

**50.000₽**  
ПРИЗОВОЙ ФОНД

**AORUS**  
LEAGUE

УЧАСТИЕ  
БЕСПЛАТНОЕ

21-22 АПРЕЛЯ - **ОНЛАЙН ОТБОРОЧНЫЕ**, 23-26 АПРЕЛЯ - **ОНЛАЙН ОТБОРЫ ИЗ ТОП8**  
29 АПРЕЛЯ - **ЛАН ДЛЯ 3 КОМАНД В МВДЦ "СИБИРЬ"**

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ТУРНИРЕ ВСТУПИТЕ В [VK.COM/VSEMTTEAM](http://vk.com/vsemteam) И ПОДПИШИТЕСЬ НА КАНАЛ [TWITCH.TV/VSCLTV](http://twitch.tv/vscltv)

## Регламент Counter-Strike: Global Offensive

### 1. Участники турнира

Участие в турнире может принять любая команда. Дорога до Красноярска не оплачивается, поэтому не следует участвовать в турнире, если вы не готовы приехать. Финальная часть турнира состоится 29 апреля 2018 года по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь", турнир пройдет на фестивале Comic Con Siberia 2018 - III Крупнейший в Сибири ежегодный фестиваль популярной культуры. Вход финалистам турнира бесплатный. Вход остальным по расценкам фестиваля <http://comicconsib.ru>.

### 2. Система проведения

Участие бесплатное.

Призовой фонд: 50000 рублей.

1 место - 25000 рублей, 2 место - 15000 рублей, 3 место - 10000 рублей.

**Система проведения:** Турнир состоит из трёх этапов.

**Первый этап** проходит с 21 по 22 апреля в онлайн по системе Double Elimination, жеребьевка случайная. Лучшие 8 команд проходят во второй онлайн-этап. Преимущество 7-8 мест будет у команд, проигравших с меньшей разницей в счете. Вся сетка проходит в формате bo1.

**Второй этап** проходит с 23 по 26 апреля в онлайн по системе Double Elimination с посевом сильных команд (по результатам первого этапа). Данный этап играется до финалов нижней сетки.

**Третий этап** проходит на лане 29 апреля. Первая игра - финал нижней сетки. Вторая игра – гранд-финал. Все игры проходят в формате bo3.

**Регистрация:** <http://vscl.vsemteam.ru>

**Начало регистрации на онлайн-отборочный:** 10 апреля 2018 года

**Окончание регистрации на онлайн-отборочный:** 20 апреля 2018 года

**Жеребьевка:** 20 апреля 2018 года в 21:00.

**Даты проведения:**

**Первый этап:** 21-22 апреля 2018 года с 12:00 до 23:00 по Красноярску\*.

**Второй этап:** 23-26 апреля 2018 года с 19:00 до 23:00 по Красноярску\*.

**Третий этап:** 29 апреля с 12:00 до 20:00 по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь"

### 3. Список официальных карт турнира

1. de\_nuke.
2. de\_mirage.
3. de\_inferno.
4. de\_train.
5. de\_cache.
6. de\_overpass.
7. de\_cobblestone.

### 4. Порядок определения карт

Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча.

Право на первое вычеркивание решается на ножах 1\*1 перед началом матча.

Порядок вычеркивания карт bo1: -map loser, -map winner, -map loser, -map winner, -map loser, -map winner, game last map.

Порядок вычеркивания карт bo3: -map loser, -map winner, pick map winner, pick map loser, -map loser, -map winner, game last map.

#### 4.1. Определение игровой стороны

Сторона на карте определяется раундом на ножах 5\*5.

#### 5. Сервера

Организаторы предоставляют участникам сервера с локациями в г.Красноярске. Участники будут обязаны играть только на этих серверах, без исключений. Тикрейт серверов 128. В случае DDOS-атаки, игра может быть перенесена на другое время. Серверы для разминки:

DM FFA #1 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27015  
DM FFA #2 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27016  
DM FFA #3 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27115  
DM AIM HS #4 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27017  
DM PISTOLS #5 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27018  
DM AIM HS #6 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27117  
ARENA 1v1 сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27215  
Retake сервер IP: csgo.vsemteam.ru:27051

Если у 60% состава команды пинг от 100 и более на предоставленном сервере, и команда отказывается играть, то команда получает техническое поражение. Команды должны быть готовы к матчу за 15 минут до указанной в расписании даты и времени. Матч начинается точно в указанное время.

#### 6. Система управления

На наших серверах установлена международная система управления серверами - <http://ebot.vsemteam.ru>, всю информацию о её работе можно увидеть в чате сервера. Краткая инструкция работы:

1. При заходе на сервер выберите ту сторону(СТ/Т), которая соответствует Вашей команды.
2. Ножи капитанов, черкаете карты в чате, стиме, как вам удобно.
3. После выбора карты, в чате обе стороны пишут: !map [maps name]  
Пример: !map de\_season
4. На новой карте стороны сообщают о готовности !ready / !notready,
5. Начинается ножевой раунд за сторону.
6. Сторона победитель делает выбор, остаться или сменить сторону !stay / !switch
7. Стороны пишут !ready, начинается игра.
8. Для паузы пишете в чате !pause / !unpause

Игроки, играющие с клубов, **сообщают заранее** и обязаны предоставить фото и копию чека.

#### 7. Составы команд

В дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" принимают участие команды в составе 5 человек (основа команды до 4 человек + капитан), запасные игроки запрещены. Тренеры в онлайн-отборах разрешены. Тренер не может являться участником турнира. На лане тренер может находиться на сцене и общаться с командой в таймауте. Один тренер не может работать с разными командами.

