



Division 1 CS2 Regelwerk

Regelwerk: CS2 Fragster League

Vorwort

Das folgende Regelwerk umfasst alle Punkte, die von den Teilnehmern der 1. Division, der CS2 Fragster League eingehalten werden müssen.

Wichtig ist, die Turnierleitung hat immer und zu jeder Zeit das letztendlich entscheidende Wort, dass selbst dann Entscheidungen über Regeln getroffen werden können, die nicht komplett im Regelwerk definiert sind und oder dagegen sprechen.

Grundsätzliches und Bedingungen

1.1 Spielversion

Als Spielversion für das Event wird die aktuellste verfügbare Version des Spielclients verwendet. Wenn die letzte verfügbare Version aufgrund von Bugs oder extremen Balance-Änderungen in unmittelbarer Nähe des Events/ der Liga durch den Ligaleiter als unspielbar erachtet wird, kann eine ältere Version verwendet werden, wenn diese für ein Rollback verfügbar ist. Jede Aktualisierung während des Events/ der Liga kann zu einem Rollback auf die ursprüngliche Version führen (falls möglich).

1.2 Anmeldung

Jedes Team muss sich über das Anmelde-Sheet fristgerecht bei der Ligaleitung angemeldet haben, um teilnahmeberechtigt zu sein.

1.3 Spieler-Einstellungen Configs

Alle Konfigurationsänderungen sind erlaubt, solange sie keinen unfairen Vorteil verschaffen, der mit Betrug zusammenhängt. Ein Spieler oder ein Team kann für falsche Einstellungen in einer beliebigen Konfigurationsdatei bestraft werden, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch ist, oder sogar in dem betreffenden Spielordner gespeichert sind. Die folgenden Befehle sind untersagt: `cl_showpos 1` – der Wert muss auf 0 gesetzt werden. Falls Unsicherheit über die Legalität eines commands besteht, einfach nachfragen!

1.4 Namensschild für Spielgegenstände

Spielern ist es nicht gestattet, Namensschilder auf In-Game-Gegenständen zu verwenden, die gegen den Verhaltenskodex verstoßen.

1.5 Zusammensetzung der Teams

1.5.1 Ein Team muss mindestens aus 5 Spielern bestehen, 3 der Spieler müssen aus dem DACH Bereich kommen.

1.5.2 Es dürfen bis zu 3 Stand-ins genutzt werden.

1.5.3 Standins müssen vor dem Einsatz bei der Ligaleitung angemeldet werden.

1.5.4 Spieler dürfen nur in einem Team in der Fragster.de CS2 Liga/Event teilnehmen.

1.5.5 Spielerwechsel, Teams dürfen bis zum 5. Spieltag Spielerwechsel vornehmen, solange dieser der Ligaleitung rechtzeitig gemeldet wird und kein Wechsel innerhalb der Liga stattfindet. Es stehen 2 Wechsel Slots pro Saison zur Verfügung.

1.5.5 Der Team Liga Slot liegt bei der Organisation.

1.5.6 In den Playoffs, wie auch Aufstiegsrunde, dürfen nur die zwei zuletzt genutzten Stand-ins teilnehmen.

1.6 Verpflichtungen

Durch die Teilnahme an der Fragster.de CS2 Liga/Event bestätigen die Teilnehmer folgende Punkte:

1.6.1 Aktuelle Spielerbilder und SteamID's der Spieler sind der Turnierleitung zur Verfügung zu stellen.

1.6.2 Regeländerungen wie auch Anpassungen können durch die Admins situativ entschieden und umgesetzt werden.

1.6.3 Das Alter der USK Einstufung im jeweiligen Land des Spielers muss erreicht sein. Ist dies nicht der Fall, muss der Ligaleitung eine Erlaubnis der Erziehungsberechtigten des jeweiligen Spielers vorgelegt werden.

1.6.4 Ein respektvoller und ordentlicher Umgang ist von jedem Teilnehmer vorausgesetzt, Missachtung kann zu einem Ligaausschluss oder anderen Strafen führen, zum Beispiel Preisgeldabzug für das Team.

