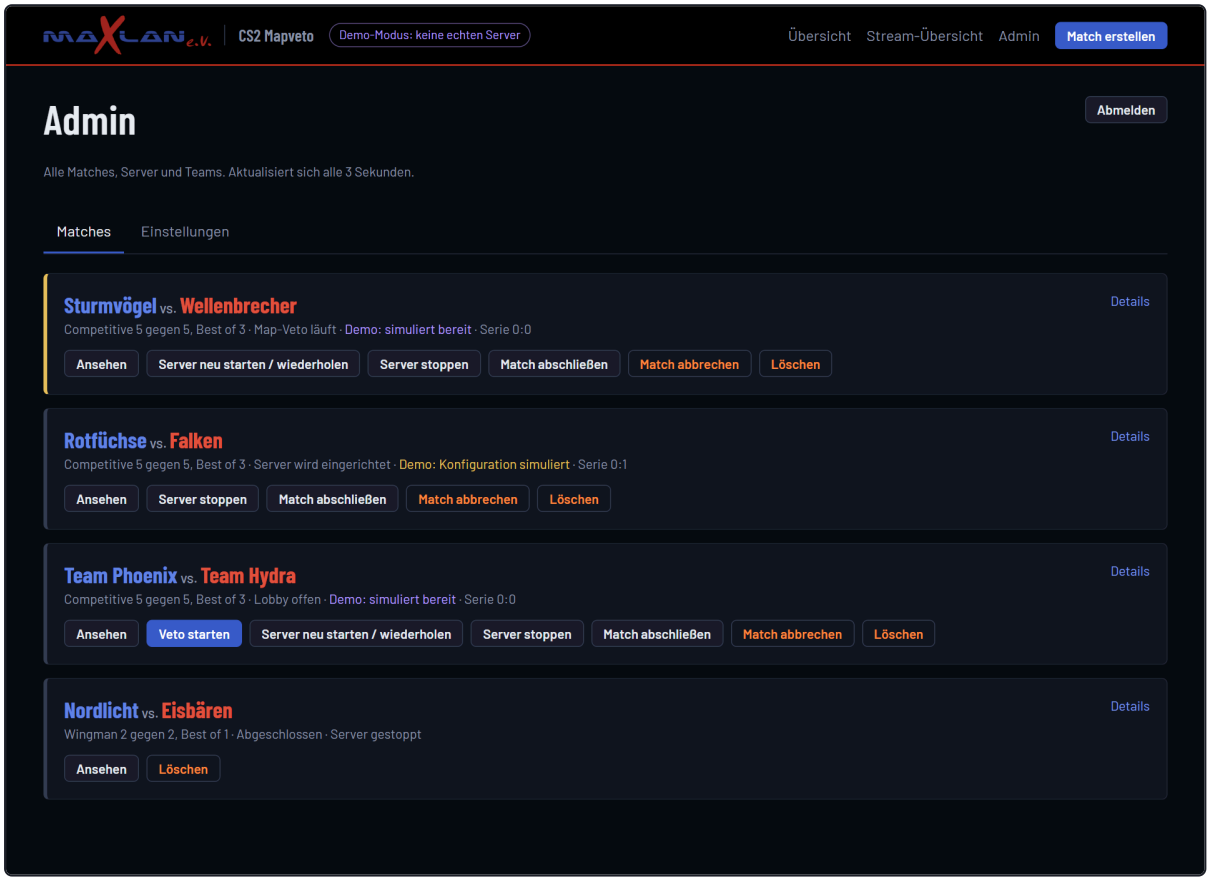
Hilfe für Turnier-Admins

CS2 Mapveto: was tun, wenn etwas hakt. Die Hinweise beziehen sich auf den Admin-Bereich unter `/admin`.

Grundregel: Erst den Status im Admin-Bereich ansehen (Server-Zeile, Verlauf, Warnungen), dann die kleinste passende Aktion wählen. Eine Aktion lässt sich nicht immer rückgängig machen. Bei „Löschen“ und „Match abbrechen“ immer doppelt prüfen.

1. Server startet nicht oder hängt



Admin-Karte: Der Server-Status steht in der Zeile unter dem Match, die Knöpfe darunter sind die Aktionen.

