

1. Generelt

- a. Admins kan, på hvilket som helst tidspunkt, fjerne eller endre på reglene i dette dokumentet hvis det oppstår problemer eller konflikter knyttet til reglemanget. Det anbefales at alle spillere leser reglemanget nøye.
- b. Admins for Counter-Strike: Global Offensive er:
 - i. Einar «Kroghern» Krogh
- c. Når man deltar i denne konkurransen, så bekrefter alle spillerne reglene i dette dokumentet. Hvis noen regler er uklare, eller noen ikke beskriver en situasjon godt nok, så vil admins være den som bestemmer utfallet i alle situasjoner. Deres mening vil være den riktige i alle tilfeller.
- d. Alle deltakere MÅ være tilstedet på GamersWorldLAN. Dette betyr at deltakerne må være i bygget når konkurransen pågår. Det finnes ingen unntak til denne regelen. Tilstedeværelse at deltakere vil bli sjekket under konkurransen.

2. Oppsett

- a. **Generelt** – Det er ikke noen maksimumsgrense over hvor mange lag som kan melde seg på. Konkurransen vil inneholde både high- og lowbrackets. Alle runder vil være Bo1 (Best of 1), ekskludert finalerunder, som vil være Bo3 (Best of 3). Om det blir playoffs eller ikke er avhengig av antall påmeldte lag.
- b. **Standard oppsett – Single Elimination** – Standard oppsett vil være Bo1 (Best of 1).
 - i. Finalen vil være single elimination, Bo3 (Best of 3).
 - ii. Hvis et lag ikke møter opp, eller overgir seg, vil det andre laget automatisk vinne på walkover.
 - iii. Hvis et lag vet på forhånd at de kommer forsent til oppstilling, så er det mulig å sende en beskjed til admin. Dette må bli gjort minimum 60 minutter før kampstart, ellers hvis eventuell beskjed/melding bli avvist, og laget vil tape på walkover. Laget kan ikke være forsinket mer enn 10 minutter.

3. Game oppsett

- a. **Versjon** – Den siste oppdateringen av Counter-Strike: Global Offensive vil bli brukt.
- b. **Client innstillinger** – Matchen vil bli spilt etter ESL match-standard.
 - i. `cl_bocycle` – Standard (0.98)
- c. **Server innstillinger** – Alle servere vil ha følgende innstillinger.
 - i. `mp_startmoney` 800
 - ii. `mp_maxrounds` 30
 - iii. `mp_c4timer` 35
 - iv. `sv_pauseable` 1

- v. mp_roundtime 1.75
- vi. mp_freezetime 12
- vii. mp_buytime 15
- viii. mp_routime_defuse 1.75
- ix. ammo_grenade_limit_default 1
- x. ammo_grenade_limit_flashbang 2
- xi. ammo_grenade_limit_total 4

d. Overtime instillinger

- i. mp_maxrounds 6
- ii. mp_startmoney 10000

e. Map pool (Standard oppsett)

- i. De_dust2
- ii. De_nuke
- iii. De_train
- iv. De_mirage
- v. De_cache
- vi. De_overpass
- vii. De_cobblestone

f. Valg av maps

- i. Lagene vil bestemme hvem som starter å eliminere maps fra poolen ved bruk av myntkast. Admin vil stå for myntkastet. Eliminasjonen vil foregå slik som beskrevet under. Laget som vinner myntkastet vil bli beskrevet som «Lag A», og taperen av myntkastet vil bli beskrevet som «Lag B».
- ii. Lag A fjerner ett av 7 maps
- iii. Lag B fjerner ett av 6 maps
- iv. Lag A fjerner ett av 5 maps
- v. Lag B fjerner ett av 4 maps
- vi. Lag A fjerner ett av 3 maps (*Lag A velger startmap)
- vii. Lag B fjerner ett av 2 maps (*Lag B velger sekundærmap)
- viii. Det gjenstående mappet vil bli det valgte mappet som lagene skal konkurrere på. Dette gjelder ved Bo1 (Best of 1).
- ix. Ved Bo3 (Best of 3) er valgene merket med et stjerneikon (*). Det siste mappet som er igjen i poolen vil være det siste, tredje, mappet.

