



ESL Pro Series

Counter-strike 1.6

sæson III Regelsæt.

Version 1.3



ESL Pro Series - er den mest prestigefyldte liga i ESL, og her findes kun de bedste af de bedste i deres sportsgren. Derfor kræver det også ekstra stor sportsmanship og netetikette at deltage i denne turnering. Det gælder for deltagelse i EPS, de til enhver tid normale krav til deltagelse i ESL. Korrekt udfyldt profil, spiller profil og premium for alle deltagere.

Disse regler er under konstant udarbejdelse, og vil til enhver tid kunne blive redigeret. Ved regelændringer blive alle EPS teams gjort opmærksom på ændringer eller tilføjelser, men vi anbefaler altid hver enkel spiller at kende reglerne for den liga de deltager i.

Turneringsledelsen, kan til enhver tid, gå ind og vurdere og dømme på eksterne og interne sager ud fra almindelig opførsel og sportsmanship begreber.

God fornøjelse med ESL Pro Series Sæson III

Mvh.

Henrik "kepler" Andersen - Turneringsansvarlig ESL Danmark.



Ligastruktur

ESL pro Serien spilles efter et "round robin system" hvilket betyder at alle skal spille imod alle. Dette sker ved en fastlagt ugentlig kamp, på et fastlagt map. Med 10 teams i ligaen giver dette 9 kamp uger. Disse kampuger vil fortrinsvis ligge i direkte forlængelse af hinanden, dog vil der blive taget hensyn til faste ferie perioder. Efter disse 9 uger skal der findes de 4 teams som skal spille finalerne på LAN. Dette gøres efter følgende rækkefølge:

Plads nr. 1-2 i sæsonen, har direkte plads i finalen.

Plads nr. 3-6 skal spille om de to sidste pladser ved nr. 3 imod nr. 6 og nr. 4 imod nr. 5. Der spilles Bo3

Pladsfordelingen efter endt sæson.

Plads nr. 1 – Direkte adgang til finalerne.

Plads nr. 2 – Direkte adgang til finalerne.

Plads nr. 3 – Deltage i playoffs om pladser i finalen.

Plads nr. 4 – Deltage i playoffs om pladser i finalen.

Plads nr. 5 – Deltage i playoffs om pladser i finalen.

Plads nr. 6 – Deltage i playoffs om pladser i finalen.

Plads nr. 7 – Forbliver i ligaen

Plads nr. 8 – Forbliver i ligaen

Plads nr. 9 – Skal spille kvalifikation til EPS igen.

Plads nr. 10 – Skal spille kvalifikation til EPS igen.

Gennem hele sæsonen er der hele tiden noget at spille for, man kan sagtens nå en finale plads, selvom man ligger nr.6.

Turnering Ledelse

ESL Pro Series counter-strike 1.6 sæson II

Hoved ansvarlig: Henrik "kepler" Andersen

Chef admin: Jakob "Mcknight" Larsen

Support og game admin: Gustav "flabbert" Marius

Spiller skifte, nye spillere

ESL Pro series – starter altid med minimum 5 spillere (max 8) på hvert team. Disse 5 spillere er godkendt hvis de er tilmeldt på første dag i sæsonen og opfylder de generelle krav til deltagelse i ESL Pro Serien.

Der er mulighed for at tilføje 3 nye spillere i løbet af en sæson, hvert nyt medlem er udelukket fra at spille først-kommende kampdag (10 dage). Hver ny spiller skal tilmeldes vis support ticket til admins, sker dette ikke kan holdet modtage en stor straf point.

Der er en "gratis" transfer uge, i kamp uge 5, hvor spillerer imellem EPS hold kan skiftes.

En spiller kan aldrig spille for to forskellige teams i en EPS sæson, med mindre denne er skiftet i transfer ugen.

Alle spillere er "låst" på det hold de startede ligaen med indtil start af transfer ugen.

