

Regelsett Radar Event - Konkurranser

Kapittel 1. Innledende bestemmelser

§ 1-1 Virkeområde

1. Dette reglementet gjelder alle kamper og konkurranser som organiseres av Radar Event.

§ 1-2 Ufyllende bestemmelser. Egne reglementer for særskilte konkurranser

Radar Event kan:

1. Gi utfyllende bestemmelser til kamp- og konkurransereglementet, herunder egne reglementer for forskjellige konkurranser og turneringer. Slike utfyllende bestemmelser kan både gi rettigheter og pålegg spillere, lag og klubber plikter.
2. Gi konkrete pålegg for å sikre en sportslig, forsvarlig og hensiktsmessig gjennomføring av kamp, konkurranse, serie og turneringer.
3. Legge til konkurransetitler ved behov, herunder utvidelser og oppfølgere til eksisterende konkurransetitler.
4. For turneringer i regi av ekstern partner av Radar Event kan det benyttes egne vilkår. Disse vilkårene skal godkjennes av Radar Event før turneringen åpner for påmelding.

§ 1-3 Definisjoner

1. Turnering: Med turnering menes konkurranse arrangert av Radar Event med tre eller flere lag og som inneholder spill etter utslagsmetoden. Turnering kan foregå offline eller online.
2. Uteblivelse: Dersom et lag ikke møter opp eller ikke fyller kravene til å kunne gjennomføre kampen, kan dette regnes som en uteblivelse. Det er mulig å idømmes tap uten at det anses som en uteblivelse.

§ 1-4 Disponering av tildelt plass, videresalg, og øvrige rettigheter

1. Radar event står fritt til å forvalte plassen til oppløste lag etter eget skjønn.

Kapittel 2. Lag, deltakere og spilleberettigelse.

§ 2-1 Spilleberettigelse mv.

1. For å være spilleberettiget må en deltaker som skal ta del i kampen:
 1. Ikke ha karantene etter reglene i Overordnet reglement og reaksjonsreglement som følge av beslutning fra administrator eller domsorganene, Radar Event, eller bruker/partner ansvarlig for turneringen,
 2. Meldes på laget før kampstart.
2. Spillere skal benytte et spillernavn inne i spillet som er lett gjenkjennelig
 1. Spillernavn bør være mulig for kommentatorer og å uttale.

2. Spillernavnet som benyttes skal være det samme gjennom hele turneringen. Dersom en spiller ønsker å bytte, må det begrunnes og godkjennes av arrangør.
3. Dersom et lagnavn eller en spillers navn på noen måte hetser en etnisitet, kjønn, legning eller religion, kan administrator kreve at navnet skal endres.
4. Radar Event kan avkreve fullt navn fra en spiller, dersom det er nødvendig for å bekrefte at vedkommende har lov å delta i en turnering eller en kamp.

§ 2-2 Aldersbestemmelser mv.

1. For deltakelse på offline- og online-arrangementer i regi av Radar Event skal deltaker ha fylt 12 år.
2. Kvinner og menn konkurrerer i de samme turneringer/serier med mindre annet er spesifisert.
3. Deltaker som ikke oppfyller aldergrensen i § 2-2 (1), kan likevel delta på slike arrangementer dersom vedkommende fyller disse kravene:
 1. Har fylt 11 år.
 2. Deltar gjennom et organisert tilbud hos et idrettslag eller det foreligger skriftlig samtykke fra foresatt(e).

Kapittel 3. Elektronisk og kroppslig doping

§ 3-1 Elektronisk doping. Programmer og programvare

1. Det er ikke tillatt å benytte programmer hvis hovedformål er å gi bruker en urettmessig fordel i spillet. Eksempler på slik programvare er hacks, cheats, exploits, scripts, m.m.
2. Det er tillatt å benytte konfigurasjonsfiler så fremt de er i tråd med gjeldende retningslinjer og regler for disse. Konfigurasjonsfiler er ikke tillatt dersom de bryter brukervilkårene til det respektive spillet.
3. Det er tillatt å benytte samtaleprogrammer som Ventrilo, Teamspeak, Mumble, Skype o.l.

