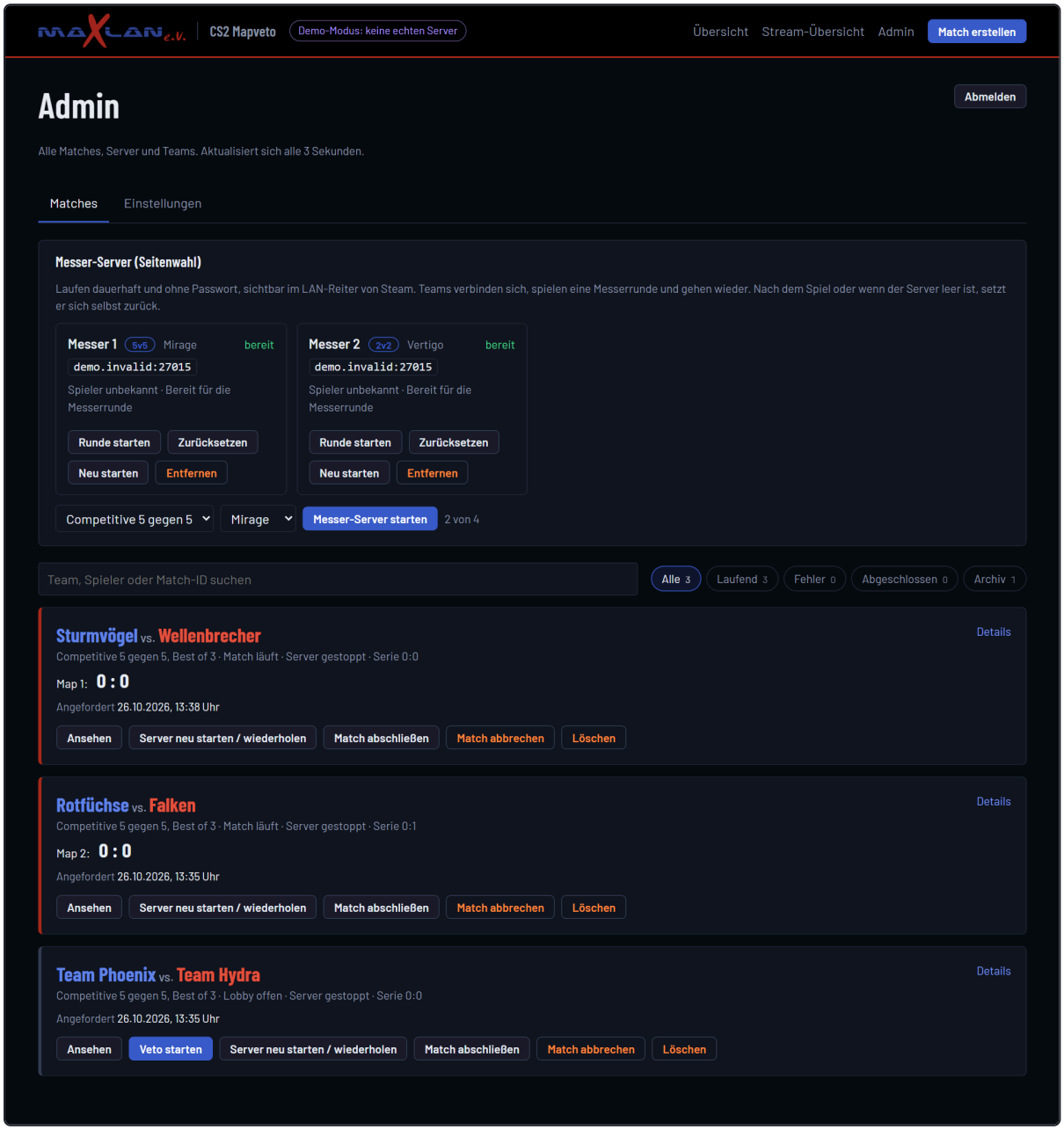
Hilfe für Turnier-Admins

CS2 Mapveto: was tun, wenn etwas hakt. Die Hinweise beziehen sich auf den Admin-Bereich unter `/admin` mit den Reitern **Matches** und **Einstellungen**.

