

LAN4ME – Counter-Strike 2 Wingman

2vs2

Bei unserem CS2-Wingman-Turnier geht es um spannende Matches, gute Plays und natürlich jede Menge Spaß.

Damit das Turnier fair und ohne unnötige Wartezeiten läuft, gibt es ein paar einfache Regeln.

1. Teams

Gespielt wird **2 gegen 2**.

Jedes Team besteht aus **2 Spielern**. Beide Spieler müssen für das Turnier angemeldet sein.

Ein Spieler darf während des Turniers nur für **ein Team** antreten.

Ein cooler Teamname ist ausdrücklich erwünscht. 

2. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single-Elimination-Modus** gespielt.

Ganz einfach:

Gewonnen → **nächste Runde**

Verloren → **ausgeschieden**

Bis einschließlich Halbfinale spielen wir:

Best-of-1 (Bo1)

Das Finale wird als:

Best-of-3 (Bo3)

gespielt.

Je nach Teilnehmerzahl und Zeitplan kann die Turnierleitung den Turniermodus vor Turnierbeginn noch anpassen.

3. Matchformat

Gespielt wird im **Wingman-MR8-Format**.

Eine Halbzeit besteht aus maximal **8 Runden**. Anschließend werden die Seiten gewechselt.

Das Team, das zuerst **9 Runden** gewinnt, gewinnt die Map.

Unentschieden?

Steht es nach der regulären Spielzeit unentschieden, geht das Match in die **Overtime**.

Die Overtime wird so lange gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Ein Unentschieden gibt es bei uns nicht – einer muss schließlich weiter. 🤖

4. 🖥️ Server

Gespielt wird auf den von der **LAN4ME-Turnierleitung bereitgestellten CS2-Servern**.

Die Serverdaten bekommt ihr vor eurem Match von der Turnierleitung.

Eigene Server dürfen nur nach vorheriger Absprache mit der Turnierleitung verwendet werden.

5. 🗺️ Maps

Damit wir auf der LAN keine Zeit mit Map-Votings oder Vetos verschwenden, werden die Maps **für jede Turnierrunde vorab festgelegt**.

Alle Teams einer Turnierrunde spielen auf derselben Map.

Beispiel:

Runde 1: Inferno

Viertelfinale: Overpass

Halbfinale: Nuke

Finale – Best-of-3

Für das Finale werden drei Maps vorgegeben:

Map 1: Inferno

Map 2: Overpass

Map 3: Nuke

Gewinnt ein Team bereits die ersten beiden Maps, wird die dritte Map natürlich nicht mehr gespielt.

Die endgültigen Maps werden spätestens vor Beginn des Turniers von der Turnierleitung bekannt gegeben.

Kein Voting, kein Veto – Server joinen und los geht's. 🎮

6. 🔪 Seitenwahl

Welche Mannschaft auf **T- bzw. CT-Seite** startet, wird durch eine **Knife-Round** entschieden.

Der Gewinner der Knife-Round entscheidet, auf welcher Seite sein Team starten möchte.

Danach wird das Match gestartet.

7. 🕒 Matchstart

Bitte seid rechtzeitig zum angekündigten Match an euren PCs.

Nach Aufruf des Matches habt ihr grundsätzlich **15 Minuten Zeit**, vollständig und spielbereit auf dem Server zu erscheinen.

Sollte ein Team nach Ablauf der **15 Minuten** weiterhin nicht spielbereit sein, entscheidet die Turnierleitung über das weitere Vorgehen bzw. einen möglichen **Default-Win** für das anwesende Team.

Technisches Problem?

Dann meldet euch direkt bei der Turnierleitung.

Wir werfen niemanden aus dem Turnier, nur weil Windows beschlossen hat, genau jetzt ein Update installieren zu wollen. 😊

8. 🛠 Disconnects & technische Probleme

Internet weg? Rechner abgestürzt? CS2 macht CS2-Sachen?

Kann passieren.

Bei einem technischen Problem darf das Match pausiert werden.

Informiert bitte möglichst schnell die Turnierleitung.

Je nach Situation entscheidet die Turnierleitung, ob:

- das Match fortgesetzt wird,
- eine Runde wiederholt wird oder
- das Match gegebenenfalls neu gestartet werden muss.

Technische Pausen dürfen natürlich nur bei tatsächlichen technischen Problemen genutzt werden.

9. 🚫 Cheats, Scripts & Exploits

Eigentlich selbstverständlich:

Cheaten ist verboten.

Nicht erlaubt sind unter anderem:

- Cheats oder externe Cheat-Software
- unerlaubte Scripts
- Manipulationen am Spiel
- bewusstes Ausnutzen schwerwiegender Bugs oder Exploits

Normale Config-Anpassungen, Keybinds sowie übliche CS2-Einstellungen sind selbstverständlich erlaubt.

Bei einem begründeten Verdacht kann die Turnierleitung das Spiel bzw. den betreffenden Spieler überprüfen.

Cheaten kann zur **sofortigen Disqualifikation des gesamten Teams** führen.

10. 👁️ Zuschauer & Coaching

Zuschauer dürfen Matches beobachten, solange dadurch keine spielrelevanten Informationen an die Spieler weitergegeben werden.

Ghosting und Coaching während eines laufenden Matches sind nicht erlaubt.

Anfeuern ist natürlich erlaubt.

Dem eigenen Team zuzurufen, dass der Gegner gerade hinter der nächsten Ecke wartet, eher nicht.



11. 📸 Ergebnisse

Nach Ende eines Matches meldet das **Gewinnerteam** das Ergebnis bei der Turnierleitung.

Bitte macht zusätzlich einen **Screenshot vom Endstand**.

Damit können wir das Ergebnis schnell bestätigen und den Turnierbaum aktualisieren.

Anschließend bekommt ihr die Informationen zu eurem nächsten Match.

12. 🤝 Fair Play

Wir sind auf einer LAN und wollen gemeinsam eine gute Zeit haben.

Ein bisschen Trashtalk gehört bei Counter-Strike dazu. Persönliche Beleidigungen, Diskriminierung oder absichtliches Stören anderer Spieler haben bei uns allerdings nichts verloren.

Kurz gesagt:

Seid fair, bleibt entspannt und gönnt dem Gegner auch mal einen guten Shot.

Am Ende sitzen wir schließlich alle auf derselben LAN. ❤️

13. 🧑🏻 Entscheidungen der Turnierleitung

Nicht jede mögliche Situation lässt sich vorher in einem Regelwerk abbilden.

Bei Problemen oder Situationen, die durch dieses Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind, entscheidet daher die **LAN4ME-Turnierleitung**.

Wir versuchen dabei immer, eine möglichst faire Lösung für alle beteiligten Teams zu finden.

Die Entscheidung der Turnierleitung ist für das laufende Turnier verbindlich.