Der kan **ikke** benyttes standins i EPS.

Planlægning af kampe

Alle hold skal inden udgang af torsdag, i en spille uge, have planlagt næste uges kamp. Kan man ikke dette, vil admins have mulighed for at tildele mindre strafpoints.

Brug af Wildcard

Et wildcard kan kun benyttes til at udskyde en kamp, og dette skal ske seneste 1 timer før kampstart. Brug af wildcard sker via en support ticket til admins.



5.1 Definitioner

5.1.1 angreb

Angreb er det hold der skal angribe et mål (T)

5.1.2 Forsvar

Forsvaret, er det hold der skal beskytte målet imod det angribende hold (CT)

5.1.3 Kamp

Hvert hold spiller en halvleg som T og CT, på et foruddefineret map.

5.1.4 Halvleg

én 15 runders session, en kamp består af to 15 runders sessioner.

5.1.5 Round

én 1:45 – minut cyklus.

5.1.6 Resultat

Det hold der først når 16 runders, vinder kampen. I EPS kan uafgjort også godt forekomme som resultat.

5.2 Kamp procedure

5.2.1 Server søgning.

Hvert hold kan søge efter server til EPS dk, men 1 time før kampstart skal kampservieren være fundet. Ellers vil en admin gå ind og fremtvinge en kampservier. For den valgte server anbefaler EPS 2 ekstra slots. 1 til HLTV og 1 til kamp admin – såfremt denne ønsker at være på serveren under kampen.

Såfremt et hold ikke møder op til at finde server med modstanderen, mister de retten til at klage over valget af server. Det kan derfor anbefales at hvert hold stiller med minimum 1 mand 1 time før kamp. Dette kan foregå fra EPS. Invite channel på IRC.

5.2.2 Pre kamp handlinger.

20 minutter før kampstart, skal alle deltagerne have Aequitas kørende. Efterfølgende har de 5 minutter til at komme ind på serveren og gøre sig klar til kampstart.

5.2.3 Mødested

For at opnå bedst mulig kommunikation imellem de forskellige hold, anbefaler vi at alle joiner EPS.invite på IRC. Password kan fås ved at kontakte Turneringschef Henrik Andersen

5.3 Klient indstillinger

5.3.1 Aequitas

Alle deltagere I EPS SKAL benytte sig af seneste version af Aequitas, igennem hele deres kamp. Alle Aequitas filer skal uploades umiddelbart efter hver kamp, dog senest 24 timer senere. Man er selv ansvarlig for at den fil man uploader fungerer som den skal, sker dette ikke skal admin kontaktes hurtigst muligt.

Manglende, ikke fungerende, ukomplette eller modificeret filer, skal rapporteres via protest. Og vil blive straffet med 1 major strafpoint. bliver der uploadet inden for 48 timer bliver strafpointet reduceret til et mindre strafpoint. Hvis filerne fra det vindende hold ikke er uploadet efter 72 timer, skal kampen spilles om.

Alle AEQ filer skal uploades efter følgende format: AEQ.holdnavn.nick



Ligastruktur

5.3.2 Procedure for ikke-fungerende Aequitas

I tilfælde af at ESL siden er nede, vil Aequitas ikke fungere, og i tilfælde af der er andre omstændigheder der gør at dit Aequitas ikke fungerer skal du tage et Screenshot af din fejl og give til admin.

I tilfælde af du ikke kan få Aequitas til at fungere, skal admins og mondstanderne godkende at du spiller uden. Og du skal tage et smoke og model screenshot der skal indeholde 1 T model, 1 CT model, Netgraph, primær og sekundær våben. Hvis en deltager disconnecter og kommer på serveren igen, skal denne foretage samme handling.

Alle deltagere i EPS skal optage in-eye Demo, og gemme den i mindst 7 dage. Dog anbefaler EPS at uploade denne til EPS siden umiddelbart efter kampen, dog senest 24 timer efter kamp.

