

# CSGO regelsæt 5v5 - 2019

## Ændringer af regelsæt

BredebroLan påkalder sig retten til at kunne ændre I regelsættet til hver en tid både før eller under eventen. Enhver regelændring vil blive annonceret tydeligt til alle deltagere til eventen. Ændringer i tidsplanen vil ligeledes blive oplyst enten før, på hjemmesiden, eller under eventen.

## Accept af regler

Ved at deltage i denne event har man som spiller accepteret alle ovenstående og nedenfor stående regler, og at alle beslutninger fra BredebroLan er gældende.

## Turneringsformat

Vi starter ud med gruppespil, Grupper af 6-8 hold vil sende top 2 videre til A turneringen, og 3 – 4 ryger videre til B turneringen, - Herefter vil der i begge turneringerne spilles Double elimination, Upper bracket bliver Bo3  
Lower bracket bliver Bo1  
Finalen spilles som B05

Alle runder skal noteres,

Sker det at flere hold ligger til at delen første til fjerde pladsen,

Bliver decider baseret på opgør holdene imellem, og herefter på Round difference.

## VETO

Ved vunden kamp får vinder holdet 1 point, og modstanderholdet 0. En kamp består af 3 maps, hvor et hold skal nå først til 16 vundne runder på to maps, for at vinde kampen.

· Kampene bliver spillet som 5vs5

Det hold der står først/øverst er højeste seed.

Best of 1 VETO:

Laveste seed fjerner et map (seks maps tilbage)

Højeste seed fjerner et map (fem maps tilbage)

Laveste seed fjerner et map (fire maps tilbage)

Højeste seed fjerner et map (tre maps tilbage)

Laveste seed fjerner et map (to maps tilbage)

Højeste seed fjerner et map (et map tilbage)

Det sidste map spilles nu.

Best of 3 VETO:

Laveste seed fjerner et map (seks maps tilbage)

Højeste seed fjerner et map (fem maps tilbage)

Laveste seed vælger et map (fire maps tilbage)

Højeste seed vælger et map (tre maps tilbage)

Laveste seed fjerner et map (to maps tilbage)

Højeste seed fjerner et map (et map tilbage)

Det sidste map tages i brug hvis det er nødvendigt.

VETO skal laves ved admin bordet.

## At vinde en kamp

- En kamp bliver spillet af to halvlege med 15 runder i hver. Hver runde vare maksimalt 1 minut og 55 sekunder (mp\_roundtime 1.92)
- Et map er færdigspillet når det ene hold har nået 16 vundne runder
- Når et map til resultatet 15-15, vil der blive spiller overtime. MR6 og startmoney 10.000, dette forsætter til en vinder er fundet

## Map List -> CS:GO Active Duty list.

de\_inferno  
de\_nuke  
de\_overpass  
de\_mirage  
de\_vertigo  
de\_dust2  
de\_train

## Opførsel

Ved deltagelse forpligter alle sig til at opretholde en god tone overfor både deltagere og crew. Usportslig optræden af enhver art vil ikke blive tolereret og vil medføre en advarsel og/eller bortvisning fra eventen. Eksempler kan være, men er ikke begrænset til: Ulovlig brug af pause funktion under kampe, tabe kampe med vilje, groft sprogbrug overfor andre deltagere eller crew. Det forventes at alle deltagere opfører sig eksemplarisk overfor alle deltagere, modstandere og crew til eventen.

## Før kampen

Gennem hele turneringen er det holdenes eget ansvar at holde sig opdateret med hvornår næste kamp skal spilles. Da tidsplanen er flydende og kampene afvikles hurtigst muligt er det vigtigt at holde tæt kontakt til adminbordet for at vide hvornår næste kamp skal spilles. Alle hold er til alle tider forpligtet til at holde sig informeret omkring kampstart, og hvis dette ikke overholdes kan Bredebrolan se sig nødsaget til at taberdømme et hold.

Der skal minimum 4 spillere til for at starte en kamp. Med 3 spillere eller færre vil et hold blive taberdømt.

## Under kampen

### At vælge side

Hvert map start med en knivrunde, og vinderen for lov at vælge side. Granater er ikke tilladt i knivrunden. Det er heller ikke tilladt at plante bomben.

### Defusing

Det er forbudt at defuse bomben gennem forhindringer, f.eks. en væg eller fra under en togvogn. Bomben skal som minimum være delvist synlig. En usynlig fakedefuse er ligeså forbudt som en gennemført en.

### Plantning af bomben

Bombeboosting er ikke tilladt, den skal kunne defuses af en enkelt modstander.

### Boosting

Normal map boosting er tilladt, så længe det ikke giver fordele eller positionen kan misbruges til at

f.eks se andre dele af mappet man ikke burde kunne se.□

### **Chat/say**

Det er tilladt at bruge chatten såfremt ingen spillere har noget at sige til det. Vælger 1 spiller at sige stop, gælder dette for alle.

### **Map Exploits**

Det er forbudt alle nye eller normalt kendte map exploits.

### **Cheats**

Alt cheat er forbudt inklusiv tredje parts programmer og scripts.

### **Grafiske settings:**

Disse indstillinger er tilladt at ændre på spillerens PC og skærm:

Brightness

Digital Vibrance

Contrast

Gamma

3D settings (aliasing, vertical sync, ...)

Game scaling

USB HZ

Sound, Mouse settings

Keyboard, headset, mouse drivers

Det er forbudt at ændre ingame texturer via consol, ATI Tray Tools eller lignende programmer.

### **Bugs**

Det er forbudt at udnytte alle nye eller kendte bugs.

### **Pausing**

Brug af pause er forbudt.

Pause er kun tilladt hvis en spiller falder af serveren, grundet tekniske årsager. Runden spilles i så fald færdig, og spillet pauses af teamkaptajnen på det relevante hold.

### **Brug af kommandoen "Kill"**

Det er ulovligt at bruge kommandoen "kill" under en kamp uanset tidspunktet. Skulle en deltager bruge kommandoen og den pågældende deltagers hold får fordel af aktionen, vil dette hold blive fratrukket 3 runder. (Eksempelvis ved at få flere penge i næste runde fremfor 0 ved at overleve runden).

### **Brug af Scripts**

Det er ulovligt at bruge scripts af enhver art. Undtaget fra denne regel er buy scripts.

Brug af ulovlige scripts medfører et automatisk nederlag i den pågældende kamp.

Ulovlige scripts inkluderer, men er ikke begrænset til, følgende:

- AWP fast switch/zoom scripts
- Bunny jumping scripts
- Turn scripts
- Walk/run/silent scripts
- Recoil scripts

### **Klient nedbrud**

Skulle en spiller miste forbindelse til serveren på grund af tekniske problemer, må kampen pauses

efter den igangværende runde er færdig. Det pågældende holds kaptajn står for brug af pausefunktionen.

Kun holdkaptajnen, som brugte pausefunktionen, må unpause kampen igen.

Kampen må pauses enten når "Counter-Terrorists win"/"Terrorists win" vises på skærmen eller under freeze time i den efterfølgende runde.

Hvis spilleren som har mistet forbindelse ikke er på serveren igen indenfor 10 minutter fra tidspunktet, hvor vedkommende mistede forbindelsen, spilles kampen videre i undertal.

### **Switch-nedbrug**

Skulle en switch opleve et nedbrud under en kamp af hvilken som helst årsag (indgreb fra de spillende hold undtaget) og 3 eller flere spillere mister forbindelse, træder reglerne for servernedbrud i kraft.

### **Servernedbrud**

Hvis der opleves servernedbrud under de første tre runder, vil kampen blive genstartet.

Efter 3 runder fortsætter kampen men start money ændres til 6500 for første runde efter nedbrud.

Før starten af anden runde efter nedbrud sættes start money til 800

Skulle serveren ikke komme tilbage efter et nedbrud, vil holdene blive tildelt en ny server af administratorerne

En runde tæller som færdig, i det teksten "Counter-Terrorist win" eller "Terrorist win" vises.

En runde tæller som spillet når enten et kill er taget eller bomben er placeret. Dette er kun gyldigt hvis et hold mister forbindelsen og det andet stadig er på serveren og de tre første runder er overstået.

### **Efter kampen**

Resultatet gives til administratorerne umiddelbart efter kampen. Hold som undlader at indrapportere et resultat, kan modtage en advarsel. Holdene rådes til altid dobbelttjekke resultatet efter en færdigspillet kamp.

Husk at tjekke hvornår holdets næste kamp spiller, så vi sikrer et rettidigt program. Holdene opfordres til at minde hinanden om indbyrdes kampe.

### **Konflikter**

Skulle der opstå en konflikt før, under eller efter en kamp, skal en administrator kontaktes med det samme for at få den pågældende konflikt løst.

Skulle en konflikt opstå under en kamp og samtidigt kræve at der findes en løsning med det samme, kontaktes administratorerne efter anvendelse af pausefunktionen efter "win" teksten men før næste rundes freeze time.

Skulle konflikten involvere en klage over en modstander, en administrator eller noget tilsvarende finder næste punkt anvendelse.

### **Klager**

Hvis et hold ønsker at indbringe en klage, skal følgende procedure følges.

- Diskutér og præcisér indenfor holdet hvad klagen er
- Overgiv klagen til en administrator og fremlæg klagesagen. Sørg for at have bevismateriale klar, hvis det findes anvendeligt. Det pålægger anklager at fremlægge relevant bevismateriale.
- Administratorerne vil derefter kontakte den anklagede og modtage deres version af klagen.

Baseret på beviserne, fremlæggelsen af sagen samt konsultation med relevante enheder vil administratorerne derefter nå frem til en dom i sagen. Denne dom er endelig og kan ikke yderligere appelleres.

### **Straf og diskvalifikation**

Hvis de gældende regler bliver brudt kan turneringsadministratorerne tildele straffe ud fra reglerne.

Følgende straffe kan pålægges:

- Advarsel (se næste sektion)
- Tab af 3 runder eller mere (Holdet som har forbrudt sig mod reglerne vil miste tre runder, modstanderholdet vil modtage disse tre runder).
- Taberdømt
- Bortvisning af hold eller spiller fra eventen
- Diskvalifikation af hold eller spiller fra turneringen
- Tab af runder

## Advarsler

Ved regelbrud kan administratorerne tildele en spiller eller et hold en advarsel. En advarsel til en spiller er siddestillet med en advarsel til et hold.

Der er to typer af advarsler:

- Mindre advarsel (gult kort)
- Større advarsel (rødt kort)

To mindre advarsler svarer til en større advarsel

Følgende situationer er eksempler på situationer, der kan medføre en advarsel. (listen skal ikke anses som udtømmende):

- Generel dårlig opførsel
- Dårlig opførsel overfor administratorer eller modstandere
- Regelbrud
- Forsinke kampe uden administratoraccept
- Forsætligt bug abuse (Større advarsel)

I alvorlige tilfælde vil større advarsler blive anvendt med det samme. Flere større advarsler kan gives samtidigt.

Tre større advarsler medfører diskvalifikation fra turneringen.

## Demoer

Alle spillere skal optage in-eye-demo af kampen. Demoen skal minimum gemmes i 4 uger.

Demoen skal afleveres på forlangende til modstandere og admins. (For at optage en demo skal man skrive record demonavn og når kampen er færdig skriver man stop.) □ Husk at optage demo af både CT og T, og alle maps. □ Hold kan forlange op imod 2 demoer. – Ønskes flere kan admin kontaktes, hvis modstander ikke vil udlevere flere end de 2.

## Spectators

Ingen spectators er tilladt på serveren undtaget turneringsadministratorer or lignende eventpersonale.

## Klientopsætning

Alle spillere er forpligtet til at anvende følgende kommandoer i deres autoexec.cfg:

- - rate "786432"
- - cl\_cmdrate "128"
- - cl\_updaterate "128"
- - cl\_interp "0"
- - cl\_interp\_ratio "1"
- - net\_graph "0"
- - weapon\_debug\_spread\_show "0"
- -cl\_bobcycle - standard (0.98)