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



Reiter „Matches“: oben die Messer-Server, darunter Suche und Filter, dann die Matchkarten. In jeder Karte stehen Server-Status, Adresse mit Ports, wann der Server angefordert wurde, und 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.

• Der erste Start auf einem neuen Docker-Host lädt die Spieldateien (rund 73 GB) und braucht oft länger. Dann unter **Einstellungen** → **Zeiten** die Startzeit erhöhen oder danach **Server neu starten / wiederholen**: Der Download macht an der Stelle weiter.

• Bei einem Fehler steht die Ursache rot direkt in der Karte. Der Filter **Fehler** zeigt alle betroffenen Matches.

• Im Verlauf nachsehen: steht dort ein Fehler, ist der Server bereits als fehlgeschlagen markiert.

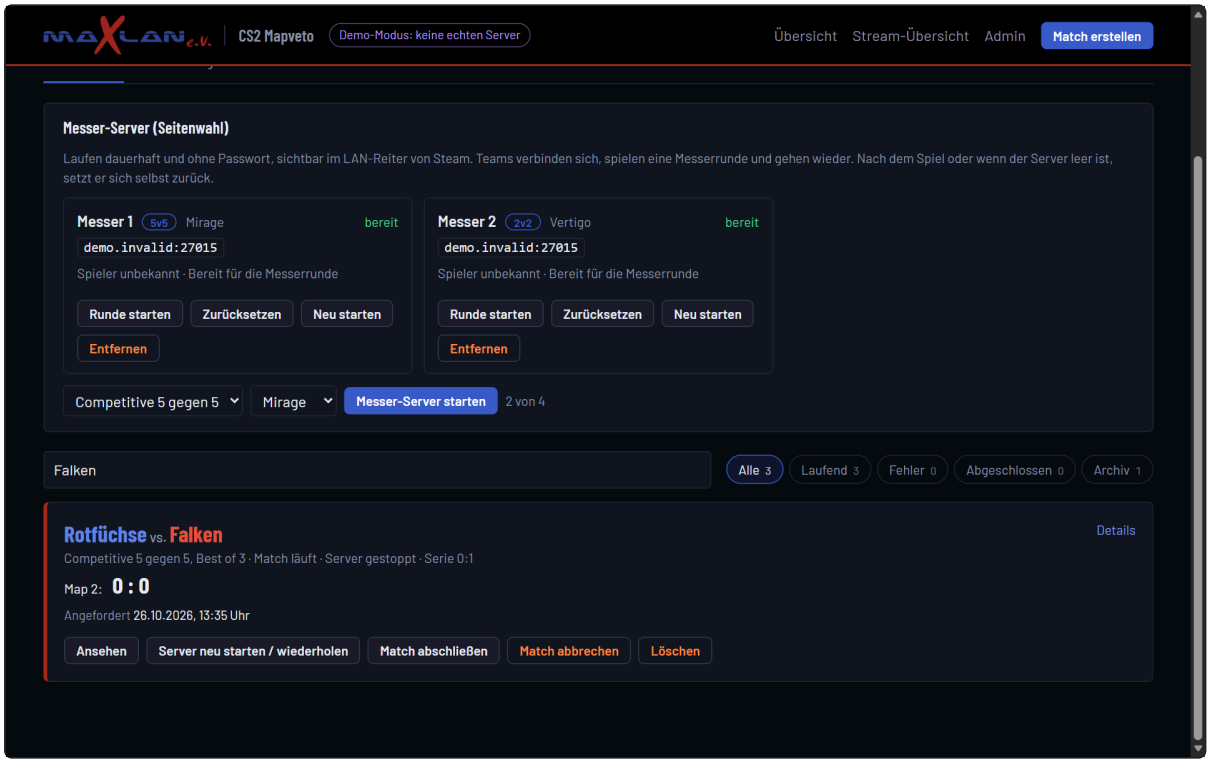
• Ist die Zeit abgelaufen oder steht „Serverstart fehlgeschlagen“: **Server neu starten / wiederholen**.

• Ist kein Port frei, meldet die Anwendung „Kein freier Port im Bereich …“. Dann laufen bereits viele Matches (bis zu 40 pro Host), und ein anderes Match muss zuerst beendet werden. Die Karte **Docker-Hosts** zeigt, wo es eng ist.

• Belegt ein fremder Dienst einen Port, nimmt die Anwendung automatisch den nächsten freien.