1.6.5 Dem Regelwerk und den Anweisungen der Ligaleitung ist nachzukommen.

1.6.7 Bild, Video wie auch Sprachmaterial der Spieler und Teams dürfen von Fragster.de öffentlich genutzt werden.

1.7 Liga Format

1.7.1 Die Gruppenphase der Fragster.de CS2 Liga wird im Round Robin Format unter 8 Teams ausgetragen, dabei werden pro Matchup jeweils 2 Maps gespielt.

1.7.2 Die besten 4 Teams qualifizieren sich für die Play-Offs.

1.7.3 Die 2 Teams, die am Ende der Saison auf den untersten Plätzen sind, müssen in der Auf/Abstiegsrunde, um den Klassenerhalt kämpfen.

1.8 Kommunikation

Jegliche Kommunikation läuft über den Fragster.de Discord ab. Jedes Team muss sich mit mindestens einem Mitglied des Teams auf dem Discord befinden.

Discord: <https://discord.gg/wE93UR89be>

1.9 Teilnahme

Jede Organisation darf nur ein Lineup in der 1. Division der Fragster CS2 Liga/Event haben.

In unteren Divisionen sind weitere Teams erlaubt.

1.9.1 Sollten zwei Lineups von einer Organisation die Aufstiegsrunde erreichen, darf die Orga nur einen Slot wahrnehmen.

1.10 Spieltermine

Die Spieltermine sind fest von der Turnierleitung vorgegeben und sind einzuhalten, in Sonderfällen ist ein Verschieben weiterhin möglich.

Jedes Team erhält einmal in einer Saison die Möglichkeit, ihr Match zu verschieben (Wildcard), wenn diese verbraucht ist, muss am gesetzten Spieltermin gespielt werden.

Die Wildcard darf nicht am letzten Spieltag gezogen werden.

Die Matches dürfen allerdings nur auf von der Turnierleitung festgelegte Zeitpunkte verlegt werden.

Während des Spiels

2.1 Anzahl der Spieler

Alle Spiele müssen mit fünf Spielern pro Team beginnen (5vs5), andere Konstellationen sind nicht erlaubt. Sollte ein Team nicht mit genügend Spielern antreten, wird das Match als No-Show gewertet. Wenn ein Spieler während eines laufenden Matches ausfällt, wird die laufende Runde beendet. Wenn die Karte noch nicht zu Ende ist, sollte das Spiel pausiert werden, bis der Spieler zurückkehrt.

Wenn der ursprüngliche Spieler nicht zurückkehren kann, hat das Team die Wahl, die Serie zu forfeiten oder mit vier Spielern fortzusetzen. Müsste eine Mannschaft mit weniger als vier Spielern weiterspielen, so erhält die gegnerische Mannschaft einen Default-Win.

Wechseln von Spielern: Es können nur Spieler eingewechselt werden, die zum Lineup gehören, die der Ligaleitung vorliegen. Die gegnerische Mannschaft und die Turnierleitung müssen vorher informiert werden.

2.2 Coach

Coaches dürfen via Screen Share von einem oder mehreren Spielern, beim live Match dabei sein.

2.3 Pausen, Technische

Wenn ein Spieler ein Problem hat, das ihn am Weiterspielen hindert, darf er die Pausenfunktion (!Pause) nutzen. Der Spieler muss den Grund bekannt geben, bevor oder unmittelbar nachdem er das Spiel unterbrochen hat.

Taktische: Jedes Team darf bis zu viermal pro Map ein Timeout (taktische Pause) von 30 Sekunden aufrufen. Teams dürfen alle vier Timeouts auf einmal nehmen, indem sie sie alle einzeln aufrufen, sobald das vorherige Timeout abgelaufen ist.

In den Overtimes erhalten die Teams keine zusätzlichen Timeouts, aber die nicht genutzten Timeouts können in der Verlängerung genutzt werden.

2.4 In-Game-Nickname

Die Spieler dürfen während der Matches nur ihre eigenen offiziellen Nicknames – ohne jegliche Zusätze – oder fakes verwenden. Die Platzierung von Sponsoren im Namen wird auf Wunsch von der Turnierleitung für den Stream übernommen.

