

## **§1 - Ændringer af regelsættet:**

1.1 - Turneringsadministratorerne reserverer retten til at ændre enhver regel på ethvert givent tidspunkt før eller under turneringen hvis det bliver nødvendigt.

1.2 - Dette inkluderer også ændring af format, såfremt tiden bliver knap

## **§2 - Generel information om turneringen:**

### **§2.1 - Turneringsformat:**

2.1.1 - X Grupper med 4 hold per gruppe. Top 2 fra hver gruppe går videre. Disse spilles Bo1.

2.1.2 - Double Elimination Playoffs. Alle 1. pladser møder en 2. plads fra grupperne. Bo1 i de 2 første runder af Upper Bracket, resten Bo3. Bo1 i Lower Bracket

### **§2.2 - Som spiller:**

2.2.1 - En spiller må KUN deltage i kampe for ÉT (1) hold i turneringen

2.2.2 - En spiller SKAL bruge det registrerede in-game nick for kampe i turneringen

2.2.3 - En spiller SKAL have læst og forstået regelsættet som gælder for turneringen

2.2.4 - Et hold består af 5 spillere. Der er ingen mulighed for Stand-Ins

2.2.5 - Holdkaptajnen har ansvaret for at alle registrerede spillere har de korrekte in-game navne inden check-in.

### **§2.3 - Map pool:**

de\_inferno

de\_train

de\_nuke

de\_mirage

de\_vertigo

de\_overpass

de\_dust2

### **§2.4 - Valg af map og veto**

2.4.1 - *Bo1 Vetoes på følgende måde:*

Det nederststående hold i bracketsystemet vetoer ét map.

Det øverststående hold vetoer ét map.

Det nederststående hold vetoer ét map.

Det øverststående hold vetoer ét map.

Det nederststående hold vetoer ét map.

Det øverststående hold vetoer ét map.  
Sidste map er det som vil blive spillet.

#### 2.4.2 - *Bo3 Vetoes på følgende måde:*

Det nederststående hold i bracketsystemet vetoer ét map.  
Det øverststående hold vetoer ét map.  
Det nederststående hold vælger ét map som vil blive spillet som det første map.  
Det øverststående hold vælger ét map som vil blive spillet som map nummer 2.  
Det nederststående hold i bracketsystemet vetoer ét map.  
Det øverststående hold vetoer ét map.  
Hvis kampen ender i 3 maps, spilles det sidste map som endnu ikke er blevet vetoet eller valgt af nogle af holdene.

Veto foregår under kampen i runden på bracket.

### **§2.5 - Kamp format**

2.5.1 - Alle kampe spilles 5 mod 5

2.5.2 - En kamp består af to halvlege af 15 runder, med hver runde på max tid på 1 minut og 55 sekunder (mp\_roundtime\_defuse 1.92) og en bombetid på 40 sekunder (mp\_c4timer 40)

2.5.3 - En del/halvleg er slut når 15 runder er blevet spillet

2.5.4 - En kamp er slut når et hold når 16 runder. Ved uafgjort skal der spilles overtime, efter følgende regler:

MR3

10000 startmoney

### **§3 - Før kampen starter**

§3.1 - Du kan finde tiden for din næste kamp på tidsplanen.

§3.2 - De annoncerede tider for kampene skal respekteres og turneringsadministratorerne forbeholder sig retten til at diskvalificere et hold der møder for sent op.

Husk at være der til tiden og forbered jer i god tid inden start.

§3.3 - Der skal være minimum 4 spillere på et hold for at en kamp er gyldig. Med 3 spillere eller mindre vil kampen blive opgivet.

### **§4 - Under kampen**

#### **§4.1 - Valg af side**

4.1.1 – Der vil blive afholdt en knive-only runde for at bestemme side.

#### **§4.2 - Bombe-boosting**

4.2.1 - Bombe-boosting er ikke tilladt. Dette vil blive set som en fordel for Terroristerne. Bomben kan kun blive placeret af bombe bæreren uden indblanding fra medspillerne.

#### **§4.3 - Boosting**

4.3.1 - Generelt er boosting tilladt, medmindre der boostes til et sted der giver udsyn på mappen som ikke er tiltænkt

#### **§4.4 - Chat/say**

4.4.1 - Chat/say skal holdes til et minimum. Små kommentarer som HP?, NS osv er okay, så længe at det ikke bliver brugt for at distrahere. Så vidt muligt skal det holdes til freezetime.

#### **§4.5 - Map exploits**

4.5.1 - Udnyttelse af en ny eller kendt map exploit vil resulterer i en advarsel eller straf.

#### **§4.6 - Snyd og 3. parts programmer**

4.6.1 - Det er på ingen måde tilladt at bruge 3. parts programmer eller scripts som for eksempel OGC, WH, AIMBOT osv.

#### **§4.7 - Pausing**

4.7.1 - Der må pauses for tekniske problemer. Derudover må hvert hold tage en Tactical Time-Out per halvleg. Denne Time-Out må vare 2 minutter

#### **§4.8 - Client breakdown og disconnects**

4.8.1 - Hvis en spiller disconnecter fra serveren på grund af tekniske årsager må kampen pauses efter den nuværende kamp er slut (Når der enten står "Counter-Terrorist win" eller "Terrorist win" på skærmen). Et pause gælder indtil freeze tiden på den næste runde er slut.

4.8.2 - Det er kun den relevante holdkaptajn der må pause og unpaue spillet.

4.8.3 - Hvis den disconnectede spiller eller udskifteren ikke er tilbage på serveren efter 10 minutter fra da disconnecten opstod, skal kampen fortsættes.

#### **§4.9 - Server problemer**

4.9.1 - Hvis serveren crasher indenfor de første 3 runder bliver kampen genstartet.