• Nach **Server neu starten / wiederholen** in einem laufenden Match lädt die Anwendung die aktuelle Map samt Passwort wieder. Der neue Server hat die vollen 30 Minuten, bevor er als ungenutzt gilt.

2. Matches finden: Suche, Filter, Archiv



Suche nach „Falken“: Es bleibt nur das passende Match stehen. Rechts die Filter mit Anzahl.

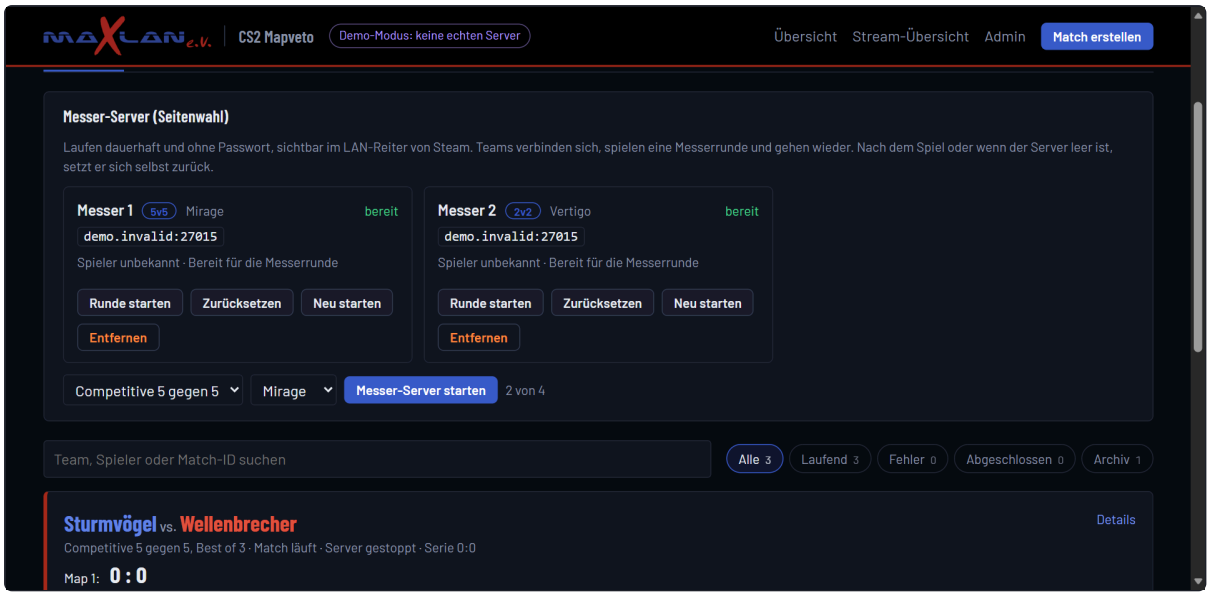
Ein Match ist in der Liste nicht zu finden

• Im Suchfeld Teamname, Spielername oder Match-ID eingeben. Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle.

• Prüfen, welcher Filter aktiv ist: **Alle**, **Laufend**, **Fehler**, **Abgeschlossen** oder **Archiv**. Der Filter bleibt im Browser gespeichert.

• Abgeschlossene Matches wandern nach 3 Tagen automatisch ins **Archiv** (einstellbar unter Einstellungen → Zeiten). Mit **Aus dem Archiv holen** kommt ein Match zurück in die Liste.

3. Messer-Server für die Seitenwahl



Messer-Server: Modus (5v5 oder 2v2) und Map wählen, starten. Pro Server Adresse, Status und Knöpfe.

Einen Messer-Server bereitstellen

• Reiter **Matches**, Karte **Messer-Server (Seitenwahl)**: Modus **Competitive 5 gegen 5** oder **Wingman 2 gegen 2** wählen, Map wählen, **Messer-Server starten**. Nach ein bis zwei Minuten steht er auf „bereit".
• Die Server sind offen, ohne Passwort, stehen im LAN-Reiter von Steam und auf der Startseite mit „Verbinden".
• Nach der Messerrunde startet das Spiel von selbst neu. Gehen alle, setzt sich der Server ebenfalls zurück.