2.5 Spielpausen zwischen Maps

Die Teams haben mindestens 7 Minuten Pause zwischen den Matches und 10 Minuten zwischen den Maps in Best-of-Three Matches. Die genauen Zeiten außerhalb von Single-Elimination Brackets werden von der Turnierleitung bekannt gegeben und können variieren.

2.6 Ungeplante Spielunterbrechung

Spielunterbrechungen Wenn ein Match aus Gründen unterbrochen wird, die außerhalb der Kontrolle der Teilnehmer liegen (z.B. Server- oder PC-Absturz), wird die Turnierleitung die Runde soweit möglich mithilfe der CS2-Funktion "Backup & Restore" wiederherstellen, aber in einigen Szenarien kann die Turnierleitung entscheiden, die Runde oder sogar ein ganzes Match erneut zu spielen, zum Beispiel:

Wenn das Problem auftritt, bevor Schaden entstanden ist, ein nennenswerter Spielverlauf stattgefunden hat und der Gegner oder der Schiedsrichter sofort benachrichtigt wurde, wird die Runde wiederhergestellt.

Wenn das Problem während einer Runde auftritt, nachdem Schaden gemacht wurde und das Ergebnis der Runde noch bestimmt werden kann (z. B. ein einzelner Spieler ist rausgeflogen, aber andere Spieler sind noch im Spiel), wird die Runde nicht wiederholt oder wiederhergestellt. Die Runde wird weitergespielt und zählt. Besondere Ausnahmen können gemacht werden, wenn der zugefügte Schaden als unbedeutend eingestuft wurde, z. B. versehentlicher Schaden eines Mitspielers zu Beginn der Runde oder Schaden, der der gegnerischen Seite von dem Team zugefügt wurde, das vom Crash betroffen war.

Wenn das Problem während der Runde auftritt, nachdem Schaden gemacht wurde und das Ergebnis der Runde nicht bestimmt werden kann (z. B. aufgrund eines Serverabsturzes), wird das Spiel zum Beginn der Runde zurückgesetzt/Runde wiederhergestellt. • Wenn das Problem während der Runde auftritt, nachdem Schaden aufgetreten ist und der Ausgang der Runde offensichtlich ist (z. B. ein Team saved 10 Sekunden vor Schluss), aber die Runde nicht fortgesetzt werden kann, z. B. wegen eines Serverabsturzes, dann wird die Runde gezählt. Die Spiele werden nicht gestoppt und/oder Runden werden nicht wiederhergestellt oder neu gespielt, wenn es sich eindeutig um die Schuld eines Teilnehmers ist (z.B. Fehlkauf einer Waffe).

2.7 Reconnecten von Spielern

Den Spielern ist es nicht erlaubt, während der Live-Runde einen reconnect durchzuführen. Wenn sie auf ein technisches Problem stoßen, das einen reconnect erfordert, sollten sie das Spiel pausieren, den Grund dafür angeben und erst dann die Verbindung erneut herstellen. Wenn ein Spieler während der Runde rausgeflogen ist, sollte er warten, bis die Runde beendet und pausiert ist, bevor er die Verbindung wieder aufnimmt. Es ist verboten, dem falschen Team auf dem Server beizutreten.

Anti Cheat

3.1 Anti-Cheat

Faceit Anti-Cheat ist für alle Spieler verpflichtend für die gesamte Dauer aller gespielten Matches zu verwenden. Wenn ein Spieler den Faceit Anti-Cheat-Client nicht verwenden kann, darf er nicht an diesem Match teilnehmen. Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass sie ihre Anmeldedaten zum Zeitpunkt des Wettkampfs zur Verfügung haben.

Vor dem Spieltag/ Spiel

4.1 Map-Auswahl

Mappool Das Turnier wird auf dem aktuellen wettbewerbsfähigen Kartenpool ausgetragen, der aus den folgenden Maps besteht: • Anubis (de_anubs) • Inferno (de_inferno) • Mirage (de_mirage) • Nuke (de_nuke) • Dust2 (de_Dust2) • Ancient (de_ancient) • Vertigo (de_vertigo)

4.2 Austragung

Die Matches werden über Faceit ausgespielt. Den Teams wird von der Ligaleitung die Faceit-Lobby über den Fragster Discord mitgeteilt.

