

1. Allgemein

Die folgenden Regeln, sowie die verlinkten [FAQs](#) gelten für den jeweilige angegebenen Counter-Strike: Global Offensive Wettbewerb. Spielbezogene Sonderregeln zu Cups und A-Series befinden sich, sofern man das Regelwerk aus entsprechend jenem Navnode ansteuert, am vorletzten Regelwerkspunkt.

2. Usersettings

2.1. ESL Wire Anti-Cheat

Ist das Anti-Cheat Programm der ESL, welches mit Hilfe des Linesman Plugins auch zur Prüfung der Spielersettings dient. Jeder Spieler muss die aktuellste [ESL Wire Anti-Cheat](#) Version während des kompletten Spiels laufen lassen. Kein Spieler darf trotz Problemen mit ESL Wire Anti-Cheat an einem Spiel teilnehmen. Sollten Probleme entstehen so ist das Match zu verschieben, ggf. via Protest. Ein Spielen gänzlich ohne Wire Anti Cheat (WAC) führt unweigerlich zu Strafpunkten und im Siegesfall zu einer Matchlöschung.

2.2. Linesman

Linesman ist ein integriertes ESL Wire Modul, welches spielbezogene Informationen über eure Configs, Farbtiefe, SteamID und Startparameter sammelt und an die ESL übermittelt. Der Upload erfolgt beim Spielstart vollautomatisch. In diesem Zusammenhang gibt es jedoch Begrenzungen die nicht überschritten werden dürfen:

- Die Gesamtgröße sämtlicher Configs darf 200kb nicht überschreiten
- Eine einzelne Datei darf nicht größer als 50kb sein

Sollte ein Linesman-Log fehlen oder unvollständig sein, erhält der betreffende Spieler eine für sechs monatige gültige Verwarnung, weitere Vorfälle in diesem Zeitraum werden bestraft, dies führt dann auch zu einer Matchlöschung.

2.3. Spielersettings Config/Scripts

Nicht erlaubte Scripts/Bindings:

- Turn-Scripte [180° oder ähnliche]
- Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]
- Centerviewscripte
- Burstfire-Scripte
- Bunnyhop-Scripte
- Ratechanger [Lagscripte]
- FPS-Scripte
- Stopsound-Scripte
- Use'n walk-Scripte / Bindings
- Anti-Flash-Scripte oder Anti-Flash-Bindings
- NoRecoil-Scripte/ Bindings

Unabhängig von einer aktiven Nutzung erfolgt bei Erstverstoßes eine Ahndung, wenn sich in den Configfiles diese Bindings/ Scripte ganz oder in Teilen befinden. Eine Ahndung erfolgt auch, wenn ein Script/Binding durch externe Hard- oder Software ausgeführt wird.

Folgende Configwerte sind einzuhalten:

- net_graph 0/1

Der net_graph darf nicht als Zielhilfe zweckentfremdet werden. Bei Nichteinhaltung erhält der Spieler eine Verwarnung, erst bei erneuter Wiederhandlung wird diese geahndet.

Es sind auch keine Ingame-Einblendungen des Spieles selbst, bis auf die folgenden erlaubt:

- net_graph 1
- cl_showpos 1
- cl_showfps 1

Bei Nichteinhaltung erhält der Spieler eine Verwarnung, erst bei erneuter Wiederhandlung wird diese geahndet.

Jedliche Art von "snd_"-Bindings sind verboten.

Falsche Clientsettings werden bestraft, wenn Linesman diese in einer Config o.ä. aufdeckt; unabhängig davon, ob der falsche Befehl/Wert tatsächlich ausgeführt wurde.

2.3.1. Configordner

Im Configordner des Spiels dürfen nur Configdateien liegen. Bilder, Demos, Screenshots oder gepackte Dateien sind verboten.

2.3.2. 16 Bit Farbtiefe

Das Spielen mit einer Farbtiefe von 16 Bit ist verboten. Der Nachweis einer Nutzung erfolgt ausschließlich per Linesman. Ein Protest anhand von Screenshots ist unzulässig.

2.3.3. Programme und Treiber

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art sind verboten.

Verboten sind außerdem sämtliche externe Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays). Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

2.3.4. Customdateien

Das HUD darf verändert werden, solange keine Informationen entfernt oder verfälscht werden, die im Standard HUD vorhanden sind. Wenn das Aussehen verändert wird, darf die Lesbarkeit des HUDs nicht eingeschränkt werden. Wenn ein Admin durch ein verändertes

HUD in seiner Arbeit behindert wird, können Strafpunkte vergeben werden. Proteste oder Supports, die sich auf diese Regel beziehen sind nicht zugelassen und werden abgelehnt.