Teams warten in der Aufwärmphase

• Die Aufwärmphase dauert 90 Sekunden zum Verbinden. Sind beide Teams da: **Runde starten**.
• Hängt noch ein altes Spiel: **Zurücksetzen**. Hängt der Server ganz: **Neu starten** (neuer Container).

Messer-Server steht auf „ausgefallen"

• Die Anwendung startet ausgefallene Messer-Server selbst neu, höchstens fünfmal in Folge. Danach bleibt er stehen. **Neu starten** setzt den Zähler zurück.

4. Server nicht im LAN-Reiter von Steam

Spieler finden den Server nicht unter Steam → Ansicht → Spielserver → LAN

• Steam sucht im LAN nur auf den Ports 27015 bis 27020. Steht in der Matchkarte ein anderer Spielport (z. B. 27100), ist der Server nicht im LAN-Reiter. Das ist gewollt, wenn die LAN-Plätze belegt sind. Spieler verbinden sich dann über den Befehl auf der Webseite.
• Messer-Server belegen ebenfalls LAN-Plätze. Insgesamt gibt es pro Host bis zu 6, auf einem Host mit fremden Diensten weniger.
• Steht der Server auf einem LAN-Port und fehlt trotzdem: Steam-Serverfenster schließen und neu öffnen, dann die Firewall des Docker-Hosts prüfen.

> CSTV liegt immer 100 Ports über dem Spielport, z. B. Spiel 27016, CSTV 27116.

5. Konfiguration schlägt fehl

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

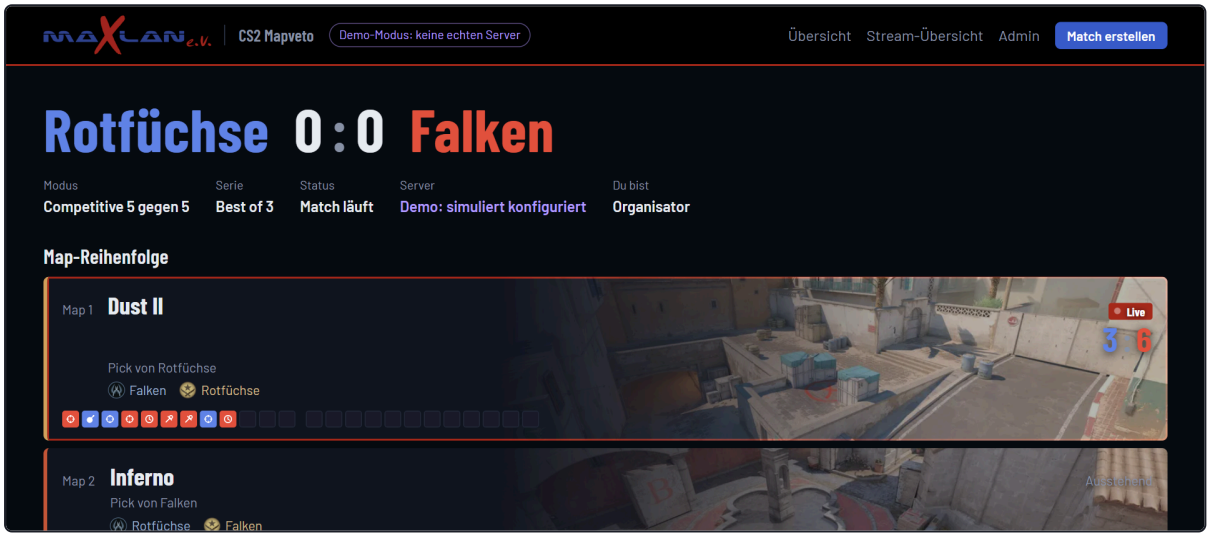
• Erst den Grund im Verlauf lesen.

• 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.