4.3 Mapveto

Das Mapveto findet jeden Donnerstag in der Vorwoche des zu spielenden Matches statt.

Ablauf: Team 1 und 2 schicken einem Liga Admin 2 Mapbans. Die verbleibenden Maps werden an beide Teams weitergeleitet, aus denen sie eine Prioritätenliste bestehend aus 3 Maps (P1, P2, P3) erstellen. Die Teams erhalten ihren Mappick mit der höheren Priorität gegenüber dem gegnerischen Team.

Die Teams haben Donnerstag bis 21 Uhr Zeit, ihre Bans + folgend ihre Prioliste den Admins zu schicken.

4.3.1 Sollte ein Team nicht zum Mapvote erscheinen/schreiben, werden die zwei höchsten Prioritäten des gegnerischen Teams als Map automatisch bestätigt. Somit wird Prio 1 und 2 des gegnerischen Teams gespielt.

4.4 Seitenwahl

Die Seitenwahl (CT oder T Start) hat immer das Team, welches auf der Prio Map des Gegners spielt. Das nicht wählende Team, muss die Messerrunde ohne sich zu verteidigen verlieren.

Sollte es zu einer dritten Map kommen, wird die Seitenwahl über die Messerrunde entschieden.

4.5 Faceit Lobby

Beide Teams müssen mindestens 5 Minuten, bevor die Anmeldung der Faceit Lobby schließt, gejoint sein.

Sollten die Teams erst nach Anmeldefrist der Faceit-Lobby erscheinen, wird die Seitenwahl dem Gegner zugesprochen.

Sollte bis zum Startzeitpunkt ein Team noch nicht da sein, wird die 1. Map als defloss gewertet.

Sollte ein Team bis 30 Minuten nach dem Startzeitpunkt immer noch nicht da sein, wird die 2. Map auch als defloss gewertet.

4.6 Stand-ins

Sollte fürs kommende Spiel ein Stand-in verwendet werden, muss das der Ligaleitung mindestens eine Stunde vor Spielbeginn im Discord mitgeteilt werden.

4.7 Spieltermin

Die Spieltermine werden von der Ligaleitung gescheduled. Sollte ein Team aus Gründen an den festgelegten Tagen nicht können, muss das der Ligaleitung frühzeitig im Discord mitgeteilt werden.

Cheating

5.1 Vac, Faceit und andere Fremd-Liga Bans

Spieler mit einem Vac, Faceit und oder anderen Fremd-Ligen Bans auf ihren Spiel-Accounts sind nicht spielberechtigt in der Fragster Liga/Event.

5.2 Bann während dem Event

Sollte ein Spieler während der laufenden Event einen Ban erhalten, wird er und sein Team für das gesamte Event ausgeschlossen und verliert alle bis dahin erspielten Punkte. Ihre Matches werden als ein Deflos gewertet.

5.3 Skripte

Alle Skripte sind illegal, mit Ausnahme von Buy-, und Jumpthrow-Skripten. Ein Spieler oder ein Team kann dafür bestraft werden, wenn verbotene Skripte in einer beliebigen Konfigurationsdatei stehen, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch ist oder im betreffenden Spielordner gespeichert ist. Grafiktreiber: Jegliche Modifikation oder Veränderung des Spiels durch externe Grafiklösungen oder andere Drittanbieterprogramme sind strengstens untersagt und können nach dem Cheating-Paragrafen geahndet werden. Overlays: Alle Arten von Overlays, die die Auslastung des Systems in irgendeiner Form im Spiel anzeigen (z.B. Discord Overlay, Rivatuner Overlay) sind verboten. Overlays, die nur die Bilder pro Sekunde (FPS) anzeigen, sind nicht verboten und können verwendet werden. Eigene Dateien: Spieler dürfen während der offiziellen Matches keine Form von benutzerdefinierten Spieldateien verwenden. Änderungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Modifikation von Sprites, Radars, HUDs und Scoreboards, sind strengstens untersagt. Gerätetreiber: Die Verwendung von Gerätetreibern zur Vorinstallation illegaler Makros auf den Geräten des Spielers (Tastatur, Mäuse, Sound Mäusen, Soundkarten) ist verboten und kann nach dem Cheating-Paragrafen geahndet werden. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, jedes von den Spielern benutzte Gerät zur Überprüfung anzufordern.

