

Regelwerk DOT LAN

Counterstrike 2 2026

v1.5

1. Voraussetzungen

Spieler*Innen, welche über einen bezahlten Sitzplatz auf der DOT LAN verfügen und vor Ort eingeecheckt haben. Ein Team besteht aus fünf Spieler*innen.

1.1. Team & Spieler*Innennamen

Das Admin-Team behält sich das Recht vor, Nicknamen zu bearbeiten oder Änderungen zu beantragen, sofern diese nicht gemäß den Regularien von Valve/Steam entsprechen oder in jeglicher Art beleidigend, diskriminierend, etc. sind.

1.2. Accounts

Jedes Teammitglied benötigt jeweils einen eigenen "Steam"-Account mit einem eindeutigen Nicknamen + Tag. Die jeweiligen Nicknamen müssen vor dem Start dem Admin-Team gemeldet werden und nur Accounts, welche für das Turnier registriert und zugelassen sind, dürfen für den Verlauf des Turniers verwendet werden. Zusätzlich muss der Account im 5Stack Panel angemeldet und verwendet werden.

1.3. Roster

Das Roster muss im zur Verfügung gestellten 5Stack-Panel einem Team beitreten. Es kann ein neues Team erstellt werden aber auch ein bereits bestehendes verwendet werden. Alle Spieler müssen vor Turnierbeginn diesem Team beitreten. Nach Turnierstart kann das Roster nicht mehr geändert werden. Das Spielen mit nicht gelisteten Spielern ist nicht möglich da die Slots auf den Gameservern für die von den Spieler registrierten SteamIDs reserviert werden.

1.4. Technische Probleme und Taktische Pause

Teams sind für ihre technischen Probleme (ausgenommen Netzwerktechnische) selbst verantwortlich. Beim Auftreten eines technischen Problem es ist das Spiel mit dem Befehl ".pause" in den Chat zu pausieren und umgehend sowohl das gegnerische Team als auch das Admin-Team über den Grund der Pause zu informieren entdem unverzüglich der Grund der Pause in den Chat geschrieben wird. Das Admin-Team behält sich vor das Match trotz anhaltender technischer Probleme wieder aufnehmen zu lassen. Den Anweisungen zum Start ist demnach Folge zu leisten.

Es ist möglich das Spiel für eine taktische Pause anzuhalten. Um eine taktische Pause zu starten ist im Chat ".tac" einzugeben. Daraufhin wird das Spiel in der nächsten Freezetime für 30 Sekunden pausiert. Nach Ablauf der Zeit ist das Spiel fortzuführen. Jedem Team stehen maximal 3 taktische Timeouts pro Map zur Verfügung. Bei einem Disconnect ist eine technische Pause nach Punkt 1.4 mit dem Befehl ".pause" in den Chat zu starten. Lässt sich das Problem nicht kurzfristig lösen ist ebenfalls wie nach Punkt 1.4 das Admin-Team

hinzuzuziehen. Sollte ein Spieler nicht mehr connecten können ist es nicht erlaubt mit 4 Spielern weiterzuspielen und das Spiel wird als Default Loss gewertet

2. Spielspezifische Regeln/Formate

- Das Turnier wird im Modus Single-Round-Robin Gruppenphase (Bo1) mit anschließenden Playoffs (Bo3) der Top Teams durchgeführt
- Der genaue Ablauf der Playoffs hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab, hier behält sich die Turnierorga jegliche Änderungen des Turnierformats vor
- Spieler*Innen benötigen ihren eigenen Steam Account, um teilzunehmen.
- Spieler*innen sind selbst verantwortlich für Ihren Steam Account. Sollte dieser während des Turniers von Valve ausgeschlossen werden, darf kein anderer Account, als der vorher aufgelistete Account benutzt werden.

2.1. Mapauswahl

Für das Turnier sind alle Karten/Maps, welche zum Zeitpunkt des Turnierstarts von Valve in CS2 als aktive Ranked-Maps festgelegt sind, gestattet.

