

Ruleset

Tournament Rules

1. Catch The Beat Norges Cup er en 1v1 turnering for **norske spillere** og vil fungere som en kvalifisering til Catch the Beat World Cup 2017.
2. Maps for hver runde blir annonsert søndagen før de aktuelle matchene skjer. Det er kun disse mapsa som blir brukt i matchene.
 - Ett map kommer til å være "tiebreaker". Dette mappet blir spilt om det blir uavgjort for å bestemme en vinner..
 - Det kommer også til å være Hidden, HardRock, FreeMod og DoubleTime maps.
3. Match-tider blir satt opp av turneringens Management.
4. Hvis ingen Managers eller dommere er til stede blir matchen utsatt.
5. Failer du under et map, men er i livet når mappet er over, tels det som et pass
6. Du har lov til å endre Visual Settings under en match.
 - Det ville satt pris på om du hadde alle skins osv importert så du bare kan trykke ctrl+o og åpne settings og endre. Misbruk av relogging etc kan føre til diskvalifisering.
7. Hvis et map ender uavgjort telles ikke poenget, og den spilleren som sist valgte map velger et nytt et.
8. Hvis en spiller disconnecter, telles det som om spilleren har faillet mappet.
9. Maps kan ikke bli spilt flere ganger i løpet av en match.
10. Hvis ikke begge spillerne er klare til tiden, er det en maks ventetid på 10 minutter. Dvs. at spilleren som ikke kommer, taper matchen.
 - Om ingen spillere dukker opp, vinner spilleren som har høyest Maps Won: Maps Lost differanse. (Ja, vi holder statistikk)
11. Lag (lag spikes og lignende) er ikke en unnskyldning til å nullstille et map.
12. 'Win by default' blir ansett som et 4:0 vinn
13. Uforutsette hendelser håndteres av turneringens Management.
14. Alle eventuelle endringer til reglene blir annonsert.

Tournament Registration

1. Hver spiller som har lyst til å bli med, send PM til [Benny](#).
2. Alle spillere som blir godkjent blir postet i Forumet etter fristen for påmelding er over.
3. Mappool velgere får ikke lov til å delta som spiller i turneringen.

Stage Instruksjoner

1. Første stage i turneringen er Group Stage. Antallet grupper og hvor mange spillere det blir i hver gruppe kommer an på hvor mange deltagere det blir.
2. Hver spiller kommer til å møte alle spillerne i sin gruppe.
3. Rangeringer av hver gruppe bestemmes ved å sortere resultatene av hver spillers resultater, prioritert følgende:

- Mest matcher vunnet.
 - Ha høyere {(antall maps vunnet) - (antall maps tapt)}.
 - Mest maps vunnet.
 - Vinner av rematchen.
4. De to beste spillerene i hver gruppe går videre til Knock-Out Stage.
 - Dette kan endre seg da vi ikke vet hvordan gruppene ser ut enda.
 5. **Winning conditions:**
 - I Group Stage, må du vinne 4 maps for å vinne en match. (Best-av-5)
 - I Round of 16 og kvartfinalene, må du vinne 5 maps for å vinne en match. (Best-av-7)
 - I semifinalene og finalen, må du vinne 6 maps for å vinne en match (Best-av-9)

Match Instructions

1. En dommer vil lage en multiplayer lobby 15 minutter før matchen starter. Spillerene må komme under denne tiden. NB! Å komme for sent til matcher flere ganger vil bli straffet.
 - Room settings er; Team mode: Head To Head, Win Condition: 'Score v2'.
 - Room name må være "CNC 2017: (BlåSpiller) vs (RødSpiller)".
 - Spilleren som er øverst i rommet må være blå mens den andre må være rød.
2. Spillere har lov å velge en warm-up hver slik at det blir spilt totalt to warm-ups.
 - Vi ser helst at marathon maps blir unngått da dette tar tid.
 - Warm-ups kan bli skipped om det skulle bli dårlig tid.
3. Hver spiller må banne to maps fra mappoolet. Disse mapsa kan ikke bli spilt i løpet av matchen.
4. Hver spiller får velge map annenhver gang.
5. Hver spiller kan kun bruke "!roll" en gang i #multiplayer. Roller man flere ganger er det den første som telles.
 - Vinneren av !roll får velge første beatmap
 - Taperen av !roll starter med å banne to beatmaps.
6. Spillerne får velge fritt fra mappoolet.
 - Hvis det ender uavgjort, blir tiebreakeren spilt.
7. Resultatene vil bli publisert på egen nettside.

Mappool Instructions

1. Det vil være 1 mappool for Group Stage , 1 mappool for round 16 og 1 mappool for resten av kampene
2. Hvert mappool er delt inn i 5: 6 x NoMod, 4 x Hidden, 4 x HardRock, 4 x FreeMod og 4 x DoubleTime.
 - Du kan eventuelt aktivere Hidden på HardRock eller DoubleTime beatmaps.
 - På FreeMod kan man velge fritt hvilken mod man vil (HardRock, Hidden, FlashLight) og kun den som velger mappet må aktivere en mod.
 - NoFail og andre score-reduserende mods telles ikke som en valid mod.
 - DoubleTime kan kun bli valgt hvis begge parter er enige.
 - NoMod skal spilles uten mods.

3. Hvert mappool inneholder 19 maps totalt.
4. Hvert mappool har en tiebreaker.
 - DoubleTime vil ikke være lovlig uansett om begge parter vil spille med det.
 - Tiebreakeren spilles som om det var FreeMod.
5. Størrelsen på NoMod bracketten vil være 6 i alle stages.
6. Størrelsen på mod-spesifikke brakketer vil være 4 i alle stages.

Scheduling Instructions

1. Hver stage vil bli holdt på en **enkel helg**.
2. Matchene i Group Stage kan overlappe men alle vil få minst en kamp streamet.
3. Alle kamper vil bli holdt på enten lørdag eller søndag.
4. Matchtider vil bli utgitt på søndag før de aktuelle matchene.
5. Du er selv ansvarlig for å møte opp til dine egne matcher. Møter du ikke opp til matchen din så blir det telt som et tap.

Tournament Staff:

Arrangør: Benny-

Beatmap velgere: Setomi

Dommere: Kiwi-P, Benny-

Kommentatorere:

Strømmere:

Inkluder din favorittfrukt når du registrerer deg hvis du faktisk har lest alle reglene. Da får du en kjeks av meg. Neida. Kødde. Du får ingenting annet enn å faktisk kunne reglene... Noe som kan være en fordel...