Außer beim HUD und im GUI sind keine Customdateien erlaubt. Zum Beispiel sind Custom Models, veränderte Texturen oder Sounds (volume, soundscapes) verboten.

2.4. Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Die Spieler/Teams müssen sich auf einen Server einigen, der für beide Seiten ungefähr die gleichen Pingverhältnisse schafft. Trotzdem muss jeder Spieler damit rechnen, auch mal mit größeren Pingunterschieden spielen zu müssen. Hier kann nur an die Fairness der Spieler/Teams appelliert werden, ein Recht auf Serverwechsel besteht nicht.

3. Matchmedia

Alle Matchmedia sind als Original 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren und auf Nachfrage eines Admins hochzuladen. Sollte ein Protest eingelegt werden, sind die Matchmedia bis 14 Tage nach Protestschließung durch den Admin aufzubewahren. Die Screenshots sind unverzüglich ohne Aufforderung hochzuladen. Ein Manipulieren der Dateien ist verboten. Alle Dateien müssen auf die ESL Seite hochgeladen werden. Ein Hochladen auf anderen (Hosting) Seiten wird nicht akzeptiert.

3.1. Ergebnis Screenshots

Es muss zu jedem Match ein Ergebnis Screenshot erstellt werden, welches das Endergebnis festhält. Dieser ist bis 24 Stunden nach dem Match auf der Matchdetails-Seite selbstständig hochzuladen. Pro Match genügt ein Screenshot, egal von welcher Partei. Fehlt der benötigten Screenshot komplett, werden beide Parteien bestraft.

3.2. RCON Status Screenshot

Die serverstellende Partei muss vor dem Match einen „RCON Status“-Screenshot in der Konsole anfertigen. Auf diesem müssen alle am Match teilnehmenden Spieler mit ihrer SteamID und IP-Adresse zu sehen sein. Screenshots aus externen Programmen sind nicht gestattet. Sollten Spieler während der Begegnung das Spiel verlassen und sich neu verbinden, ist ein weiterer „RCON Status“ Screenshot anzufertigen. Diese Datei(en) müssen ebenso wie die Round-Screenshots binnen 24 Stunden nach dem Match hochgeladen werden.

3.3. Demos

Jeder Spieler muss selbstständig eine POV (ineye/1st Person) Demo für das gesamte Match von sich aufnehmen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man für jede Seite eine separate Demo aufnimmt oder das komplette Match am Stück aufnimmt.

Eine mögliche Messerrunde ist Teil der ersten Seite und muss entsprechend mit aufgenommen werden. Sollte die Runde dennoch fehlen hat dies keine Auswirkung, sofern ein Spieler des Teams diese vollständig aufgenommen hat und dem Admin auf sein Verlangen

hin vorlegen kann. Sollten kein Spieler des Teams diese Runde (vollständig) auf Demo vorweisen können, wird das Team (im 1on1 der Spieler) mit 1 Strafpunkt bestraft. Ein Protest, der sich ausschließlich auf eine fehlende Demo der Messerrunde bezieht, ist nicht zulässig.

3.4. Demoforderungen

Demos müssen bis maximal 30 Minuten nach Matchende über den Link "Matchmedia (Demos/Replays) fordern" in den Matchdetails des jeweiligen Matches gefordert werden.

Bei der Forderung muss die gewünschte Seite mit angegeben werden (CT oder T). Ebenso muss die Map angegeben werden, sofern mehrere Maps gespielt wurden.

Sollte innerhalb der 30-minütigen Forderungsfrist festgestellt werden, dass die Forderung nicht den Regeln entspricht (z.B. mehr als die erlaubte Anzahl der forderbaren Demos gefordert) oder vom falschen Spieler gefordert wurde, so kann diese korrigiert werden. Dazu muss die Forderung nochmals korrekt als Matchreport verfasst werden. Dies ist in der Frist solange zulässig, sofern die falsch ausgesprochene Forderung noch nicht erfüllt wurde. Sollte die Demoforderung korrigiert werden, verlängert sich die Uploadfrist um weitere 30 Minuten ab Zeitpunkt der Korrektur.

