

# SX Reglement für CS: GO 5vs5 und 2vs2

## Allgemeines Turnierreglement

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung des Reglements.
2. Die Teilnahme an Turnieren ist nur möglich, wenn der Spieler bzw. jeder Spieler des Teams im Besitz der Originalversion des Spieles, an dessen Turnier er oder das Team teilnehmen möchte, ist. Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des Spielers bzw. Teams geahndet.
3. Die Turnierleitung (der Veranstalter) verpflichtet sich alle Entscheidungen fair, objektiv, unparteiisch und im Sinne des Reglements selbstständig zu entscheiden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme des Turniers ausgeschlossen.
4. Die Turnierleitung und jeder Teilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört auch, dass Turnierteilnehmer dafür sorgen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn funktionieren, damit das Turnierspiel ohne Zeitverzögerung durchgeführt werden kann.
5. Das Mindestalter für die Teilnahme an Turnieren und der Finals beträgt 18 Jahre.
6. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seinem SX Username. Anhand dieses Usernamens werden Ergebnisse in die Spielauswertung übergeben.
7. Es ist nicht möglich die Punkte eines Spielers auf einen anderen Spieler zu übertragen.
8. Sobald das Turnier gestartet wurde, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Bei Teamturnieren ist es ebenfalls nicht mehr möglich einen Spieler auszutauschen. Sollte im Spielspezifisches Turnierreglement eine andere Regelung zu Ersatzspielern aufgeführt sein, so setzt diese den Punkt 8 des Allgemeines Turnierreglement außer Kraft.
9. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten, wobei Vorrunden mit Gruppensystem eingesetzt werden können. Die Begegnungen der ersten Runde werden per Zufall entschieden, oder nach Seedings gepaart. Die Reihenfolge der Seedings liegt im Ermessen des Veranstalters und sollte den Leistungen der Teilnehmer entsprechen. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in der Runde keine 2er- Potenz, wird die Runde per Zufall mit Freilos aufgefüllt.
10. Sollte als Turnierverfahren Double Elimination gewählt werden, so gilt für das Finale (Gewinner des Winnerbrackets gegen den Gewinner des Loserbrackets) eine spezielle Regelung. Es wird keine Map von der Turnierleitung festgelegt, sondern das Team aus dem Winnerbracket wählt die erste Map aus. Sollte dieses die Map gewinnen, ist das Team aus dem Winnerbracket der Gewinner des Turniers. Sollte das Team aus dem Loserbracket diese Map gewinnen, wählt das Team aus dem Loserbracket eine weitere Map, welche zusätzlich gespielt wird. Der Gewinner dieser zweiten Map ist dann der Turniersieger.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Das „Team Gameserver“ ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen werden. Die Spieleinstellungen müssen gemäß den Regeln gewählt werden. Es ist nur in den ersten 5 Minuten erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.
12. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.
13. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft.
14. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.
15. Alle Ergebnisse müssen dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Diese müssen nach Verlangen dem Veranstalter vorgelegt werden. Sollten beide Parteien im Streitfall keine Ergebnisse vorweisen können, können ggf. beide disqualifiziert werden. Die Spieler erklären sich bereit, dass die Aufzeichnungen auf der Internetseite des Veranstalters veröffentlicht werden.  
Gespielt wird best-of-three (bo3). Beide Spieler wählen eine Map wobei jede Map einmalig gefahren wird. Sollte es nach beiden Matches 1:1 stehen wird eine dritte Map gespielt. Die dritte Map wird vom System per Zufall ausgewählt.  
Mögliche Resultate: 2:1, 1:2, 2:0, 0:2
16. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt keinerlei Ergebnisse an Dritte.
17. Mit Anmeldung zum Turnier, akzeptiert der Spieler die Regeln, in jeweils gültiger Fassung.
18. Der Veranstalter behält sich vor dieses Reglement nach Bedarf und eigenem Ermessen anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben. Im Falle einer Änderung des Reglements, sind diese Änderungen nicht rückwirkend. Sollte eine Änderung aufgrund eines bestimmten Vorfalles erfolgen, so gilt diese nur für diesen Vorfall und ebenfalls nicht rückwirkend.
19. Der Veranstalter behält sich vor Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der LAN auszuschließen. Der Veranstalter ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung

aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.  
20. Der Chef der Turnierleitung ist letzte Entscheidungsinstanz für Turniere.  
21. Der Veranstalter bemüht sich alle vorgetragenen Beschwerden und Wünsche genau zu prüfen. Der Rechtsweg ist jedoch ausgeschlossen.

## **Spielspezifisches Turnierreglement**

### **1. Match Format**

Gespielt wird ein Match zwischen zwei Teams. Entweder 2 on 2 oder 5 on 5. Es wird eine Best of Three Serie gespielt.

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

#### **1.1 Spielerdrop**

Wenn einer Spieler dropt, darf vom benachteiligten Team zu Beginn der nächsten runde eine pause eingeleitet werden. Diese Pause ein Länge von 5 Minuten nicht überschreiten. Falls es länger dauert wird nach Regel 1 verfahren.

#### **1.2 Spielerwechsel**

Ein Spielerwechsel ist grundsätzlich ausgeschlossen. Mit folgender Ausnahme: Wenn ein Spieler aus Gründen die er nicht selbst beeinflussen konnte nicht am Spiel teilnehmen kann bzw. während des Matches ohne Selbstverschulden das Spiel verlassen muss (z.B. technischer Defekt am PC) kann ein Ersatzspieler in der nächsten Runde ins Spiel eingreifen.

#### **1.3 Spectators**

Außer den Admins oder einer von den Admins berechtigten Person ist es niemanden erlaubt die Matches als Spectator zu verfolgen.

#### **1.4 Verbindungsunterbrechung**

Jeder Spieler ist selbst für seine Netzwerk Verbindung sowie für seine Hardware und Software verantwortlich. Sollte die Verbindung abbrechen bevor das Rennen gestartet ist wird die Runde nicht gezählt. Die Runde wird Zeitnah nachgespielt. Bricht die Verbindung ab nachdem das Rennen gestartet wurde, wird die Runde für die verbliebenden Spieler gewertet.

#### **1.5. Bugusing**

Bugusing ist Verboten. Ein Verstoß wird mit Verlust der Runde bestraft.

### **2 Settings**

#### **2.1 Mappool**

de\_inferno  
de\_dust2  
de\_nuke  
de\_mirage  
de\_cache  
de\_overpass  
de\_cobblestone

#### **2.2 Config**

Die Configs werden den Regeln des klassischen Wettkampfs angepasst.