4. Før matchen

- a. Kommunikasjon** – For å kommunisere med admin mest effektivt, så brukes Quakenet (<https://webchat.quakenet.org/>). Channelen heter #gwl_csgo, og ditt brukernavn MÅ være IGN (In Game Name). Har du problemer med å koble til, så kontakter du admin borte på standen. Denne metoden brukes for å få en mer effektiv gjennomføring av kommunikasjon mellom admins og påmeldte lag.

- b. Match-tidspunkt** – Alle lag vil få en link til brackets av admin. Hvis folk lurer på når dem skal spille, kontakter dem admin via Quakenet. Lag vil få vite tidspunkt på matchstart minimum 90 minutter før matchen begynner.
- c. Opprop** – Alle lag må være klar minimum 30 minutter før matchstart. Det vil bli gjort et opprop før matchen starter.
- d. Kommunikasjon med Admin** – Kun Team Leader kan kontakte admin. Admin er åpen for alle spørsmål, med unntak av spam og irrellevante spørsmål. Alle spørsmål som ikke er relevante for andre enn laget til Team Leader, så sender man en privat melding til admin (/msg admin <tekst>), og ikke i hovedkanalen. Personer som ikke følger reglene, eller ikke oppfører seg i chatten, vil bli utestengt fra Quakenet og kan risikere at laget får en advarsel. Ved usportslig oppførsel i chatten (rasisme, krenking, trakasering o.l) kan laget risikere å bli utestengt fra konkurransen.
- e. Oppmøte** – Alle spillere må være logget inn minimum 15 minutter før matchstart. Hvis det forekommer at spillere ikke har møtt opp til matchstart, og det ikke finnes en god nok grunn til å ta andre ting i betraktning, så vil det laget med flest spillere innlogget vinne på walkover. Om det skulle oppstå uforutsette problemer, må Team Leader kontakte admin. Admin har det siste ordet om grunnen er gyldig eller ikke.

5. I løpet av matchen

- a. Nicknames og clan-names** – Alle spillere må bruke nicknamet og clan-namet de brukte på påmeldingen i matchen(e). Dette inkluderer Quakenet.
- b. Valg av side** – Vinneren av knife round vil få retten til å velge hvilken side de vil starte på. Dette skal Team Leader melde ifra om i chatten ingame. Ingen form for fordel er låv i knife round. Dette gjelder bruk av alle typer granater og/eller andre items. Bruk av høyder (bokser, stacking, boosting o.l) er heller ikke låv.
- c. Oppførsel in-game** – Alle spillere må oppføre seg i matchen. Kommunisering med motstandere er fullt lovlig, så lenge det ikke innebærer spamming, rasisme, spam, key-binds o.l. Ved usportslig eller dårlig oppførsel kan laget risikere utestenging av konkurransen.
- d. Server crash** – Hvis serveren krasjer før slutten av den tredje runden, og matchen ikke kan bli opprettet fra punktet serveren krasjet, vil matchen bli restartet. Hvis mer enn tre runder har blitt gjennomført, og matchen ikke kan bli opprettet fra punktet serveren krasjet, så vil runden bli restartet, stillingen vil være det samme som før og mp_startmoney vil være 6000.
- e. Pause** – Begge lag kan sette matchen på pause en gang hver. Pausen kan ikke vare lengre enn 5 minutter. Når de 5 minuttene er over, kan det andre laget starte matchen igjen på hvilket som helst tidspunkt. Pausen kan ikke startes før freeze time eller etter runden er ferdig. Før pausen blir aktivert, må det meldes ifra av Team Leader i in-game chatten.
- f. Lokasjon** – Alle matchene vil bli spilt på spillerne sine sitterplasser.