Wird ein Match regelwidrig abgebrochen und verlassen, so verliert das den Server verlassene Team jeglichen Anspruch auf Demoforderungen.

Maximale Anzahl von Demos, die gefordert werden können:

- **1on1**: maximal 2 Demos je Spieler
- **2on2, 3on3, 5on5**: 4 Demos pro Team, maximal 2 Demos je Spieler

Beide Seiten sollten nach 30 Minuten das Match auf eine Demoforderungen überprüfen. Demos sind nach korrekter Forderung des Gegners binnen 24 Stunden ab Forderung hochzuladen. Demos können nur gezippt hochgeladen werden. Die ESL Seite erlaubt nur das Hochladen von .ZIP-Dateien, die mit der Kompressionsstufe "normal" bzw. "standard" erstellt wurden, andernfalls erstellte .ZIP-Dateien werden vom System abgelehnt.

3.5. Nachreichen von Demos

Sollte eine Demo nach Ablauf der 24 Stunden nicht hochgeladen worden sein, so muss zwecks Ahndung Innerhalb der 72 Stunden Protestfrist ein Protest eröffnet werden. Der betroffene Spieler erhält dann durch den bearbeitenden Admin eine 24 stündige Nachreichfrist. Sollte dieser Frist ebenfalls nicht nachgekommen werden oder die Demo ist garnicht vorhanden, wird der Spieler entsprechend bestraft und das Match im Falle eines Sieges gelöscht. Später hochgeladene Demos werden nicht mehr akzeptiert.

3.6. Vorwurf des Cheatings durch eine Timetable

Innerhalb von 72 Stunden nachdem eine geforderte Demo hochgeladen wurde, ist es möglich den Vorwurf des Cheatings durch eine Timetable gegen den Gegner vorzubringen. Diese Timetable wird dann durch das Anti-Cheat Team der ESL untersucht werden.

Der Protest muss dabei direkt mit der kompletten Timetable eröffnet werden. Wie eine Timetable auszusehen hat, kann [hier](#) nachgelesen werden.

4. Match Regeln

4.1. Nicknamepflicht

Jeder Spieler muss während eines ESL Matches annähernd denselben Nick tragen, wie in seinem ESL Playersheet angegeben ist. Das Wechseln des Nicknames nach Beginn des Matches ist nicht erlaubt. In Teammatches dürfen die Spieler ein einheitliches Clantag benutzen. Protest- oder Supporttickets wegen Verstoßes gegen diese Regel sind nicht zulässig. Wird ein Admin wegen abweichender Nicknames in seiner Arbeit behindert, so kann er Strafpunkte dafür vergeben.

4.2. Spieleranzahl

Die Anzahl der Spieler pro Team für ein ESL Match ist fest vorgegeben und muss eingehalten werden. Diese Vorgaben lauten:

- **2on2**: Es ist nur 2on2 erlaubt, also 2 Spieler pro Team.
- **3on3**: Es ist nur 3on3 erlaubt, also 3 Spieler pro Team.
- **5on5**: Es ist nur 5on5, 4on5 oder 4on4 erlaubt, also mindestens 4 Spieler pro Team.

4.3. Spielerwechsel

Ab 3on3 können Spieler jederzeit ausgewechselt werden. Dies ist dem Gegner vorher mitzuteilen! Während des Wechsels ist eine Pause vom Serversteller zu setzen (rcon pause). Dieser Wechsel darf aber nicht länger als 5 Minuten in Anspruch nehmen. Es dürfen nur spielberechtigte Spieler des ESL-Teams eingewechselt werden. Bei 5on5 Matches kann das Match auch in Unterzahl fortgesetzt werden und der fehlende Spieler steigt dann in das laufende Spiel ein.

4.4. Spielerdrops

Sofern der gedroppte Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, muss zu Beginn dieser Runde eine Pause vom Serversteller eingelegt werden (rcon pause innerhalb der Freezetime). Das weitere Prozedere ist von der Spieleranzahl abhängig.

- **1on1, 2on2 und 3on3**: Sollte der gedroppte Spieler binnen 10 Minuten ab Drop nicht wieder spielbereit auf dem Server sein, gilt das Match als abgebrochen. Es ist dann ein Protest einzulegen.
- **5on5**: Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedropten Spieler gewartet werden. Sollten mehr als 1 Spieler pro Team droppen ist mindestens 10 Minuten zu warten. Sind danach nicht die für die jeweilige Liga vorgeschriebene Mindestanzahl an Spielern pro Team auf dem Server kann das Match abgebrochen oder ggf. nach Regel **4.5. Spielunterbrechungen** (bzw.

