

# BASEMENT LAN REGLER FÖR COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

## *§1. Introduktion*

Detta är de generella reglerna för Counter-Strike: Global Offensive turneringar arrangerade av Basement LAN. Alla deltagare i Basement LANs Counter-Strike: Global Offensive turneringar förväntas att ha läst och förstått reglerna i detta dokumentet.

### *§2.1. Format*

Formatet i Basement LANs Counter-Strike: Global Offensive turneringar är fem mot fem, single elimination, bäst av en karta, förutom från och med semifinal då det är bäst av tre kartor. Varje karta avgörs genom att man spelar bäst av 30 rundor. Eventuella ändringar i formatet som anges med den information som delas ut med turneringen överskrider de regler som anges i §2.1.

### *§2.2. Start av spel*

Admins måste vara med i processen om att starta spelet. Admins kan tillfälligt ge rätten om att starta spelet till vald deltagare, då behöver inte admin aktivt vara med vid start. Spelen måste spelas på en server från Basement LAN om inget annat är sagt.

### *§3.1 Anmälan för deltagande*

Alla lag måste anmälas för deltagande av en lagkapten. Hur anmälan sker specificeras i den information som delas ut då turneringen annonseras. Lag med mindre än fem deltagare får inte delta.

### *§3.2. För LAN-baserade turneringar*

Om turneringen sker under ett av Basement LANs evenemang, exempelvis under Spektrum, måste alla deltagare också delta på evenemanget. Om en deltagare inte deltar på evenemanget har denne deltagare (och dens lag) inte rätt till något pris från Basement LAN.

### *§4.1. Lagkapten och deras ansvar*

Alla lag måste utse en lagkapten. Lagkaptenen ansvarar för att laget som den representerar alltid är i tid till matcher samt att anmälan för delta i turneringen sker på rätt sätt.

### *§4.2. Deltagare och deras ansvar*

Alla deltagare ansvarar själv över att de har tillgång till den senaste versionen av Counter-Strike: Global Offensive på sitt STEAM konto. Deltagare ansvarar över alla sina egna handlingar.

## *§5. Kommunikation*

All kommunikation mellan lagen sker över STEAM.

## *§6. Rapport om resultat*

Efter varje lagbyte och färdligspelad karta måste en skärmdump tas av lagkaptenen, eller av en spelare med tillstånd av lagkaptenen, på resultatet. Lagkaptenen måste rapportera korrekt slutresultat till admins efter varje spelad karta. Om två olika resultat rapporteras av de olika lagen måste en skärmdump bevisa resultatet.

## *§7.1. Klient inställningar*

Deltagare får ställa in sina klienters inställningar hur de vill såvida det inte ger en orättvis fördel över de andra. Om du som deltagare är osäker på om en inställning är tillåten eller inte, kontakta admin. Admin behåller rätten att avgöra om en inställning är tillåten eller inte.

## *§7.2. Skript och förbjudna binds*

All användning av skript (förutom "buyscripts") är strikt förbjudet.

## *§8.1. Att gå in i paus*

Deltagare får be om en paus ifall följande händer:

- En deltagare tappar anslutningen till spelservern
- Spelservern skapar problem bland deltagare (t.ex. lagg)
- En spelare har tekniska problem med sin dator, utrustning och/eller uppkoppling till spelservern

När en deltagare vill pausa säger man ifrån till motståndarlaget som i sin tur pausar spelet. Det är alltid lagkaptenen i motståndarlaget som pausar, om inte tillstånd till en annan spelare har tilldelats av lagkaptenen i motståndarlaget. Varje lag får begära om paus max tre gånger var per karta.

## *§8.2. Att fortsätta från paus*

Spelet måste fortsätta från paus efter 5 minuters aktiv paus, om inte admin har tillkallats. Då admin har tillkallats är det admin som bestämmer när spelet skall förståttas från paus. Då admin inte tillkallats begär den deltagare som från början begärde om paus om att spelet skall fortsätta. Lagkaptenen för denna deltagare har rätt att begära fortsättning av spelet utan denna deltagares godkännande. Efter begär om fortsättning ska motståndarlagets (det laget som från en början pausade) lagkapten fortsätta spelet cirka fem sekunder efter att denna lagkapten tydligt bekräftat begäret om fortsättning.

## *§8.3. Taktisk paus*

Taktisk paus är strikt förbjudet och kan leda till avstängning från turneringen. Alla pauser som sker spontant räknas som taktiska och är ogiltiga och får fortsättas av vliken deltagare som helst, utan någon lagkaptenens eller admins godkännande. Sker fler än två taktiska pauser under samma karta skall en admin tillkallas och eventuell straffåtgärd bestämmas.

## *§9. Fair play regeln*

Alla deltagare förväntas spela sitt bästa under hela turneringen samt bete sig

sportsmannamässigt. Missköttande beteende straffas. Läggmatcher straffas.

#### *§10. Mjukvara från tredje part*

Det är strikt förbjudet att använda sig av någon form av mjukvara som ger spelaren en fördel. T.ex. aimbot, wallhack eller andra hacks och cheats. Brott mot denna regel innebär omedelbar avstängning i alla framtida turneringar arrangerade av Basement LAN.

#### *§11. Walk-over*

Från det att ett av lagen kopplat upp sig på spelservern får det max gå 10 minuter, om inte samtliga spelare är uppkopplade på servern efter de 10 minuterna, vinner det laget som först var redo att spela på walk-over.

#### *§12. Admins*

Admins är dommare för turneringen. Det finns två typer av admins; Huvudadmin (HA) och Matchadmin (MA). Matchdadmin erhåller sig rätten att göra beslut vid regelbrott. Matchdadmin kan dela ut straffpoäng och/eller dela ut diskvalificeringar vid brott om reglerna som anges i detta dokumentet. Huvudadmin erhåller sig rätten komma med beslut och åtgärder utöver reglerna som anges i detta dokumentet. Huvudadmins beslut är slutgiltiga och kan inte överskridas av matchadmins beslut och/eller de regler som anges i detta dokumentet.

#### *§13. Ansvarsfriskrivning*

Basement LANs turneringsledare erhåller sig rätten att ändra reglerna som anges i detta dokumentet när som helst.

#### *§14. Senast uppdaterad*

Detta dokumentet uppdaterades senast den 29 Decemberi 2013.