Anzeige bleibt auf „Server wird angefordert“ oder „Server startet“

- Ein Start dauert bis zu 20 Minuten (`CS2_START_TIMEOUT_MINUTES`). Vorher nicht eingreifen.
- Im Verlauf nachsehen: steht dort ein Fehler, ist der Server bereits als fehlgeschlagen markiert.
- Ist die Zeit abgelaufen oder steht „Serverstart fehlgeschlagen“: **Server neu starten / wiederholen**.
- Ist kein Port frei, meldet die Anwendung „Kein freier Port im Bereich …“. Dann laufen bereits viele Matches, und ein anderes Match muss zuerst beendet werden.

2. Konfiguration schlägt fehl

Status „Konfiguration fehlgeschlagen“ oder der Server wartet nach dem Veto

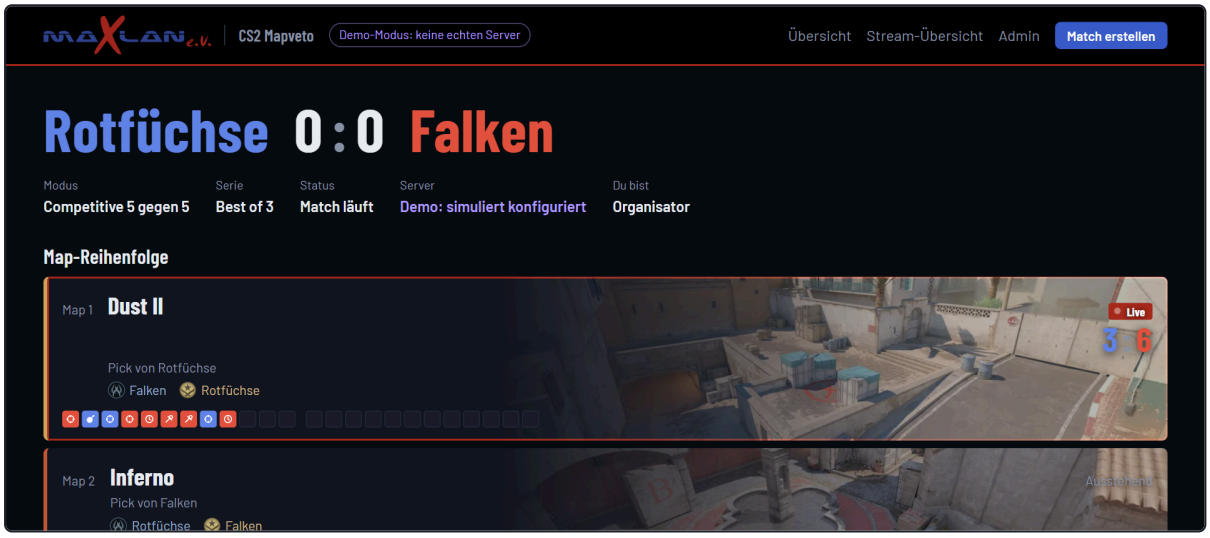
• Erst den Grund im Verlauf lesen.

• Dann **Konfiguration wiederholen**. Das passiert meist, wenn der Server beim ersten Versuch noch nicht bereit war.

• Hilft das nicht: **Server neu starten / wiederholen**, danach den Server abwarten.

> Ein Serverpasswort mit Sonderzeichen kann die Konfiguration blockieren. Passwörter erzeugt die Anwendung selbst, nur aus Buchstaben und Ziffern. Eigene Passwörter nie eintragen.

3. Keine Live-Ergebnisse



Serverpanel: Die Zeile „Live-Daten vom Server empfangen“ mit Uhrzeit zeigt, dass die Logs ankommen.

