



**The Gathering 2010
Counter-Strike 1.6
Informasjon og Regelsett**



Introduksjon

Følgende er regelsettet for turneringen i spillet Counter-strike 1.6 under The Gathering 2010. Her finner du informasjon om hva som er lov og ikke lov under turneringen, samt annen informasjon om turneringens gang.

Spillversjon:

Konkurransen vil bli spilt med den siste versjonen av Counter-Strike 1.6

Turneringens struktur:

Totalt vil det være 16 plasser i turneringen som spilles på The Gathering 2010. Disse plassene vil det være flere måter å kunne kvalifisere seg til:

- 4 av plassene vil bli invitert av årets Game:crew komité
- 8 av plassene vil det være kvalifisering om på nett før The Gathering 2010 starter.
- 4 av plassene vil det bli spilt en "BYOC" turnering for deltagere på The Gathering.

"Kvalifisering på nett"

Kvalifiseringen på nett vil spilles på deltagernes egne pc-er over internett fra februar og frem mot starten av The Gathering 2010. 8 plasser vil bli delt ut i løpet av flere arrangement for å bestemme hvem som tilslutt får de 8 plassene.

Kvalifiseringen vil ta plass på ESL sine nettsider i samarbeid med ESL Nordic. Påmeldingsinformasjon og oppsett finnes på The Gathering og ESL sine nettsider.

Det vil være 4 kvalifiseringsrunder i løpet av februar og mars hvor de to beste fra hver kvalifisering går videre til en "seeding cup" som spilles i mars før The gathering starter, der blir lagene rangert til turneringen på The Gathering etter plass de endte på i "seeding cupen", 1-8 plass.

"BYOC-Kvalifisering"

Denne delen vil spilles på egne medbrakte datamaskiner under den første dagen av The Gathering 2010. Hvor de 4 beste lagene går videre til hovedturneringen som går i dagene etter.

- Maksimalt antall deltagende lag er satt til 64 lag.
- Formatet på kampene er 5 mot 5 spillere.
- Det vil "knives" for å bestemme hvilke side lagene starter som (se Kniverunde*)
- Det spilles 15 runder på en side før sidebytte, totalt tillatte runder spilt blir da 30 runder og det første laget som når 16 runder har vunnet kartet.
- Om lagene ender på likt antall runder skal det spilles overtid (se overtid*)
- Det spilles best av ett kart, hvor vinneren går videre og taperen er slått ut av turneringen. (singleeliminasjon)



"Hovedturnering"

Hovedturneringen vil spilles på egne dedikerte datamaskiner rigget til i et eget området av event:gamecrew. Denne siste og avgjørende delen av konkurransen vil bli holdt torsdag til lørdag av The Gathering 2010.

- Lagene vil bestå av totalt antall på 16, fordelt på 4 grupper. De 4 som er direkte invitert vil være høyest prioritert. De 8 som har kvalifisert seg på nett tidligere på året vil være prioritert som nummer to og tre. De siste 4 som kvalifiserer seg de første dagene av The Gathering 2010 vil være prioritert sist, som fjerde lag.

Gruppespill:

- Formatet på kampene er 5 mot 5 spillere.
- Det vil "knives" for å bestemme hvilke side lagene starter som (se Kniverunde*)
- Det spilles 15 runder på en side før sidebytte, totalt tillatte runder spilt blir da 30 runder og alle rundene skal spilles ut før kampen er ferdig.
- Om lagene ender på likt antall runder vunnet etter 30 runder er spilt tildeles lagene 1 poeng hver.
- Det spilles best av ett kart, hvor vinneren får 3 poeng og taperen 0 poeng.

Sluttspill:

- De 2 beste fra hver gruppe går videre til sluttspill, dette gir totalt antall lag på 8.
- Formatet på kampene er 5 mot 5 spillere.
- Det vil "knives" for å bestemme hvilke side lagene starter som (se Kniverunde*)
- Det spilles 15 runder på en side før sidebytte, totalt tillatte runder spilt blir da 30 runder og det første laget som når 16 runder har vunnet kartet.
- Om lagene ender på likt antall runder skal det spilles overtid (se overtid*)
- Det spilles best av 1 kart.
- Det vil bli "single-elimination", som vil si at om man taper en kamp i sluttspillet er ute av turneringen.

Finaler:

- I bronsefinalen og finalen spilles det best av 3 kart, hvor den som vinner 2 av 3 kart vinner kampen.



Kniverunde

- Kniverunden utføres i starten av hvert kart for å bestemme hvilket lag som starter som "counter-terrorist" og terrorist.
- Vinneren er det laget som har en eller flere spillere i live og det andre laget har ingen i live, og får velge hvilken side laget starter som.
- I kniverunden skal ikke bomben plantes
- Granater er ikke lov å bruke
- Om tiden går ut uten at noen vinner av knivrunderen er bestemt, er det laget med flest spillere i livet som blir erklært vinner, om begge lag har likt antall, startes en ny kniverunde.

Overtid

- Om en kamp skulle ende med likt resultat og en vinner må erklæres, spilles overtid.
- I overtid spilles det 6 nye runder, 3 runder på hver side.
- Startpenger blir satt til \$10 000
- Om også overtid ender med likt resultat, spilles en ny overtid helt til det er erklært en vinner.

Kartliste

I turneringen vil følgende kart bli spilt:

- de_dust2
- de_inferno
- de_train
- de_tuscan
- de_nuke



1. Administratorer og dommere:

Hovedadministrator for turneringenes gang på The Gathering 2010 er Thomas "th0" Husbyn hans beslutning vil alltid være høyest gjeldende i alle situasjoner. Den spillspesifikke Administratoren for Counter-Strike 1.6 er Remy " Remyx99" Bredeesen, han vil sammen med andre dommere sørge for turneringens gang.

1.1 Administratorer og dommers beslutninger er endelige og kan ikke diskuteres.

2. Lagene og spillere

Alle lag skal være registrert med all nødvendig informasjon før de kan delta i turneringen. Laget skal også ha en utnevnt lagleder som er lagets talsmann mot turneringens dommere.

2.1 En spiller kan kun delta med ett lag og ingen andre.

2.2 Lagets lagleder skal være tilgjengelig til alle tider under turneringens gang, dette i tilfelle det skulle oppstå en situasjon der laget må kontaktes.

2.3 Lagets lagleder har ansvaret for å rapportere inn riktig resultat til dommere, og signere resultatskjema for å bekrefte resultatet.

2.4 Lagets lagleder skal alltid være i IRC kanalene #tg.game og #tg.game.cs på nettverket Quakenet.

2.5 Spillere skal alltid bruke navnet eller kallenavnet spilleren er registrert med i turneringen, dette for å tydelig vise hvem spilleren er når spilleren skal kontakte andre eller bli kontaktet.

2.6 En spiller har ingen rettigheter ovenfor en administrator eller dommer. Det er lagleder som er ansvarlig for kontakten mellom laget og dommere, ingen andre.

2.7 Om ett lag er blitt invitert eller har kvalifisert seg til hovedfinalene kan ikke laget eller spillerne i laget delta i flere kvalifiseringer. Ett lag som ikke har kvalifisert seg kan fint melde seg på i en ny kvalifisering for å prøve å kvalifisere seg igjen.



3. Usportslige opptreden som kan føre til straff

3.1 Bruk av "Bugs" og feil i spillets struktur.

Kartsjekk ved oppvarming:

Feil i kart når de ble lastet inn er det spillerne som har ansvaret for å sjekke før kampen starter. (Kasser som er borte, stiger som mangler osv.) Om ingen av laglederne har gitt notis til Administrator eller dommere og kampen starter, betyr dette at begge lag aksepterer å spille kartet som det er og kampen spilles ferdig. Protester/klager mot dette vil ikke gjelde etter kampstart.

Under en kamp:

- Å bevege seg gjennom vegger, tak, gulv, eller ett sted som ikke er ment som en passage å bevege seg i, er strengt forbudt.
 - "silent planting" er strengt forbudt (Armere bomben slik at den ikke lager/ingen hører pipelydene)
 - Å sette bomben slik at den er umulig å nå når man skal desarmere den er strengt forbudt.
 - Når man desarmerer bomben skal man kunne se over halvparten av bomben. Desarmere igjennom objekter er strengt forbudt.
 - Å stå på toppen av hverandre er generelt lov, det er kun forbudt når dette gir spilleren mulighet til å se over en vegg eller tak som ikke skulle vært mulig etter kartets design.
 - Bruk av "flash bugs" er strengt forbudt.
 - Kasting av granater under vegger eller lignende er forbudt. Å kaste granater over vegger og tak er generelt lov.
 - "mapswimming" eller "floating" er forbudt.
 - "Pixelwalking" er forbudt (Sitte eller stå på usynlige kanter/pixler på kartet).
- Generelt så er noen form for bruk av "bugs" i spillet strengt forbudt. (for eksempel: Spawnbugs)
- Managere/Trenere som ikke spiller kan kun snakke i "freezetime" under kampen
 - Når en spiller har død, får han lov til å kommunisere med sine lagkamerater. Men kan ikke lengre være i kontakt med sitt tastatur og mus før starten på neste runde. En spiller er død når skjermen har blitt helt sort. (Om det skjer en "bug" og skjermen ikke blir sort. Regnes spilleren som død når det er gått 3 sekunder fra han falt.)
 - Om en spiller rører sitt tastatur eller mus mens han er død kan laget bli straffet.
 - Bruk av Ventrilo/Teamspeak er lov. (Når det spilles på sene og i spillområdet er det egne retningslinjer for dette)
 - Om en administrator eller dommer bestemmer at påvirkende faktorer (Presse, manager/lagleder, spiller, tilskuer, etc) gir en urettferdig fordel til en spiller eller lag, kan administratoren eller dommeren gi straff til spilleren eller laget.

3.2 Generell usportslig opptreden

Oppførsel som ikke egner seg til en turnering av denne standard vil bli slått hard ned på og straffet deretter. Vi vil at alle skal opptre som ekte sportsmenn, sportslige og dannet. Dette vil øke kvaliteten på turneringens gang og er deres måte å bidra til at dette blir en god turnering. Videre følger generelle områder dette dekker, men er ikke begrenset til kun disse.



3.2.2 Mobbing

All form for Mobbing eller dritt slengning med sammenheng til The Gathering vil bli straffet. Dette gjelder hovedsaklig under kamper, men også for IRC, IM programmer, forum, websider osv)

Annet som upassende kommentarer eller trussel om fysisk vold vil føre til strengere straffer og kan føre til politianmeldelse.

Avhengig av hver sak kan straffen gjelde for spilleren eller hele laget.

3.2.3 "Spamming"

Unødvendig tullestakk som forstyrrer spillets gang eller dommere anses som "spam" og vil bli straffet. Dette gjelder både under kamper og på forum, IRC, IM programmer og webside.

3.2.4 Misslede

Ett hver forsøk på å mislede en administrator, dommer eller annen spiller ved å bruke falsk informasjon eller på en annen måte lure motparten vil bli straffet deretter:

Forfalske Kampresultater:

Om ett lag blir tatt i og poste falske resultater fra kamper eller på annen måte prøver å forfalske ett kampresultat

Forfalske Kampmedia

Forfalske kampmedia, "screenshots", demo filer, anti-cheat filer eller annet materiale som skal være originalt og intakt, vil bli straffet.

4. Uforutsette hendelser

Om en spiller detter ut av kampens gang på grunn av uforutsette hendelser som, datakrasj, serverkrasj, strømbrudd, nettbrudd e.l. gjelder følgende:

- Før tredje runde av kampen starter: Startes kampen på nytt fra runde en.

- Etter tredje runde av kampen er startet: Spilleren som falt ut må komme seg inn på serveren igjen. Runden fortsetter deretter ved at spillet går ut av pausemodus. Om ikke spilleren kan komme seg inn igjen på serveren fortsetter runden og blir igjen pauset i "freezetime" runden etter for å få spilleren inn igjen på serveren. Deretter fortsetter spillet med å gå ut av pausemodus. (ikke restarte runden)

4.2 Om flere enn 3 spillere ufrivillig detter ut av serveren, blir resultatet av runden kastet og spillet satt i pausemodus i neste rundes "freezetime" for at spillerne skal kunne komme seg inn på serveren igjen. Når alle er kommet seg inn igjen på serveren fortsetter spillet ved å gå ut av pausemodus.

4.3 Om en spiller går ut av serveren med vilje før kampens slutt kan administrator eller dommer bestemme å avslutte kampen med laget som har spilleren tapende.

4.4 Om en hovedadministrator skulle bestemme at en kamp skal bli omspilt, og ett lag ikke følger denne bestemmelsen, vil laget kunne bli diskvalifisert fra turneringen.



5. Spillinnstillinger

5.1 Konfigurasjon

Disse innstillingene må være inkludert i spillerens konfigurasjon:

- cl_movespeedkey 0.52
- cl_pitchspeed 225
- cl_showevents 0
- cl_pmanstats 0
- cl_lc 1
- cl_lw 1
- gl_max_size greater than or equal to 128
- gl_monolights 0
- gl_picmip 0
- gl_polyoffset 0.1(Nvidia) / 4(ATI) (Bare verdier som IKKE fremkaller den ulovlige "translucency" effekten er lov)
- s_show 0
- s_a3d 0
- net_graph 0
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- Hopping kan bare bli bundet til en knapp med "+jump"
- Å binde "+duck" til musehjulet er strengt forbudt.
- Gange kan kun bindes med "+speed"

Følgende innstillinger er strengt forbudt å endre og må ha standard verdier:

- cl_weather
- mp_decals
- Max_smokepuffs
- mp_corpse_stay
- max_shells
- fastsprites

Alle andre konfigurasjoner er lov så lenge de ikke gir en urettferdig fordel som kan sammenlignes med juks. Modifisering eller å endre på spillet ved hjelp av grafikk-løsninger eller tredjeparti programvare er strengt forbudt. Og vil bli straffet som grovt juks.

5.2 Ulovlige Script

De følgende scriptene eller andre variasjoner av dem er strengt forbudt:

- Turn Scripte [180° eller mer]
- -mlook Scripts
- Stop-Shotscripts [Use- eller Awp-Script]
- Centerviewscripts
- NoRecoil-Scripts
- Burstfire-Scripts
- Jump- & Bunnyhop-Scripts
- Duck-Scripts



5.3 Konfigurasjon forandringer – A3D

Bruken av A3D(2.0) eller noe annet program, driver eller lignende, som simulerer A3D(2.0) er strengt forbudt, og vil bli straffet som grovt juks.

5.4 Konfigurasjon forandringer – Grafikk drivere og lignende verktøy.

Endring av grafikk eller teksturer ved bruk av tredjeparti programvare er strengt forbudt.

5.5 Konfigurasjon forandringer – 32bit farger

Alle spillere må spille med høyeste fargeinnstillinger i Counter-Strike (32 bit), om spilleren spiller i vindu modus må også skrivebordet kjøre i 32bit farger. Brudd på dette vil anses som Juks og bli straffet deretter.

5.6 Endrede teksturer og modeller

Bare steam klientens utsende er lov å endre, endring av annet som "sprites, skins, score boards, crosshairs, models" er strengt forbudt. Kun de standard 1.6 modellene er lov. Dette gjør også modellene fra CS:CZ strengt forbudt. Brudd på disse reglene anses som juks.

5.7 The Gathering administratorer eller dommere har den fulle rett å sjekke spillerens datamaskin når som helst, for konfigurasjon som strider mot dette regelverket eller kan regnes som juks. Og kan gi straff etter hva som blir funnet.

6. Kampmedier

Kampmedier er det spillerens ansvar å ta vare på og huske å ta opp.

6.1 Skjermdump ("screenshot")

Det er spillerens ansvar å huske å ta ett skjermdump av følgende:

- For kvalifiseringen over internett: "status" kommandoen og informasjonen den printer i "console" når alle spillere på begge lag er inne på serveren. (Dette gjelder ikke for turneringene på lanet)

- av resultattavlen etter hver endt halvtid av ett kart

6.2 "Demo-filer"

Alle spillere skal ta opp "Demo" av sitt spill under kamp, opptaket skal starte i god tid før selve kampen startes og avsluttes etter kampresultatet er signert av lagleder.

6.3 Lagring av Kampmedier

Alle kampmedier skal holdes lagret og tilgjengelig i minimum 2 uker etter The Gathering 2010 er avsluttet.



7. Straff

Straff gis av administrator eller dommer til enkeltspillere eller lag, det er administrator eller dommeren som bestemmer straffen, men dere kan bruke følgende som retningslinjer for straff:

3 runders trekk kan tildeles for:

- Mangel av skjermdump ("screenshots")
- Mangel av "demo"-fil
- Bruk av "Flashbug"
- Ulovlig bruk av cvar, models, script og "binds"

Tapt kamp kan tildeles for:

- Ulovlige klient innstillinger
- Endre server innstillinger
- Gå fra kampen/gå ut av serveren, før en vinner av kampen er bestemt
- Ikke møte opp til angitt kamptid
- Bruk av "Tactical shield"
- Bruk av "bugs"
- Mangel av "demo"-fil når spilleren er misstenkt for juks.

Direkte utestengelse av turneringen kan tildeles for:

- Bruk av ulovlig tredjepart programvare
- Bruk av program eller innstillinger som gir spilleren en meget urettferdig fordel
- Dårlig oppførsel mot administratorer, dommere eller andre spillere.

7.2 Advarsel gis ved brudd som ikke direkte kan føre til utestengelse. Ved to advarsler vil spilleren og/eller laget bli utestengt fra turneringen.



8. Serverinnstillinger

Server settings og generell info om serverne

- mp_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_consistency 1
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_forcecamera 2
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 15
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_logecho 1
- mp_logdetail 3
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 1.75
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_airmove 1
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan_rate 25000
- sv_maxrate 25000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxunlag 0.5
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 101
- sv_minrate 25000
- sv_proxies 1
- sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_unlag 1
- sv_voiceenable 1
- sv_unlagsamples 1
- sv_unlagpush 0
- sys_ticrate 10000
- allow_spectators 1
- decalfrequency 60
- edgefriction 2
- host_framerate 0
- log on pausable 0



9. Kamper i spillområdet/på senen

9.1 Generelt

Det er forbudt og medbringe mat og drikke inn i spillområdet. Mobiltelefon bør også være skrudd av når dere oppholder dere i spillområdet. Bruk av stygt språk og fremheving av mye bråk kan føre til straff.

9.2 Utstyr

The Gathering vil stå for datamaskin og skjerm under kamper i spillområdet, spilleren må selv medbringe utstyr som mus, tastatur, hodetelefoner, musematte og lignende

9.3 Administrator og dommere

Instruksjoner fra administratorer eller dommere skal alltid følges. Blir ikke instruksene fulgt kan det føre til straff.

9.4 Eksterne media/Minnepenner

Det er strengt forbudt å koble til noe form for eksterne media uten at medie har vært godkjent av en administrator eller dommer.

9.5 Oppvarming/Før kampstart

Du har 30 minutter før kampstart til oppvarming og å gjøre deg selv klar. Det er ingen garanti for at du får denne tiden.

9.6 "Demo"

"Demo"-filer av ditt spill skal bli tatt opp, dette er det spilleren som har ansvaret for å huske. Mangel på "demo"-fil kan føre til straff.

10. Kamper som spilles på internett

10.1.1 Aequitas/Anti-Cheat

Hver spiller skal bruke den siste versjonen av anti-cheat programmet Aequitas under kamp. Dette gjelder fra du kobler til serveren og til du går ut av serveren når kampen er ferdigspilt. Filene som blir laget av Aequitas skal lastes opp til turneringens kampsider rett etter kamp, uten feil eller mangler. Alle aequitas filer må være lastet opp innen 24 timer. Aequitas filer skal lastes opp selv om kampen ble tapt. Det er også spillerens ansvar at aequitas filer kan bli lastet ned og bli brukt uten feil eller mangler. Om noen Aequitas filer mangler, har feil eller er manipulerte, må ett av lagene i kampen føre en formell klage. Feil eller mangler på Aequitas filer kan føre til straff. Om en formell klage er ført har man 48 timer på seg og laste opp filene på nytt for å rette opp feilen.

Du finner alt du trenger om Aequitas på <http://www.esl.eu/eu/aequitas>

10.1.2 Spesielle omstendigheter rundt Aequitas

I spesielle omstendigheter kan turneringsledelsen gi lov til en spiller å spille uten Aequitas. Dette kun om det er oppstått problemer med klienten eller annet påvirkende. "Demo"-filer og Skjermdump ("screenshot") må fortsatt bli lastet opp innen 24 timer.



11. Hvordan føre en formell klage

11.1 En klage kan leveres inn senest 72 timer etter oppsatt kampstart. Klager levert etter dette blir ikke tatt hensyn til.

11.2 En klage leveres kun om det har skjedd noe som kan endre sluttresultatet av en kamp. En klage kan også bli fylt ut under en kamp.

11.3 Det er kun lagleder som kan fylle ut en klage

11.4 En klage skal inneholde god informasjon om hvorfor klagen ble fylt ut, hva klagen er for, når dette hendte, hvordan dette har utviklet seg frem til nå og hvem klagen gjelder for (begge parter). Om en klage mangler nødvendig informasjon kan den henlegges øyeblikkelig.

11.5 Mobbing, stygt bruk av språk og dårlig oppførsel skal ikke forekomme i en klage. Den skal være saklig og dokumentere hendelsen godt. Blir ikke dette fulgt kan det føre til straff for den som fylte ut klagen.

12. Administrators eksklusive rettighet:

Administrator eller dommere kan endre disse reglene om det er nødvendig. Reglene er retningslinjer for administratorer og dommere, men det er administrators og dommers ord som gjelder høyest.

NOTIS!

Det er pliktig oppmøte til premieutdeling lørdag for alle som vinner noe på The Gathering. Dette gjelder for alle konkurranser. Spillere eller lag som ikke møter opp kan miste hele eller deler av premien sin. Mer om dette finner du under generelle regler for spill på The Gathering sine nettsider.

For spørsmål eller noe annet event:game relaterte ting. Besøk oss på vår egen IRC kanal. #TG.GAME @ Quakenet. (eks: Irc.quakenet.org)

Bemerk dere at dette regel/informasjons arket kan også bli oppdatert før og under The Gathering 2010, nyeste utgave skal alltid være tilgjengelig på The Gathering sine nettsider.

Sist oppdatert 18.03.2010 av Remy "Remyx99" Bredesen

- Originalt skrevet av Remy "Remyx99" Bredesen i samarbeid med Gustav "flabbert" Karto