6. Etter matchen

- a. **Resultat** – Begge lag må gi beskjed til admin om stillingen etter at matchen er ferdig. Når begge lag har bekreftet sluttresultatet, kan ikke lenger klager bli behandlet anngående resultatet.
- b. **Klage** – Matchen vil ikke stoppe dersom det andre laget tror motstanderne jukser. Dersom det enda er mistanke om juksing, må Team Leader levere inn en klage om juksing. Etter dette er gjort vil Team Leader ha 15 minutter til å samle så mye bevis som mulig. Beviset vil bli behandlet av admin. Dersom noen blir tatt for juksing, vil hele laget bli utestengt fra konkurransen.
- c. **Sende inn demo/screenshot** – Dersom en klage har blitt levert inn må Team Leader sende inn en demo og screenshots, som beviser juksingen, til admin innen 20 minutter. Team Leader må også informere det andre laget om at en klage har blitt sendt inn til admin. Dersom det trengs mer tid for å samle informasjon og bevis, må dette tas opp med admin. Hvis beviset ikke blir levert inn, og det ikke kommer noen form for informasjon fra Team Leader innen tidsfristen, kan laget risikere å bli diskvalifisert.
- d. **Oppførsel etter matchen** – Alle spillere må vise respekt å være høflige ovenfor motsandere og admins.
- e. Dersom det er en premie involvert i konkurransen, må Team Leader av laget gi nok informasjon til admin slik at de kan få premien. Hvordan dette gjøres kan bli tatt opp med admin av vinnerlagene.

7. Juksing

- a. **Ingen form for juksing er tillat** – Eksempler er wallhack, aimbot, radarhack og/eller andre former av tredjepartsprogrammer. Hele laget kan risikere å bli diskvalifisert dersom admins synes det er nok bevis for å konkludere juksing, selv om det kun er en spiller som jukser.
- b. **Scripts og key binds** – Følgende scripts og key binds er forbudt:
 - i. Stopp-skyt scripts
 - ii. Center view scripts
 - iii. Turn scripts
 - iv. No recoil scripts
 - v. burst fire scripts
 - vi. Rate changing scripts (lag scripts o.l)
 - vii. FPS scripts
 - viii. Anti-flash scripts/keybinds (snd_* binds)
 - ix. Bunnyhop scripts
 - x. Stop sound script
 - xi. Jump and throw scripts
 - xii. ALLE typer snd_* script!
- c. **Exploits** – Følgende exploits er forbudt:
 - i. Pixelwalking (sitte eller stå på usynlige kanter o.l)
 - ii. Utnytte flash/smokebugs
 - iii. Kaste alle typer granater under vegger

- iv. Kaste alle typer granater igjennom vegger eller tak
- v. Bevege seg gjennom vegger, gulv/bakken eller tak.

d. Konfigureringsexploits – Følgende konfigurasjoner er forbudt:

- i. Skifte tesktur/grafikker
- ii. Overvåkning over systemytelse (Dette gjelder in-game) ((Unntak er overlays som KUN viser FPS))
- iii. Bruk av egendefinerte/tilpassede filer som skifter og/eller bytter på in-game grafikker eller lyd (GCF filer, HUDs, scoreboard, soundscapes o.l)

e. Boosting – Boosting av spillere er låv, så lenge det ikke tas i bruk en exploit/bug. Granat boosting er forbudt.

f. Plante bomben – Bomben må være synlig. Å booste når bomben plantes, eller å bug-plante er forbudt.

g. Bugs – Exploiting av bugs er ikke tillat. Ved tilfelle kan laget risikere å bli diskvalifisert.

h. Alle andre typer exploits – Exploits som ikke er nevnt i dette dokumentet skal man regne med er ulovlige. Er man i tvil, snakk med admin om deres mening. Admins har det siste ordet om alle typer bugs, exploits eller lignende er lovlig.

8. Oppførsel

a. Alle spillere skal opptre med respekt og høflighet ovenfor motstandere og admins gjennom hele konkurransen. Dette gjelder alle slags type kommunikasjon; steam, in-game, IRC o.l.

9. Advarsler

a. Alle spillere kan få en advarsel om en skulle finne på følgende:

- i. Nekte å følge instruksjoner gitt fra alle typer admins
- ii. Komme forsent til en match
- iii. Bruke upassende form for språkbruk og/eller vise dårlig oppførsel.
- iv. Oppføre seg usportslig.

b. Spillere kan riskikere å bli diskvalifisert ved å gjøre følgende:

- i. Få mer enn en advarsel
- ii. All form for mobbing, vold, trakkasering o.l mot deltakere, publikum eller admins
- iii. Bruke cheats eller andre former for urettferdig taktikker (f.eks forstyrre andre spillere, blokkering, exploits, cheat codes o.l)
- iv. Villeden en dommer på hvilken som helst måte, inkludert å oppgi falsk informasjon anngående navn og alder
- v. Ikke være tilstede når en match starter
- vi. Exploite alle typer bugs som tydelig ikke skulle være i spillet.