Der Spielstand bewegt sich nicht, obwohl gespielt wird

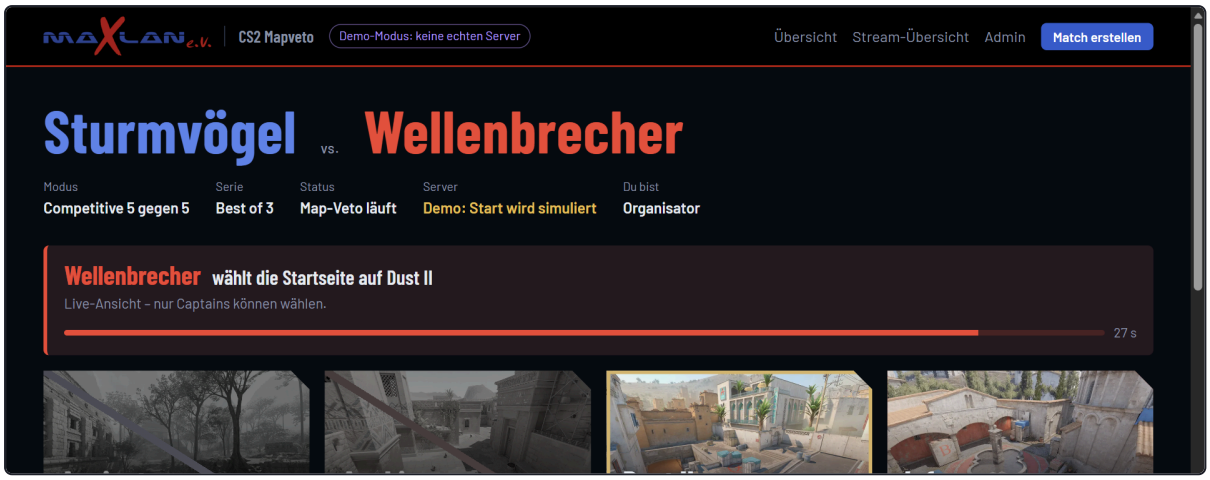
• Im Serverpanel prüfen: Steht dort „Live-Daten empfangen“ mit einer Uhrzeit? Wenn nicht, erreicht der CS2-Server die Anwendung nicht.

• Die Adresse `LOG_RECEIVER_URL` muss vom CS2-Server aus erreichbar sein, im LAN etwa `http://192.168.…:3000`. Mit `LOG_DEBUG=true` zeigt das Backend alle empfangenen Zeilen.

• Wurde **Aufwärmphase beenden** geklickt? Ohne diesen Klick zählt die Anwendung nichts, auch wenn schon gespielt wird.

• Nach einem Fehler: Server neu konfigurieren, damit die Log-Verbindung neu gesetzt wird.

4. Veto



Veto mit Timer-Leiste: Die rote Leiste zeigt die Restzeit des Schritts. Der Zug steht oben.

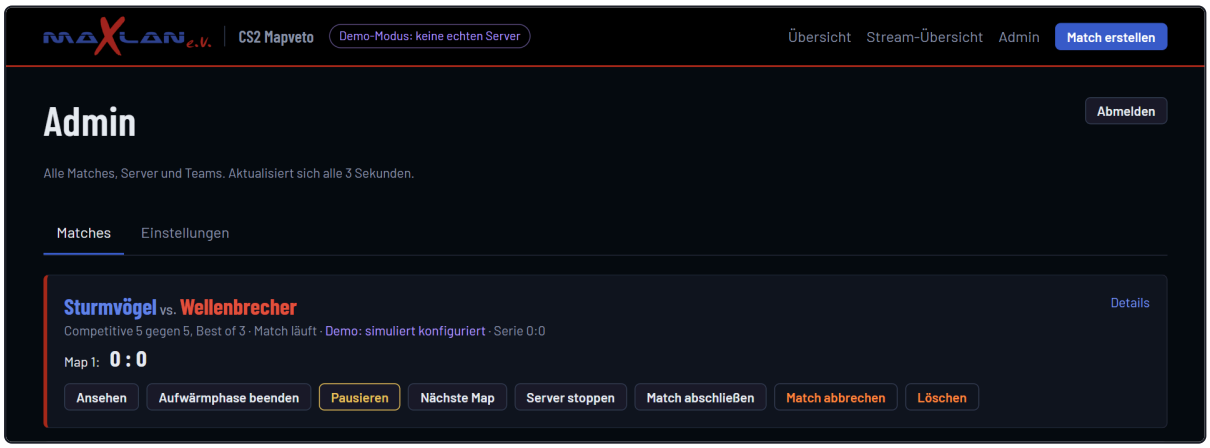
Ein Captain reagiert nicht

- Jeder Schritt hat 30 Sekunden. Danach wählt das System zufällig für das Team am Zug. Das ist kein Fehler.
- Ist die Zeit für ein Team unfair, kann der Admin den Schritt für das Team ausführen (Veto-Aktion mit Team-Auswahl).
- Die Frist lässt sich mit `VETO_STEP_SECONDS` ändern. `0` schaltet sie ab.

Das Veto startet nicht

- „Veto starten“ erscheint erst, wenn beide Teams bereit sind und einen Captain haben.
- Die Lobby zeigt konkret, was fehlt, etwa einen bereiten Spieler oder einen Captain.

5. Pause und Fortsetzen



Pausiertes Match: Das gelbe Badge „Pausiert“ und der Knopf „Fortsetzen“ zeigen den Zustand.

