

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009

REGOLAMENTO COUNTER-STRIKE SOURCE

GIOCO: Counter-Strike:Source .

PIATTAFORMA: PC.

MODALITA' Ufficiale: DeathMatch & 1on1 (Off-line).

REGOLAMENTO: All'atto dell'iscrizione il presente regolamento si intende compreso e accettato in ogni sua parte. Il torneo di Counter-Strike:Source verrà giocato con partite DM e 1vs1 secondo le opzioni e le modalità di seguito indicate con la consapevolezza che le stesse potrebbero subire variazioni entro l'inizio del torneo.

IMPORTANTE:

Nell'autoexec.cfg aggiungere la riga con_enable 0 per disabilitare la console durante le partite
Condividere la cartella dei CFG del vostro STEAM per controlli da parte degli Admin.

Premessa:

La partecipazione ad uno di questi tornei, vincola indiscutibilmente il giocatore a garantire il rispetto delle regole, considerando che non tutto può essere preventivato, i responsabili del torneo interverranno con serenità e professionalità valutativa ogni qual volta si verifichi una situazione estranea alle regole sotto elencate, garantendo nella piena buona fede un comportamento consono alla gravità del fatto, facilitando lo svolgimento dei tornei e rendendo l'esperienza ludica di tutti un momento piacevole.

Questo regolamento si suddivide in diverse sezioni :

- Regolamento Generale
- Tipologia di torneo
- Impostazioni Tecniche del Server
- Torneo fun css
- Programmi e script illegali

Regolamento Generale:

1) Finita la fase di sistemazione presso la lan, ogni clan o player nella figura del proprio clan leader, dovrà presentarsi presso lo spazio dedicato agli admin di CSS, non oltre le ore designate del giorno e comunicare nick ed eventuale nome clan per la preparazione dei tornei.

3) Verranno chiamati gli abbinamenti e i vari clan/player dovranno farsi trovare pronti e seduti alle proprie postazioni, si attenderà un tempo massimo di 10 minuti oltre il quale la partita verrà vinta a tavolino dal clan/player avversario. Avete tutto il tempo per scaldarvi prepararvi e quant'altro prima o dopo la vostra partita, quindi ulteriori ritardi dopo la chiamata saranno considerati sempre come non disposizione dell'intero clan o player.

Terminata la partita, attenendosi alle regole del capitolo “Tipologia di Torneo”, i 2 team/player leader dovranno presentarsi presso la postazione degli admin CSS comunicando il risultato del match, attendendo sempre che il risultato venga pubblicato sul tabellone del torneo.

Tipologia Torneo:

I teams partecipanti si scontreranno in 6 o 8 fasi Death Match ed in una fase finale in modalità double bracket.

Tutti i match verranno giocati in modalità MR12 (max round 12, al meglio dei 13 round vinti), la durata di ogni round è fissata a 2 minuti.

Generazione fase Death Match:

Ogni fase durerà 15min , verranno considerati frag in caso di pareggio si andrà a vedere la mortalità (killed) del player , e guadagneranno punti in base alla propria posizione con i seguenti criteri:

1° 25 punti

2° 20 p

3° 16 p

4° 13 p

5° 11 p

6° 10 p

7° 9 p

8° 8 p

9° 7 p

10° 6 p

11° 5 p

12° 4 p

13° 3 p

14° 2 p

15° 1 punto

16 > 0 punti

.

Verranno giocate in modalità DM le mappe:

de_dust2, de_cbble, de_train, de_inferno - de_nuke – de_aztec – de_dust

Generazione fase finale:

Per la generazione della fase finale si procederà tramite posizionamento ottenuto nella fase DM saranno presi i migliori 6 o 8 o 10 in base al numero partecipanti. In questa fase la mappa di gioco verrà selezionata tramite sistema veto maps con le opzioni: - de_dust2 - de_cbble - de_train - de_inferno -

Inizio match Fase Finale:

Per la selezione del side iniziale (ct o t) si procederà con il knife round. Chi vincerà il knife round, deciderà il side. Entrambi i team sono tenuti a droppe le armi ed il c4 in base. Se questo non verrà effettuato, il knife round verrà ritenuto nullo e verrà ripetuto.

Avvio del match:

Alla comunicazione del ready da parte dei due team captains si procederà con 3 restart, dall'ultimo riavvio il match sarà valido.

Pareggio ed Overtime:

In caso di pareggio, due half da 3 rounds verranno giocati come overtime, con la variabile mp_startmoney a 10000. Se l'overtime dovesse ancora finire in pareggio, si giocherà un ulteriore overtime con lo stesso regolamento. In caso di ulteriore pareggio, verranno giocati successivi overtime, fino a quando non verrà sbloccata la situazione di pareggio. Il side (terrorist o ct) del primo overtime, viene deciso dal clan che ha perso il knife round iniziale. Se ci saranno ulteriori overtime, si procederà come di seguito: il team che finirà l'overtime da terror, ricomincerà da terror.

Bugs:

L' utilizzo di qualsiasi bug del gioco (es: piazzamento c4, flashbugs, boost bugs) ed azione atta a trarre vantaggi illeciti sono da ritenersi vietati e porteranno all'espulsione diretta del giocatore che ha effettuato l'azione su citata.

E' consentito:

Usare un compagno di team per fare scalette ed è consentito lanciare granate (di qualsiasi genere) sopra le costruzioni presenti nelle mappe.

Crash:

Se un server del torneo o la rete lan crashano prima di aver effettuato 3 rounds in un match, il server verrà riportato up e si dovrà riniziare con un punteggio di 0 a 0. Se un server del torneo o la rete lan crashano dopo 3 rounds, il match si continuerà con lo stesso risultato e i rounds che verranno giocati, saranno i rimanenti dal crash; mp_startmoney verrà settato a 4500.

Se un player crasha prima di 3 rounds, il match verrà restartato. Se un player crasha dopo 3 rounds, il server verrà messo in pausa alla fine del round, dopo aver avvertito il team avversario e l'admin del torneo. Non appena il player joinerà nuovamente il match, verrà levata la pausa.

Attenzione: le disconnessioni intenzionali di un player dal server, verranno severamente punite. Alla prima infrazione di questa regola verranno assegnati 3 rounds al team avversario. Alla seconda infrazione, il player che si è disconnesso intenzionalmente, verrà espulso.

Impostazioni Tecniche dei server:

I servers saranno tickrate 100.

Il config usato sarà:

- mp_allowspectators 1
- mp_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime .25
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcecamera 1
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 6
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 2
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan 1
- sv_logfile 1
- sv_maxrate 25000
- sv_minrate 5000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxupdaterate 120
- sv_minupdaterate 20
- sv_maxunlag 0.5
- sv_pausable 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_timeout 0

- sv_unlag 1
- sv_voicecodec vaudio_miles
- sv_voiceenable 1
- decalfrequency 60
- host_framerate 0
- setpause 0
- log on
- tv_enable 1
- tv_delay 60
- tv_password ""
- tv_name "Summer Game TV > srcTV"

I direttivi Summer Game si riservano di modificare il suddetto regolamento .

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009