5.3.3 Klient indstillinger - CVAR

CVAR værdier der skal benyttes:

- cl_lc 1
- cl_lw 1
- cl_pitchspeed 225
- cl_showevents 0
- cl_movespeedkey 0.52
- cl_rate higher than 12000
- cl_updaterate higher than 70
- cl_cmdrate higher than 70
- gl_picmip 0
- gl_monolights 0
- gl_polyoffset 0.1(Nvidia) / 4(ATI)
- gl_max_size higher than 128
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- s_show 0
- s_a3d 0
- r_speeds 0
- rate higher than 12000

5.3.4 Klient indstillinger – Forbudte scripts og eksempler

Som udgangspunkt er alle scripts forbudt, dog ikke buyscripts. Følgende er eksempler på forbudte scripts.

- Turn Script [180° or other values]
- -mlook Script
- Stop-Shoot script [Use- or Awp-Script of any kind]
- Centerviewscrip
- Norecoil-Script
- Burstfire-Script
- Jump- & Bunnyhop-Script [Jumping, er kun tilladt som: bind "x" "+jump"]
- Det er forbudt at binde "+duck" til mouswheeler, eller at benytte et script
- Gå skal gøres ved at benytte "+speed" og ikke andre commands eller scripts



5.3.5 Klient indstillinger - A3D

Benyttelse af A3D er forbudt. Brug af værktøjer til at simulere A3D er også forbudt.

5.3.6 Klient indstillinger - 32 bit

Alle skal benytte sig af 32 bit, ingame.

5.3.7 Klient indstillinger – Grafikort og andre værktøjer

der må ikke benyttes specielle grafikort drivers, eller værktøjer til at ændre ingame udseende.

5.3.8 Klient indstillinger - models

Kun Counter-Strike 1.6 og Condition Zero modeller er tilladt.

5.4 Server indstillinger

5.4.1 Server indstillinger

alle de servers I ønsker at benytte til EPS DK skal have EPS server pakken installeret. Denne server pakke vil sikre at alle servers er konfigureret ens.

Serverpakken indeholder følgende: bugs fri maps(de_nuke, de_dust2, de_train) samt en server CFG.

Det hold der står for serveren, har ansvaret for at denne pakke er installeret. Pakken kan hentes herfra:

Download link: http://gfx.esl-europe.net/media/eu/cs/masters_server_pack.rar

5.4.2 Forlade server før tid

Hver kamp skal være afsluttet før man kan forlade serveren. Dvs. et hold skal have opnået 16 runder, forlader man serveren før dette straffes det med en stor straf point.

5.5 Map pool

Følgende maps benyttes I EPS DK sæson II

- de_train
- de_dust2
- de_nuke
- de_inferno

5.6 In-game regler

5.6.1 Shield

Brug af skjold er forbudt.

5.6.2 Bug misbrug

Brug af bugs er strengt forbudt. Hvis bugs andre end de listet herunder, kan holdet stadigvæk straffes, såfremt admin mener det er passende.

5.6.3 Før en kamp

hvert hold har selv ansvaret for at de rigtige maps benyttes, hvis du opdager det er det forkerte map, så kan en restart af serveren måske afhjælpe problemet. Vælger dit hold at spille kampen, er dette ensbetydende med i accepteret mappet, og i kan derfor ikke klage over dette på et senere tidspunkt.

5.6.4 Mens kampen spilles

*Bevæge sig igennem vægge, gulve og tag – er strengt forbudt

*At plante bomben et lydløst sted er også forbudt

*at plante bomben som modstanderen ikke kan defuse den, er også strengt forbudt, dette er dog ikke gældende for tilfælde hvor der skal benyttes flere til at defuse.

*Boosting ved hjælp af andre er generelt tilladt, men at benytte sig af boost til at udnytte gennemsigthed ved vægge, tage osv. Er forbudt.