5.5 Spielunterbrechung in der 5on5 A-Series) fortgeführt werden. Hierzu muss ein Protest erstellt werden.

4.5. Spielunterbrechung

Falls das Match innerhalb einer Map unterbrochen wurde, zählen alle bis dahin gespielten Runden. Bei einem Fortführen des Matches wird wie folgt verfahren: Das Startmoney wird auf 2000\$ gesetzt, die Partei, welche die letzte Runde vor der Unterbrechung verloren hat, tötet sich über den Befehl "kill" in der Konsole. Diese Runde wird nicht gezählt. Das Spiel beginnt mit der folgenden Runde. Das Startgeld ist dann wieder auf 800\$ zu setzen.

4.6. Matchabbruch / Vorzeitiges verlassen des Servers

Das Spiel endet sobald eine Partei die 16 (MR15) bzw. 10 (MR9) nötigen Runden erreicht hat automatisch. Ein Verlassen des Servers zuvor ist ohne technische Probleme nicht erlaubt. Es dürfen auch keine Runden ohne diese auszuspielen verschenkt werden. Bei vorzeitigem verlassen des Servers muss ein Protest eröffnet werden.

4.7. Nicht erlaubte Handlungen

Alles was unfair gegenüber seinem Gegner ist, ist zu unterlassen. Auch das Ausnutzen von Bugs.

4.7.1. Kick von Spielern im Spiel

Es ist untersagt, während eines Matches Spieler des Gegners vom Server zu kicken.

4.7.2. Self- und Teamkills

Das absichtliche töten von sich oder seiner Teamspieler durch Konsolenbefehle andere Möglichkeiten (z.B. Abgründe) ist strengstens verboten. Hiervon ausgeschlossen ist eine einmalige Handlung, die dies notwendig machen (Spieler ist Abwesend/gedroppt und hat die Bombe oder Spieler ist auf die falsche Seite gewechselt).

4.7.3. Handgun Wettbewerb: Waffenwahl

In einem Wettbewerb mit der Bezeichnung "Handgun" sind ausschließlich nur die Pistole, Messer sowie Equipment zugelassen. Alle anderen Primärwaffen sind verboten. Bei Einsatz verbotener Waffen werden der Partei pro Vergehen 3 Runden abgezogen.

4.7.4. Cheating

Jegliche Art des Cheaten ist strengstens verboten (siehe Globale Regeln) und hat 12 Strafpunkte für den Spieler und 6 Strafpunkte für das Team zur Folge. Der Einsatz von harten Cheats (z.B. Aimbot, Wallhack, Multihack) wird mit einer zweijährigen Sperre bestraft. Des Weiteren werden alle Statistiken des Spielers im Zeitraum der letzten 12 Monate gelöscht. Für das betroffene Team werden die Statistiken der letzten 3 Monate gelöscht. Das Löschen der Statistiken bezieht sich ausschließlich auf die Ligen des Spiels, in dem der Spieler die Cheats eingesetzt hat. Unter Cheaten erster Kategorie fallen in Counter-Strike Source alle Arten von

Multihacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil, No-Smoke, No-Flash und Soundänderungen.

4.7.4.1. Verurteilte Cheater

Wer sich allerdings aktiv und intensiv mit dem Thema beschäftigt, verdient eine zweite Chance. Der Cheater bekommt deshalb nach frühestens sechs Monate ab Sperrbeginn die einmalige Gelegenheit eine [Rehabilitation](#) abzulegen. Der zu schreibende Aufsatz wird dann geprüft. Entspricht er den Vorgaben (Form und Länge) und ist inhaltlich überzeugend, kann sich der Cheater dadurch rehabilitieren und darf wieder am Spielgeschehen teilnehmen. ([Weitere Details zur Rehabilitation](#)) Die Strafpunkte für das Cheatvergehen werden im Rehabilitationsfall für den Spieler auf 7 und für das Team auf 5 reduziert. Die Statistiken werden jedoch nicht wieder hergestellt.

Die Cheats dieser Kategorie werden in den spielspezifischen Regeln definiert.

4.7.5. Ausnutzen von Bugs

Das Ausnutzen folgender Bugs ist explizit untersagt. Sollten Bugs ausgenutzt werden, die hier nicht aufgeführt sind, entscheidet der bearbeitende Admin, ob eine Strafe notwendig ist. Das Defusen durch Wände, Böden oder andere Texturen wird nicht als Bug angesehen und somit auch nicht geahndet.