6. 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

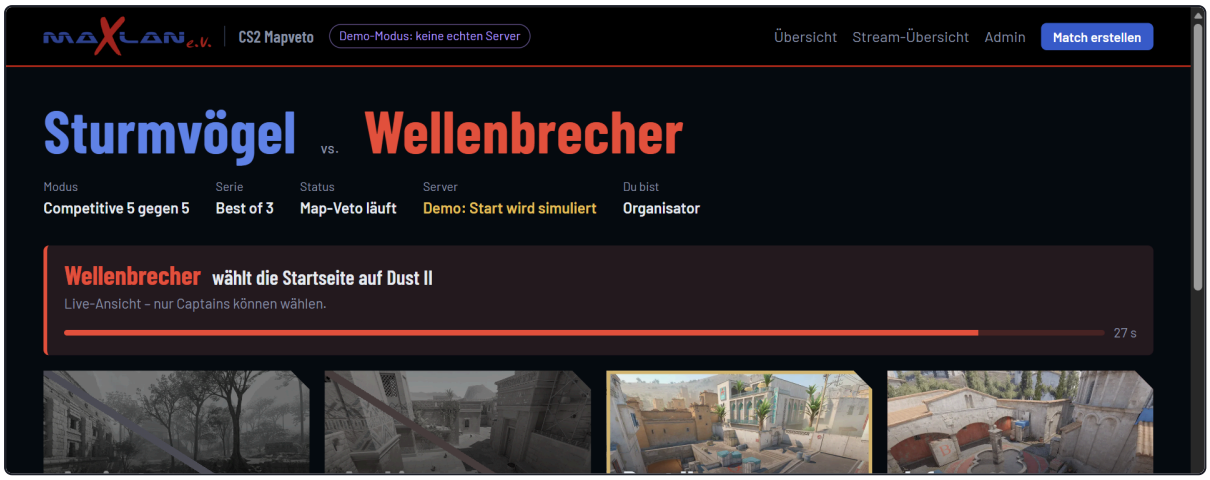
• Im Serverpanel prüfen: Steht dort „Live-Daten empfangen“ mit einer Uhrzeit? Wenn nicht, erreicht der CS2-Server die Anwendung nicht.

• 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.

7. Veto



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

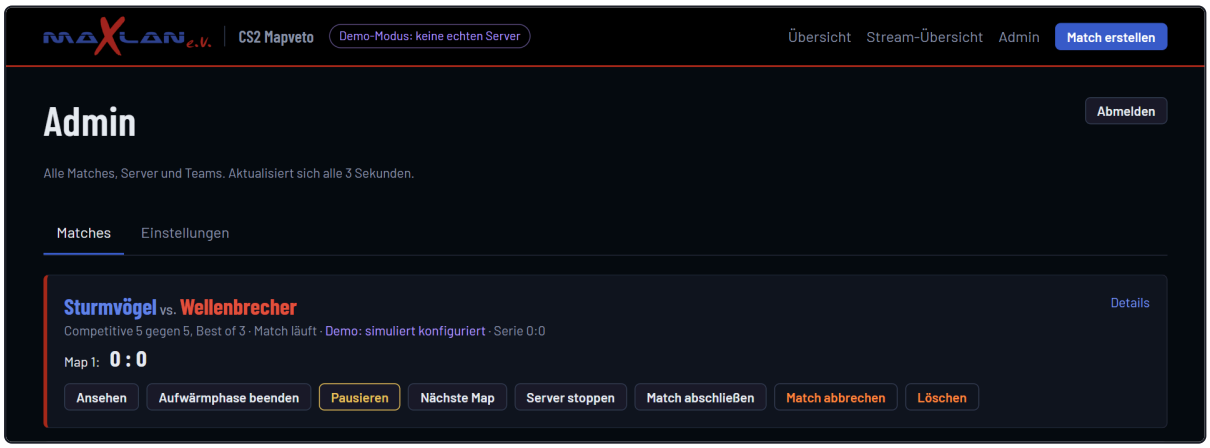
Ein Captain reagiert nicht

- 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 unter **Einstellungen** → **Zeiten** ändern (Vorgabe `VETO_STEP_SECONDS`). `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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. Serie und Mapwechsel