4.9.2 - Hvis serveren crasher efter der er spillet 3 runder skal kampen fortsætte. Admins vil bruge back-up fil til at restore kampen.

4.9.3 - En runde er slut når der enten står “Counter-Terrorist win” eller “Terrorist win” på skærmen.

4.9.4 - En runde er gyldig når et der har været et kill og/eller bomben er placeret. Dette gælder kun hvis hold A disconnecter fra serveren og hold B stadig spiller efter de 3 første runder har været spillet.

#### **§4.10 - Streaming og spectators**

4.10.1 - Det er tilladt at streame såfremt der er en minimum delay på 90 sekunder. (I kan spørge admin efter GOTV IP)

4.10.2 - Det er ikke tilladt at spectate medmindre der bliver givet eksplicit tilladelse af en turneringsadministrator.

#### **§4.11 - Client settings**

4.11.1 - Alle spillere er bundne til at bruge den følgende kommando i autoexec.cfg: – rate “128000” – cl\_cmdrate “128” – cl\_updaterate “128”

### **§5 - Efter kampen**

#### **§5.1 - Kamp resultater**

5.1.1 - Reporter resultatet af kampen til turneringsadministratorerne så snart kampen er afsluttet. Hold der ikke gør dette kan blive straffet ved at få et advarsel.

5.1.2 - Begge hold bedes om altid at tjekke resultatet når en kamp er afgjort.

5.1.3 - Sørg for at tjekke hvornår dit hold skal spille igen så I er klar i god tid.

5.1.4 - Vi opfordrer til at holdene husker hinanden på starttidspunktet i god tid.

#### **§5.2 - Demos & Screenshots**

5.2.1 - Alle hold skal tage screenshots efter hver afsluttet kamp med kampens resultat.

5.2.2 - Alle spillere skal optage en demo af deres kampe. Såfremt der er brug for hjælp til dette, kan turneringsadministratorerne kontaktes. Alle spillere skal opgive deres demo af kampen, hvis disse ønskes fra turneringsadministratorerne.

### **§6 - Overtrædelse af reglerne**

#### **§6.1 - Konflikter**

6.1.1 - Hvis der opstår en konflikt, under eller efter en kamp, skal en admin kontaktes med det samme for at løse den. Under kampen kan kampen pauses efter “CT/T wins” men før freeze time er slut.

6.1.2 - Hvis en konflikt inkluderer en klage mod en modstander, en admin eller andre gælder det næste stykke af regelsættet.

## **§6.2 - Overensstemmelse**

6.2.1 - Ved at deltage i turneringen accepterer spillerne uden reservation alle oven-og nedenstående nævnte regler og at enhver beslutning der bliver truffet af turneringsadministratorerne under turneringen til enhver tid kan erstatte disse regler.

## **§6.3 - Klager**

6.3.1 - Hvis en spiller ønsker at oprette en klage gælder det følgende:

6.3.2 - Vær helt sikker på hvad præcist din klage er og går ud på.

6.3.3 - Henvend din klage til en admin og forklar din sag. Husk at have beviser som fx screenshot og demos til at underbygge din sag hvis det er muligt.

6.3.4 - Anklageren skal til enhver en tid kunne levere de nødvendige beviser for at en klage kan blive fair evalueret af turneringsadministratoren.

6.3.5 - Adminen vil derefter kontakte den anklagede spiller og registrér deres version af sagen. Baseret på denne information og i samråd med hinanden, vil turneringsadministratorerne nå en afgørelse i sagen. Afgørelser lavet af turneringsadministratorer er endelige.

## **§6.4 - Straffe og diskvalifikation**

6.4.1 - Hvis en regel bliver overtrådt kan admins i enighed med turneringsafholderen, anvende følgende straffe i henhold til deres bedømmelse. Straffe der kan blive anvendt er de følgende:

## **§6.5 - Advarsel (se næste punkt)**

6.5.1 - 3 tabte runder (det overtrædende hold mister 3 runder og det andet hold får de 3 runder)

6.5.2 - Kampen bliver opgivet

6.5.3 - Diskvalifikation af en spiller eller hold fra turneringen

6.5.4 - Ban fra fremtidige turneringer

6.5.5 - Advarsler

6.5.6 - Når en regel er overtrådt kan en admin vælge at uddele en advarsel til en spiller eller hold. Et advarsel til en spiller medfører en advarsel til hele holdet.

## **§6.6 - Tilfælde der kan medføre et advarsel:**

6.6.1 - Dårlig opførsel overfor admins og modstandere

6.6.2 - Overtrædelser af regelsættet

6.6.3 - Forsinkelser uden tilladelse fra admins

6.6.4 - Bevidst udnyttelse af bugs

6.6.5 - Flere advarsler kan blive udstedt på samme tid.

6.6.6 - 3 advarsler vil resultere i diskvalifikation fra turneringen.

### **§6.7 - Opførsel**

6.7.1 - Vi forventer at alle deltagere opfører sig professionelt og med god sportsånd til alle tider.

6.7.2 - Kampe der bliver tabt med vilje, verbal eller enhver anden misbrug af en modstander kan resultere i advarsler eller diskvalifikation fra turneringen.

6.7.3 - Dårlig opførsel under eller efter turneringen kan resulterer i et ban fra fremtidige turneringer.

6.7.4 - Vi forventer at alle spillere opfører sig eksemplarisk og udviser forståelse og tålmodighed med deres modstandere og turneringsadministratorer.

6.7.5 - Såfremt turneringsadministratorerne træffer en beslutning der går imod en deltagers opfattelse er det tilladt at være utilfreds med dette såfremt eventuelt kritik formuleres på en konstruktiv og saglig måde.