Vor dem Match:

- Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches, doorfix) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls fehlend oder aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

- Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking. Verboten sind generell Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden.
- Bomben so zu legen, dass diese nicht mehr erreicht und somit entschärft werden können ist verboten. Stellen die mit Hilfe eines Teamspielers erreichbar sind, gehören nicht dazu!
- Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teamspielers ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht(z.B. einen Sprung).
- Das werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten.

Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.

- "Mapschwimmen" oder "Floating" ist verboten.

4.7.6. Mapbugs

Derzeit sind noch keine Mapbugs im Regelwerk integriert.

4.8. Neuerstellen von Teams

Das Neuerstellen von Teamaccounts ist verboten, wenn dadurch vorhandene Strafpunkte umgangen werden, das Ladderbild verfälscht wird (dieser Punkt gilt nicht für ESL- und A-Series, da hier bei jedem Verlassen des Wettbewerbs ohnehin die Punktezahl resettet wird) oder die Teilnehmer sich einen sonstigen Vorteil erhoffen. Ggf. vorhandene Strafpunkte werden auf den neuen Account übertragen, daraus resultierende Sperren bleiben bestehen. Teams, die durch die Umgehung dieser Regel erstellt wurden, können gelöscht werden. Wir behalten uns im Wiederholungsfall weitere Sanktionen für Team und Spieler vor. Sollte ein Team durch eine Neuerstellung eine Sperre umgehen, so werden alle in dem Zeitraum gespielte Matches gelöscht. Werden Strafpunkte durch eine Neuerstellung umgangen, so wird das neue Team gelöscht und entsprechend Sanktionen an das alte Team vergeben. Die gespielten Matches bleiben normal in der Wertung. Wurde ein neues Team erstellt um gute oder schlechte Statistiken zu umgehen, wird das neue Team gelöscht sowie ggfs. Sanktionen gegen die Spieler verhängt. Gespielte Matches bleiben gewertet. Die Umgehung der Regel ist kein Protestgrund. Proteste werden abgelehnt, sämtliche Hinweise zu diesem Thema sind per Support einzureichen. Danach werden entsprechende Maßnahmen gegen Team und/oder Spieler eingeleitet.

4.9. Abmachungen

Teams/Spieler besitzen die Möglichkeit vor ihren Matches Detailfragen zu diesen mit dem Gegner zu vereinbaren. Derartige Abmachungen können in begrenztem Umfang vom ESL Regelwerk abweichen, größere Abweichungen sind jedoch nicht zulässig. Jedoch sollte sich jedes Team/jeder Spieler bewusst sein, dass die ESL-Regeln so gestaltet sind, dass sie für beide Parteien die gleichen Vor- und Nachteile bieten. Wenn ein Clan nachträglich zu der Auffassung kommt, dass er durch eine vor dem Match getroffene Vereinbarung übervorteilt worden ist, so ist dies das eigene Risiko. Ob und wie spielespezifische (*) Regelungen durch Absprachen geändert werden können, wird in den jeweiligen Sektionen gesondert erwähnt. Sollte dies nicht der Fall sein, können diese Regeln ebenfalls nicht geändert werden. Alle derartigen Absprachen müssen in den Matchkommentaren aufgelistet, von der Gegenseite bestätigt und vom ersten Team nochmals bestätigt werden (die letzte Bestätigung dient zur Vermeidung einer nachträglichen Nutzung der Edit-Funktion). Zusätzlich müssen diese Abmachungen durch Screenshots oder Logfiles belegbar sein. Sollten diese Voraussetzungen nicht erfüllt sein, wird im Protestfall kein Support durch ESL Admins geleistet.

Folgende Regeln können nicht durch Absprache verändert werden:

- Ergebniseinträge von nicht stattgefundenen Matches.
- Spielberechtigungen von Spielern, die auf Grund von Strafpunkten gesperrt oder in der jeweiligen Liga der ESL gebannt sind.
- Spielberechtigungen von Spielern in Ligen mit Premiumpflicht, die eine Inaktivitätssperre haben.
- Spielen ohne Demo und/oder Wire Anti-Cheat

Folgende Änderungen benötigen die Zustimmung einer Partei:

- sv_voiceenable von 0 auf 1 ändern

Folgende Änderungen benötigen die Zustimmung beider Parteien:

- Spielberechtigung eines auf Grund der **3.2.2. Teambeitritt/Wechsel (Globales Regelwerk)** gesperrten Spielers.
- Sollte bei einem Draw sich auf eine Overtime entschieden werden, so muss dies per Screenshot oder in den Matchcomments/-chat festgehalten und das Ergebnis angenommen werden.

5. Server

5.1. Serverwahl

Die ESL stellt keine Server für den Spielbetrieb zur Verfügung. Spieler und Teams müssen ihren eigenen bereithalten und sich mit ihrem Gegner einigen, welchen sie nutzen wollen. Sollte es zur keiner Einigung kommen, wird nach einer Matchhälfte der Server gewechselt. Welcher Server zuerst genutzt wird, kann dann mit einer Messerrunde entschieden werden.

5.1.1. Tickrate

Server mit der Tickrate 128 werden Servern mit anderer Tickrate bevorzugt.

5.1.2. Protected Server

Sollte nur eine der Parteien einen ESL zertifizierten Server stellen können, so wird das Match ausschließlich auf diesem Server ausgetragen.

Dies muss vor dem Match geklärt, geprüft und in den Matchcomments festgehalten werden.

[News zu protected Server](#)

[Das ESL Gameserver Zertifikat](#)

5.1.3. Serversettings

Es müssen die entsprechenden [Serversettings](#) vor dem Match geladen werden. Diese Settings sind vor dem Spielbeginn zu prüfen und dürfen nur beanstandet werden, wenn sie während des Matches geändert wurden. Eine Reklamation falscher Settings nach dem Match ist nicht möglich.

5.1.4. Serverprogramme und Einstellungen

Auf dem Server dürfen nur folgende Programme laufen:

- VAC2

Alle andere Plugins (z.B. Mani Admin Plugin, Metamod usw.) sind nicht erlaubt.

- ESL Plugin

Die aktuellste Version des [ESL Plugins](#) ist zur Zeit erlaubt, aber noch keine Pflicht. Ein Server mit ESL Plugin ist aber einem Server ohne Plugin immer vor zu ziehen, sofern die restlichen Bedingungen (Protected, Tickrate 128) erfüllt sind. Ist das Plugin aktiv, sind die

eigenen Settings über rcon 1on1, 2on2, etc zu laden, da diese von den regulären ein wenig abweichen.

- sv_pure 1

Server müssen im Modus sv_pure 1 gestartet werden und laufen. Damit wird verhindert, dass externe Dateien geladen und verwendet werden können. Der Nachweis über diese Einstellung erfolgt beim Connecten auf den Server in der Console. Die Einhaltung des Wertes ist **vor** dem Start eines Match zu überprüfen.

5.1.5. Maps

Auf der jeweiligen "Info & Details"-Seite des entsprechenden Wettbewerbs kann der Mappool eingesehen werden.

Custom Maps im Mappool:

- de_mirage_csgo ([Download](#))
- de_cache ([Download](#))

5.1.6. GOTV

Spielübertragungen mittels GOTV sind zulässig, sofern eine Spielpartei dieses wünscht und einen entsprechenden Server stellen kann. Der Delaywert von mindestens 90 Sekunden muss per Screenshot und Upload bei den Matchdetails nachgewiesen werden (siehe Regel **3.2. RCON Status Screenshot**).

5.1.7. Streaming

Spielübertragungen durch Streaming über des GOTV eines Servers sind grundsätzlich erlaubt. Sollte eine Partei ein Match via Streaming übertragen wollen, so sind die Ausmaße der Übertragung im Vorfeld mit der ESL abzuklären. Siehe dazu auch **1.3. Spielübertragung (Globales Regelwerk)**.

5.2. Seitenwahl

In Wettbewerben mit zwei zu spielende Maps hat ein Team auf der Map des Gegners Seitenwahl. In Matches mit einer zu spielenden Map muss bei Nichteinigung vor dem eigentlichen Match eine Messerrunde gespielt werden. Der Gewinner darf die Seite wählen. In der Messerrunde dürfen nur Kevlar und Helm gekauft werden. Alle Waffen sind am Spawn fallen zu lassen, bei Nutzung einer Waffe im Duell verliert das entsprechende Team die Messerrunde. Die Messerrunde ist offiziell Teil des Matches und muss auf Demo festgehalten werden (siehe Regelwerk unter "3. Matchmedia").