„Pausieren“ hat keine Wirkung im Spiel

- Der Server braucht `sv_pausable 1`. Das setzt die Anwendung nach jeder Map. Steht im Admin-Bereich „Pausiert“, hat der Befehl den Server erreicht.
- Wirkt die Pause nicht, Server neu konfigurieren und im Spiel prüfen.
- Nach einem Mapwechsel ist eine Pause beendet. Die Anwendung setzt die Anzeige dann zurück.

6. Spieler und Teams

Spieler kommt nicht in die Lobby

• Der Teamlink gehört genau einem Team. Den richtigen Code prüfen.

• Volle Teams lassen niemanden mehr hinein. Pro Team sind 2 (Wingman) bzw. 5 (Competitive) Plätze vorgesehen.

• Doppelte Namen oder doppelte SteamIDs werden abgelehnt. Den Spieler bitten, einen anderen Namen zu nehmen.

• Ein Code wurde weitergegeben oder ist unbekannt: **Neuer Code** im Organisator-Bereich erzeugen, der alte Link wird ungültig.

Ein Spieler sitzt im falschen Team im Spiel

• Die Anwendung kann CS2 nicht automatisch Teams zuordnen. Spieler wählen die Seite im Spiel selbst.

• Vor dem Start die Spieler bitten, sich dem richtigen Team im Spiel anzuschließen. Wer falsch sitzt, zählt seine Runden für das andere Team.

7. Ergebnisse korrigieren

Ein Ergebnis ist falsch, zum Beispiel nach einem Fehler oder einem Abbruch

• Die Rundensicherung ist nur für Admins sichtbar. Über den Rollback lässt sich eine gespeicherte Runde zurückspielen. Das Match pausiert danach.

• Voraussetzung: Der Server startet mit `-allow_round_backup_files`. Das setzt die Anwendung automatisch.

> Ein Rollback verwirft alle Runden nach dem gewählten Punkt. Vorher im Verlauf prüfen, welche Runde korrekt war.

8. Serie und Mapwechsel

Die nächste Map lädt nicht von selbst

• Nach einem Map-Ende lädt die Anwendung nach `SERIES_AUTO_ADVANCE_SECONDS` (Standard 30) die nächste Map. Mit `-1` geht das nur manuell.

• Ist die Serie entschieden, schließt die Anwendung das Match und gibt den Server frei.

• Notfalls: **Nächste Map** klicken.

9. Discord-Meldungen



Reiter „Einstellungen“: Hinweis bei fehlendem Webhook, Auswahl der Ereignisse, Testmeldung.

Im Discord-Kanal kommt nichts an

• Im Admin-Bereich unter „Einstellungen“ steht ein Hinweis, wenn kein Webhook eingerichtet ist.

• **Testmeldung senden**: Kommt sie nicht an, ist die Webhook-URL falsch oder der Kanal gelöscht. Die URL neu erzeugen und in `DISCORD_WEBHOOK_URL` eintragen.

• Prüfen, welche Ereignisse ausgewählt sind. Abgewählte Ereignisse werden nicht gesendet.

10. Anmeldung und Zugang

Die Admin-Anmeldung klappt nicht

• „Zu viele Anmeldeversuche“: eine Minute warten. Die Sperre gilt pro Adresse.

• „Falsches Passwort“: das Passwort aus der Konfiguration prüfen. Ändern lässt es sich nur dort.

• Die Anmeldung läuft zwölf Stunden. Danach neu anmelden.

/admin zeigt „Admin-Modus ist nicht eingerichtet“

• `ADMIN_PASSWORD` ist leer. Setzen und die Anwendung neu starten.

11. Aufräumen

Server laufen nach dem Turnier weiter

• Ungenutzte Server stoppt die Anwendung nach 30 Minuten automatisch. Spätestens nach 8 Stunden ist jeder Server aus.

• Abgeschlossene Matches geben ihren Server sofort frei. Ein hängender Server lässt sich mit **Server stoppen** beenden.

• Matches, die nicht mehr gebraucht werden, im Admin-Bereich löschen, um die Liste übersichtlich zu halten.

Wenn nichts hilft

- Den Verlauf des Matches kopieren und dem Betreuer schicken.
- Die Logs des Backends notieren, die Anwendung läuft im Terminal oder als Container.
- Kein Eingriff in laufende Matches ohne Absprache mit den Teams. Ein Neustart beendet alle laufenden Aktionen.