*Flasbug er forbudt

*Smide granater under vægge er forbudt, men smide dem over tage og vægge er tilladt.

*Pixel fejl, er forbudt at opholde sig på.

*Generelt – er det forbudt at udnytte bugs, der ændre spillet.



5.6.5 Map specifikke bugs

de_dust2: Følgende steder er forbudt

- (http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust21.jpg)
- (http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust22.jpg)
- (http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust23.jpg)
- Det er tilladt at have flere spillere på denne box, men de må ikke stå oven på hinanden. (http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust24.jpg)

de_train:

- Kigge under her er forbudt (http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_train.jpg)

5.6.6 Server og spiller crash procedure

Hvis en EPS server crasher FØR 3 runde er færdigspillet, genstartes serveren og man starter fra 0-0

Hvis en EPS server crasher EFTER, genstartes kampen med startmoney 5000, og der tælles fra sidste gennemførte runde. Og maxrounds på den halvleg ændres til at passe til de 15.

Hvis en spillere crasher før det første kill er sket, genstartes kampen. Hvis denne crasher efter første kill, sættes serveren på pause efter endt runde. Når spilleren har reconnected og alle siger go, startes serveren igen. Det er spillerens eget ansvar at han/hendes software, hardware, Internet virker før kampen, ellers skal spilleren fortælle det til sin holdkaptajn.

5.7 Kamp Medier

Alle spillere skal optage in-eye demoer af hele kampen. Disse demoer skal gemmes i 7 dage efter kampen er slut. Alle demoer anbefales at uploade til EPS siden.

5.7.1 Ventetid

Hvis et hold (minimum 4 spillere) ikke er klar på serveren senest 20 minutter efter aftalte start tid, så taber de automatisk kampen, og tildeles et stort strafpoint.



5.8 Offline Kampe

5.8.1 Indstillinger

Grafikkort indstillinger, skal sættes til default, på nær gamma der kan sættes til 1.6

5.8.2 EPS finaler

Ved EPS finalerne er det muligt for en kamp at skulle gå I overtid, hvis dette sker gælder følgende:
Maxround 5 og 10000 i startmoney

5.8.3 Uafgjort

I tilfælde af uafgjort, og der skal spilles et ekstra map gælder følgende: hvert holde vælger et map de IKKE vil spille, derefter vælger admin et map.

5.9 strafpoint oversigt Counter-Strike

Strafpoint der kan blive tildelt et hold når:

Stort strafpoint (10% trækkes fra præmiepenge)

- *2 eller flere manglende, ikke fungerende eller ukomplette Aequitas filer, efter 24 timer
- *Forbudte CVAR indstillinger
- *Ændre på server indstillingerne
- *Forlade serveren før et vindende hold er fundet.
- *Brug af skjold.
- *Brug af bugs.
- *Manglende In-eye demoer, ved efterspørgelse fra admin.

Lille strafpoint (2% trækkes fra præmiepenge)

- *1 Manglende, ikke fungerende eller ukomplette Aequitas filer, efter 24 timer.
- *Manglende Premium og manglefyldte spiller/hold profiler. (billed, navn, kontakt)
- *Ved ikke at møde op i tiden til at finde server med modstanderen.
- *Når man ikke er klar med Aequitas 20 minutter før kampstart.
- *Når man ikke er på serveren 10 minutter før kampstart
- *Forbudte CVAR indstillinger
- *Forbudte Model indstillinger – models
- *Forbudte scripts og binds

5.9.1 Strafpoint konsekvenser

- *Hvis et hold opnår 4 små straf points, vil der blive fratrukket 1 point fra deres sæson resultat.
- *Hvis et hold opnår 6 små straf points, vil der blive fratrukket 1 point fra deres sæson resultat.
- *Hvis et hold bliver tildelt 1 stort strafpoint, vil der blive fratrukket 1 point fra deres sæson resultat.