5.4 Verwendung von Bugs und Glitches

Das absichtliche Ausnutzen von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist untersagt. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung von Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatte und ob er Runden oder das Spiel an das gegnerische Team vergibt oder ein Rematch erzwingt. Die Verwendung der folgenden Bugs ist strengstens untersagt, wenn ein Bug verwendet wird, der hier nicht aufgeführt ist, liegt es im Ermessen des Admins, ob eine Bestrafung notwendig ist oder nicht.

Das Bewegen durch abgeschnittene Bereiche, in denen die Bewegung nicht durch das Design der Karte vorgesehen ist, ist strengstens verboten (jegliche Wände, Decken, Böden etc.).

Die Bombe darf nicht so platziert werden, dass sie nicht entschärft werden kann.
Das Stehen auf Mitspielern ist generell erlaubt, es ist nur dann verboten, wenn solche Aktionen es dem Spieler ermöglichen über, unter und/oder durch ein festes Objekt (z. B. Wand, Kiste, Decke) sehen kann, das laut Map-Design nicht erlaubt sein sollte.
Pixel-Walking ist untersagt. Ein Spieler gilt als Pixelwalker, wenn er sich auf unsichtbare Pixel auf der Karte setzt oder stellt, wo es keine sichtbare Kante gibt.
Das Stören von Kartenmerkmalen durch den Einsatz von Gegenständen (z. B. das Anhalten des Zuges auf Overpass) ist nicht erlaubt. Es wird empfohlen, bei der Turnierleitung nachzufragen, ob ein bestimmter Bug oder Glitch als Illegal gilt.
Die folgenden Bugs sind ausdrücklich erlaubt:

Entschärfen der Bombe durch Wände und Gegenstände usw.
Sogenanntes "Surfen" auf Röhren
Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, auch rückwirkend weitere Bugs in die Liste der ausdrücklich erlaubten Bugs hinzuzufügen.

5.5 Neue Positionen

Wenn ein Spieler oder ein Team eine neue Position verwenden möchte, die nicht allgemein bekannt ist, wird dringend empfohlen sich mit der Turnierleitung in Verbindung zu setzen, um zu prüfen, ob diese Posi erlaubt ist, bevor sie in einem offiziellen Spiel verwendet wird. Spieler und Mannschaften müssen bedenken, dass es Zeit braucht, um neue Positionen zu prüfen, und deshalb müssen sie die Turnierleitung in einem angemessenen Zeitrahmen vor einem offiziellen Spiel kontaktieren.

5.6 Player Models

Es darf nur mit den default Models gespielt werden.

Broadcasting, Streaming, Casting

6.1 Rechte

Alle Rechte zur Übertragung der Ligaspiele liegen bei der Liga und der Fragster AG.

6.2 Cast

Die Liga wird den Hauptcast stellen, einzelne Rechte werden von der Ligaleitung vergeben. Watch-Partys sind erlaubt, müssen aber angemeldet werden.

Rangliste

7.1.1 Für jede gewonnene Map gibt es 3 Punkte.

7.1.2 Die Rangliste enthält folgende Wertung: 1. Punkte, 2. Runden Differenz, 3. direkter Vergleich.

Preisgeld

Insgesamt wird ein Preisgeld von 4000€ ausgespielt.

8.1 Verteilung

- 1. Platz: 2000€
- 2. Platz: 1000€
- 3. Platz: 650€
- 4. Platz: 350€

8.2 Auszahlung

Die Gewinner müssen sich bei der Ligaleitung melden und eine Rechnung in Höhe des Gewinns stellen. Sie werden nicht von der Ligaleitung aufgefordert und/oder erinnert, es liegt in der eigenen Verantwortung der Teams.