Die sind:

- Ancient
- Anubis
- Cache
- Dust 2
- Inferno
- Mirage
- Nuke

Für den Prozess des Map-Vetos ist das zur Verfügung gestellte 5Stack-Panel zu verwenden. Bei Fragen oder Problemen hierzu wendet euch bitte an die Turnierorga.

2.2. Fehlende Spieler*innen zu Spielbeginn

Wenn ein Team 15 Minuten nach festgelegtem Spielbeginn nicht bereit ist zu spielen (der Lobby nicht beigetreten ist), erhält das Team automatisch einen Default Loss. Dies ist dem Admin-Team mitzuteilen. Bitte beachtet im Sinne der Sportlichkeit jedoch möglichst alle Spiele zu spielen. Das Admin-Team behält sich außerdem vor für Spiele einen neuen Termin fest zu legen.

2.3. Disconnect und Taktische Pause

Es ist möglich das Spiel für eine taktische Pause anzuhalten. Um eine taktische Pause zu starten ist im Chat ".tac" einzugeben. Daraufhin wird das Spiel in der nächsten Freezetime

für 30 Sekunden pausiert. Nach Ablauf der Zeit ist das Spiel fortzuführen. Jedem Team stehen maximal 3 taktische Timeouts pro Map zur Verfügung. Bei einem Disconnect ist eine technische Pause nach Punkt 1.4 mit dem Befehl ".pause" in den Chat zu starten. Lässt sich das Problem nicht kurzfristig lösen ist ebenfalls wie nach Punkt 1.4 das Admin-Team hinzuzuziehen. Sollte ein Spieler nicht mehr connecten können ist es nicht erlaubt mit 4 Spielern weiter zu spielen und das Spiel wird als Default Loss gewertet

2.4. Surrender/Aufgabe

Teams können ein Match aufgeben, falls sie wollen. Eine Aufgabe des Matches resultiert in einer Niederlage.

2.5. Chatverhalten/Erweiterungen/Scripts

Beleidigungen oder Diskriminierungen jeglicher Art im Chat und außerhalb sind ausdrücklich untersagt. Sollte ein Spieler oder eine Spielerin im Chat oder außerhalb im Rahmen des Turniers diese Regel brechen, behält sich das Admin-Team das Recht vor, ein Team oder ein*e Spieler*in temporär oder permanent aus dem Turnier auszuschließen. Zudem behält sich das Team vor, potenzielle Preise anteilig oder gesamt einzubehalten.

Die Verwendung von Cheats, Hacks, Scripts und anderen Programmen von Drittanbietern sind generell untersagt und können zu sofortigem oder permanentem Ausschluss aus dem Turnier führen.

3. Zuschauer/Coach

Grundsätzlich sind keine Coaches gestattet. Der Slot auf dem Server ist gesperrt. Um auf den Server als Zuschauer und auch dem GOTV beizutreten ist die entsprechende Rolle im 5Stack-Panel notwendig. Diese wird vom Admin-Team ausschließlich an Admins und streamrelevanten Personen vergeben. Sollte es Interesse geben ein Spiel zu streamen gibt es grundsätzlich die Möglichkeit. In diesem Fall hat sich der Streamer beim Admin-Team zu melden um Voraussetzungen zu klären und die entsprechenden Rechte zu bekommen. Auch dafür ist eine Anmeldung im 5Stack-Panel notwendig.

5. Kommunikation

Die Kommunikation zwischen den Teams und dem Admin-Team findet grundsätzlich im Chat des 5Stack-Panels statt. Admins können direkt im Panel über einen Button über ein Problem mit dem Match benachrichtigt werden. Natürlich kann auch jederzeit das direkte Gespräch mit dem Admin-Team gesucht werden.

6. Änderung der Regeln

Das Admin-Team nimmt sich das Recht während des Turniers, die Regeln zu verändern oder zu erweitern, um einen fairen Wettkampf sicherzustellen und einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten.