

Counter-Strike 1.6 Comporegler for theLAN 18-20. januar 2007.

Tider er oppgitt i GMT+1.

Definisjoner

Compo – konkurranse

CompoChief – Ansvarlig for compoer (CompoChief for theLAN 18-20. januar 2008 er Jon Røgeberg).

Compocrew – Menneskene utvalgt av theLAN til å arrangere compoer på theLAN, se crewliste i Tagma (<http://tagma.thelan.no>) for liste over medlemmer av compocrew for theLAN 18-20. januar 2008).

CT/T – Counter Terrorist/Terrorist – Lag i Counter-Strike 1.6

§1 Lagsammensetning

Et lag kan bestå av opp til fem spillere, en spiller kan kun spille for et lag.

§2 Lagleder

Hvert lag skal utnevne en lagleder. Alle henvendelser fra spillerne som relatert til compoen skal skje via egen lagleder. Laglederen må være tilgjengelig via kontaktinformasjon han/hun har oppgitt i Tagma både under og etter arrangementet. Lagleder må også være tilgjengelig for møter under hele arrangementet.

§3 Oppmøte & Påmelding

Hele laget må være sjekket inn innen klokken 22.00 18. januar. Påmeldingen til compoen stenger kl 22.00 18. januar.

Lagene må være klare til spille kamper fra kl 23.00 18. januar. Tidspunkt for kamper vil etter planen bli avklart i løpet av fredag. Årsaken til dette er at det er en åpen påmelding, uten noen foreløpig øvre grense på antall lag.

I tillegg vil det være et obligatorisk møte for alle laglederne kl 22.30 fredag 18 januar. Her skal alle laglederne godkjenne og underskrive reglene. Det vil også være anledning for spørsmål vedrørende compoen. Sted vil bli annonsert i god tid før møtet.

Dersom man ikke møter opp og underskriver er man diskvalifisert fra compoen.

§4 Avvikling av compoen

Kampene skal starte ved angitt tidspunkt, lagledere skal møte hos compocrew 20 minutter før kampstart. Hvem som starter som CT/T avgjøres av en knivrunde.

Dersom et lag ikke er klare til angitt tid, har de 10 minutter på seg før motstanderlaget vinner på walk-over.

I de innledende rundene vil det spilles en bane per kamp, per bane spilles det to omganger av 15 runder. Laget som først når 16 poeng (et poeng for å vinne en runde) har vunnet kampen. Om det skulle bli 15 – 15, skal det spilles to omganger til, hver bestående av 3 runder. Hvor laget som når får 4 poeng vinner. Merk at mengden penger spillerne starter med skal settes til 10 000\$ hvis det blir nødvendig å spille ekstrarunder. Blir det 3 – 3 spilles enda en slik runde til (dette blir gjentatt til det er en vinner).

I finalen vil det spilles tre kamper, på tre baner. Ellers vil finalen følge de samme reglene som det innledende spillet. Her gjelder forøvrig best av tre, og om et lag skulle vinne to kamper på rad, er det ikke nødvendig å spille den siste kampen.

Laglederne er selv ansvarlig for å holde styr på poengene. En av laglederne i hver kamp vil bli tildelt rcon passord, og er ansvarlig for å endre konfigurasjoner når dette er nødvendig (eksempelvis 3x restart og startpenger). Hvilken lagleder som får rcon kan de selv bli enige om (compocrew anbefaler at den mest erfarne tar denne rollen). Hvis de ikke klarer å bli enige bestemmer compocrew for dem.

Kampene vil bli spilt på følgende baner:

De_Train

De_Nuke

De_Inferno

De_Dust2

Compocrew avgjør hvilke baner som spilles i hvilke kamper.

§5 Demoopptak og skjermbilde

Alle spillerne plikter å ta opp demoopptak av kampene de spiller, dette skal starte før knivrunden og slutte etter siste spilte runde (per kamp).

Før knivrunden startes skal en på hvert lag kaste en røykgranat i spawn, deretter skal alle ta et skjermbilde av røyken med den innebygde skjermbildefunksjonen samtidig som man holder togglescores nede.

Dersom de blir bedt om det, skal disse (demo og skjermbilde) overleveres til compocrew umiddelbart.

§6 Juks & Bugs

Alle former for juks er strengt forbudt, mer er det ikke nødvendig å si. Er du i tvil, så vet du svaret. Det samme gjelder utnyttelse av bugs, spillet skal spilles slikt det var laget for å bli spilt. Så misbruk av funksjoner i spillet er forbudt.

Det er heller ikke tillatt å bruke tilleggsprogrammer som leverer utvidet funksjon til spillet.

Forøvrig må alle spillerne spille med 32-bits grafikk, og med en desktopgamma på maks 1.3 (ingame kan man da sette til maks). I spesielle tilfeller kan det gjøres unntak, dersom skjermen oppleves som for mørk, selv med disse instillingene. Vær oppmerksom på at det må godkjennes i hvert enkelt tilfelle av CompoChief, på forhånd.

Dersom et lag ønsker å klage, skal dette gjøres gjennom lagleder. Det skal skje etter at kampen er ferdig, og laget må selv stille med fellende bevis. Dersom et lag ikke har bevis, har de heller ingen rett til å klage. Ubegrunnede anklager er ikke tillatt.

§7 Feil på nettverk og utstyr

Feil på eget utstyr er spillerens eget ansvar. Oppstår det feil på server, strømnnett eller nettverk skal omgangen startes på nytt med 0 - 0 i poeng. Er det spilt mer enn 3 runder skal omgangen startes på nytt med den poengstillingen det var etter de 3 runder. Skjer dette, må compocrew få beskjed umiddelbart,

før kampen kan fortsette. Tukling med utstyr, for å framprovosere feil, på eget utstyr eller andres, er ikke tillatt.

§8 Sportslighet og generell oppførsel

Det forventes av spillerne at de skal oppføre seg høflig og anstendig. Ved tap såvel som ved vinn. Og dersom situasjonen byr seg, forventes det også at de skal vise sportslighet.

Det forventes også at man skal respektere avgjørelser og beslutninger som tas av crew, enten man er enig eller uenig.

Ved manglende sportslighet hos en spiller, vil det i spesielle tilfeller (avgjort av CompoChief) kunne føre til bortvisning fra lokalet, og spillerens lag vil bli diskvalifisert fra konkurransen.

§9 Vedrørende klager

Vi i theLAN ønsker å levere et optimalt arrangement og vi ser svær alvorlig på regelbrudd. Og som lagleder er det din plikt å komme til oss dersom du, eller noen på laget ditt har noe på hjertet. Vi ønsker også at arrangementet skal ha en positiv atmosfære uten fiendtlighet og konflikter.

Klaging bak ryggen til compo crew er derfor **strengt forbudt**, da dette ikke er med på å løse problemet, derimot i de fleste tilfeller, gjøre vondt værre.

Når compochief har tatt en avgjørelse vedrørende en klage er beslutningen endelig, forsøk på å tvinge gjennom en ny avgjørelse ved presentere saken fra en skeiv vinkel i medier som fora eller chattekanaler er å anse som regelbrudd. Da dette er direkte forsøk på å undergrave compocrews autoritet og integritet.

§10 Regelbrudd

Konsekvens/straff vil bli avgjort i hvert enkelt tilfelle. Beslutninger tatt av CompoChief i forbindelse med regelbrudd er endelige.

Spillerne må også sørge for at maskinene brukt i compoen er tilgjengelig for undersøkelse av compo crew. Fra første kamp starter, til premien blir utbetalt.

§11 Endring i reglene

Vær oppmerksom på at det kan skje regelendringer dersom CompoChief ser at det er nødvendig, og eventuelle nye regler kan få tilbakevirkende kraft.

§12 Uforutsette hendelser

Dersom det oppstår situasjoner som krever en avklaring, er det CompoChief som tar avgjørelsene. Årsaken til at situasjonen krever en avklaring kan for eksempel være manglende regler.

Laglederne vil i de fleste av disse tilfellene få lov til å komme med sine anbefalinger, men CompoChiefen sin avgjørelser er endelige og avgjørende.

Spørsmål

Lurer du på noe, send en mail til jon at thelan.no eller kontakt jrp på irc. #the-lan @ EFnet & QNet