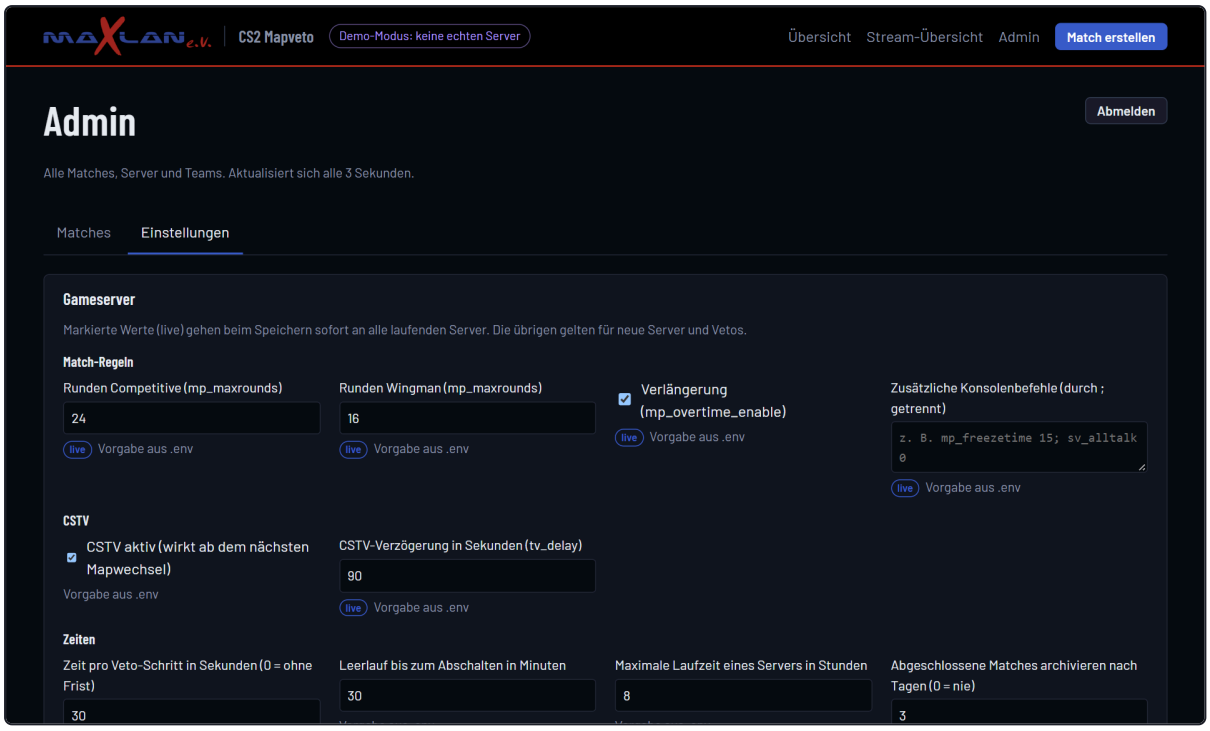
Die nächste Map lädt nicht von selbst

• 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.

12. Einstellungen und Discord



Reiter „Einstellungen“: Gameserver-Werte in drei Gruppen. Mit „live“ markierte Werte gehen sofort an laufende Server.

Runden, Verlängerung, CSTV oder Zeiten ändern

• Unter **Gameserver** den Wert ändern und **Speichern**. Die Meldung sagt, wie viele laufende Server aktualisiert wurden.

• „live“-Werte (Runden, Verlängerung, CSTV-Verzögerung, Zusatzbefehle) wirken sofort. CSTV an/aus wirkt ab dem nächsten Mapwechsel, die Zeiten für neue Server und Vetos.

• Unter jedem Wert steht die Vorgabe aus der `.env`. Den alten Wert eintragen und speichern stellt die Vorgabe wieder her.

Docker-Host hinzufügen oder Image aktualisieren (Freitags-Update)

• Unter **Docker-Hosts** lassen sich Hosts hinzufügen und bearbeiten (Name, Docker-Ziel, Adresse, Ports, LAN-Ports, Volume). Hosts mit laufenden Servern lassen sich nicht entfernen.

• **Auf allen Hosts aktualisieren** lädt das CS2-Image auf allen Hosts gleichzeitig. Laufende Server laufen weiter. Das Ergebnis steht pro Host darunter.

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.

13. 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. Nach einem Neustart der Anwendung ist man ebenfalls abgemeldet.

/admin zeigt „Admin-Modus ist nicht eingerichtet“

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

14. 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.

• Abgeschlossene Matches **archivieren** statt löschen. Das passiert nach 3 Tagen ohnehin automatisch, die Daten bleiben erhalten.

• Messer-Server laufen dauerhaft und werden nicht automatisch gestoppt. Nach dem Turnier mit **Entfernen** abbauen.

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.