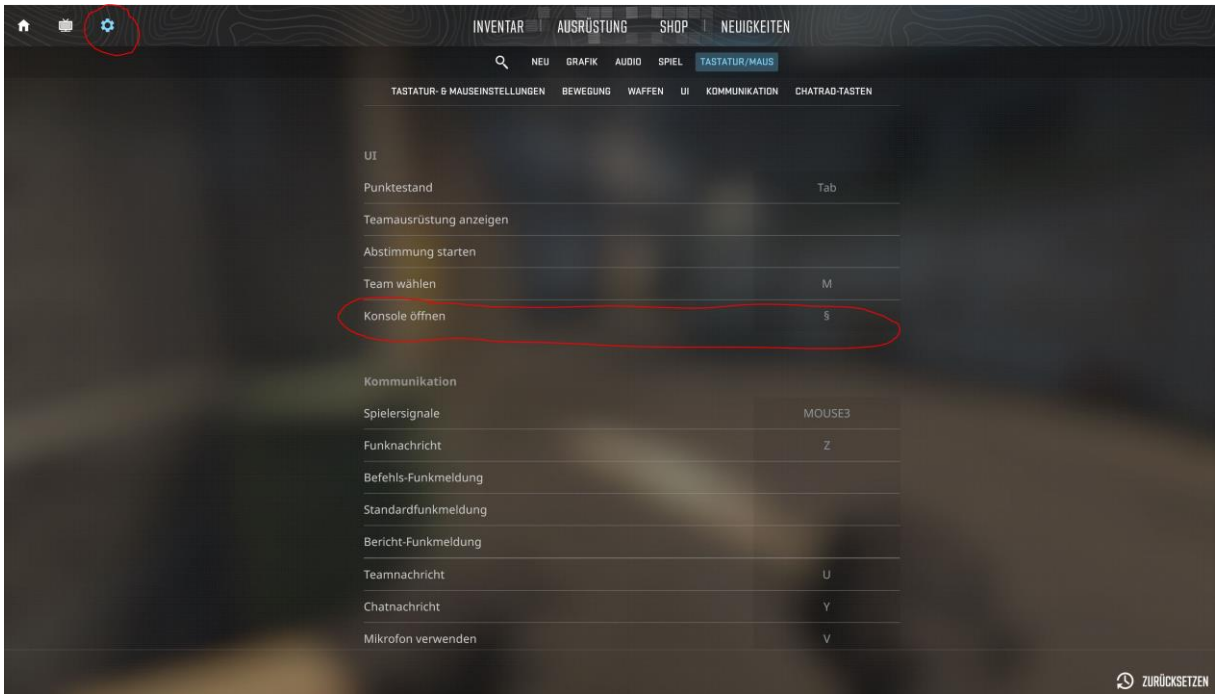
🚨 **Hinweis:** Die **genaue Server-IP und das Passwort** werden beim **Turnierbriefing** bekannt gegeben.

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.

☑ **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 detailiert 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!** 🎮