§ 3-2 Feil og uregelmessigheter i programvare

1. Dersom noen utnytter feil i programvare til sin fordel, vil dette anses som elektronisk doping og likestilles med brudd på §3-1 (1).
2. Bugs, glitcher e.l. vil normalt anses som feil i programvaren først når utgiver av spillet slår fast at det er en feil.
3. I tilfeller der det er åpenbart at det er en feil, og der utnyttelse av denne feilen gir en spiller eller et lag en stor urettmessig fordel, kan Radar Event anse det som et brudd på §3-1 (1) uavhengig av hva utvikler har kommunisert.
4. I tilfeller der det oppstår en feil som gir det ene laget en åpenbar fordel, men der ingen av spillerne kan sies å ha utnyttet feilen med vilje, kan Radar Event kreve at omgangen eller kampen spilles om igjen.

§ 3-3 Kroppslig doping. Dopinglisten

1. Det er ikke tillatt å bruke, besitte, oppbevare eller erverve et stoff som er forbudt i henhold til [Dopinglisten til Antidoping Norge](#).
2. Deltaker kan ved søknad til Radar Event gis dispensasjon til å benytte midler som inneholder stoffer på Dopinglisten, dersom behovet er medisinsk begrunnet. Ved

søknad om dispensasjon må det foreligge en legeattest som bekrefter behovet for det aktuelle middel.

Kapittel 4. Administrators oppgaver. Start av kamp. Kamprapport

§ 4-1 Kontroll av spilltjener, arena

Administratoren skal før kampstart kontrollere spilltjeneren for online-arrangement. Ved offline-arrangement skal administrator kontrollere konkurranseområdet og utstyr.

§ 4-2 Anklager om juks

1. Anklager om juks skal begrunnes godt og det skal oppgis tidspunkt for når i spillet hendelsen(e) fant sted. Dersom minimumsdokumentasjon og bevismateriale ikke foreligger, blir saken henlagt.

§ 4-3 Bruk av trener

1. Regler for treners deltagelse i kamper presiseres i det enkelte spillets reglement.
2. I tilfeller der bruk av trener normalt ikke er tillatt, kan Radar Event vurdere om det skal gjøres unntak under kontrollerte forhold i offline-arrangementer.

Kapittel 5. Turneringer

§ 5-1 Deltakelse

1. Radar Event arrangerer i samarbeid med partnere og organisasjoner en rekke turneringer hvert år, som kan ha forskjellige navn.
2. Turneringer i regi av Radar Event er åpen for alle deltakere med mindre noe annet er bestemt.
3. Lag og deltakere som deltar i turneringer må være registrert hos Radar Event.
4. Lag og deltakere kan ikke være ilagt sanksjoner iht. Overordnet reglement og reaksjonsreglement som forhindrer deltagelse.
5. Deltaker og lag må være påmeldt før påmeldingsfrist utløper iht. retningslinjer gitt av Radar Event. Spillere og lag kan ikke melde seg på turneringer etter fristens utløp.

§ 5-2 Konkurranseregler

1. Kampene spilles etter utslagsmetoden. En turnering kan gjennomføres med enkel eller dobbeltutslagsmetode.
2. Ved seier avanserer laget til neste runde av turneringen.
3. Der dobbeltutslagsmetode benyttes vil tap i hovedtreeat (øvre del) medføre at lag rykker ned til utslagstreet (nedre del). Ved tap i utslagstreet er laget ute av turneringen. Der enkel utslagsmetode benyttes vil tap medføre at laget er ute av turneringen.

4. Noen spill kan ha egne regler.

Kapittel 6. Premiering

§ 6-1 Premiering

Premiering skjer i tråd med gjeldende retningslinjer for den respektive turnering. Premiens art, utleveringsmåte mv. skal publiseres i god tid før konkurransestart.

Kapittel 7. Klager

§ 7-1 Klager

Klager skal sendes skriftlig til Game@phoenixlan.no så fort det lar seg gjøre. En klage skal dokumenteres og bevise hva som har skjedd og når det har skjedd. Arrangør kan underkjenne klagen dersom det ikke foreligger nok bevis.

Kapittel 8. Spillspesifikke regler

§ 8-1 Epic Games – Fortnite

1. Dette arrangementet er på ingen måte sponset, støttet eller administrert av eller på annen måte knyttet til Epic Games inc. Informasjonen spiller gir i forbindelse med dette arrangementet leveres til arrangementets arrangør og ikke til Epic Games inc.
2. Ved å delta i dette eventet, i den utstrekning det er tillatt i henhold til gjeldende lov, godtar spillere å ikke holde Epic Games inc, dets lisensgivere, deres tilknyttede selskaper, dere ansatte, deres ledelse, entreprenører og andre representanter ansvarlig for handlinger, tap, ansvar og utgifter knyttet til eventet
3. Deltager må være fylt 13 år for å delta i fortnite turneringen