##### 7.1. Замены в течение чемпионата

Командам разрешено **ДО СТАРТА ТУРНИРА** добавлять в состав по дисциплине одного человека и один раз менять Steam\_ID. При этом новый игрок должен быть внесен в состав команды за 4 часа до матча, а замененный убран из состава. Капитан обязан сообщить об этом ответственному в организации турнира. **Замены в течение матча запрещены!**

Запрещается переход из команды, которая выбыла с турнира.

**Команда, прошедшая на лан-турнир обязана явиться в полном составе. Иногородние команды за 4 дня до турнира присылают сканы билетов на автобус/поезд/самолёт. Если команды не является на лан, то призовой фонд остается у организатора.**

##### 7.2. Запреты на участие

Не допускаются игроки с VAC-баном по CS:GO. Ситуации с баном патрулем решаются индивидуально. Бан с других систем не принимается, как доказательство. Игроки должны иметь **не менее 200 часов** игрового времени в дисциплине CS:GO. Администрация турнира вправе отказать в участии любому без объяснения причин. Игроки, находящиеся на особом контроле обязаны играть из КК «Теккен» за свой счет в присутствии представителя турнира.

#### 8. Время матча и явка команд на матч

1. Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время;

2. Допускаются опоздания команд на 15 минут.

3. В случае неявки одной из двух команд, а также более 1 игрока одной из команд в течение 15 минут от времени начала матча зафиксированного в расписании или если команда по различным причинам не может начать матч в течение этого времени - то это влечет за собой Техническое Поражение (ТП). Допускается начать в меньшинстве.

## 9. Переносы матчей

В дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" перенос матчей ЗАПРЕЩЕН. Во втором этапе рассматривается индивидуально.

## 10. Параметры настройки клиента:

Использование "Коктейля Молотова" и "Зажигательной гранаты" разрешено!

Разрешается брать четыре гранаты, две гранаты могут быть только Flash-гранаты.

Консольная команда `cl_bobcycle` может иметь значение только 0.98

Консольная команда `mat_hdr_level` запрещена

Менять значение команды `weapon_debug_spread_show` запрещается (стандарное значение - 0)

Команда `weapon_recoil_model` запрещена

Данные правила будут дополняться. Следите за обновлениями.

## 11. Обязательные условия проведения матчей

1. [Point of View demo](#) - писать обязательно. Если возникают подозрения, то полные демки скачивать с сервера [ebot.vsemteam.ru](#). В случае ошибки сервера и отсутствия демки, требуется предоставить повку.

2. Запрещено использование читов и программ влияющих на игровой процесс и облегчающих условия игры игроку. Софт на мышь - спрейконтроль и т.п.

3. В случае невыполнения вышеуказанных пунктов, команда не допускается к матчу и ей засчитывается техническое поражение.

4. Если команда играет с буткемпа или клуба, и нет возможности писать повку, то она предоставляет селфи-фото с локации и чеки за аренду компьютеров с указанием даты и времени. И сообщает о своем месте заранее.

## 12. Остановка сервера, отключение игрока от сервера (дисконнект)

Если произойдет падения сервера, сервер будет перезапущен, и игра откатится на начало раунда с сохранением всей экономики команд. Если игрок вылетел, капитан команды нажимает паузу в конце раунда и ждет возвращения игрока. **Если сервер зависнет при менее 3 сыгранных раундов, то игра начинается сначала.**

## 13. Time Out

Каждая команда имеет право на один 5 минутный тайм аут. Капитан нажимает паузу в конце раунда и с этого момента начинается отсчет времени. Так же, обе команды имеют право на пяти минутный отдых, после смены сторон и перед первой серией дополнительных раундов (перед каждой новой серии из 6 раундов у команд есть 2 минуты на отдых). Паузы команды могут ставить неограниченное количество раз, но в сумме должно быть не более 5 минут. На лане допускается по 2 таймаута по 2 минуты за карту.

## 14. Протест. Подача и рассмотрение

Команда может подать протест на команду противника, если она уверена в нарушении правил оппонентами. Заявка принимается в течение 15 минут после введения результата одной из команд. По истечению 15 минут результат будет автоматически подтвержден. Все протесты подаются судье турнира в ВК в общей конференции команд. В протесте команда, должна четко и ясно изложить требования к игрокам соперника или причины, по которым соперником были нарушены правила. **Скачать демо-запись с сервера [ebot.vsemteam.ru](#)**. Сделать видео с подозрительными моментами. Предоставить админу ссылку на запись. Ответ на протест принимается в течение **3 часов** после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены судьей турнира в срочном порядке. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению. **Все попытки обсуждать решение с судьей турнира будут наказываться дисквалификацией с турнира.** Победившая команде не имеет права подать протест. В случае выявления нарушений – команда дисквалифицируется и на её место ставится крайняя команда, которая проиграла команде-нарушителю.

## 15. Наказания за нарушения:

Использование запрещенных консольных команд

Техническое поражение

Неполное POV-демо (если нет демки на сайте)

Техническое поражение

Оскорбление оппонентов, судей и комментаторов	Техническое поражение
Неявка на матч	Техническое поражение
Повторная неявка	Дисквалификация команды
Использование запрещенных программ	Дисквалификация команды
Участие в бою игроков, не состоящих в данной команде	Техническое поражение
Участие на чужих аккаунтах	Техническое поражение
Использование ошибок игры	Техническое поражение
Несовпадение Steam_ID	Техническое поражение

Факт оскорбления оппонентами фиксируется игроками сразу в виде скриншота, ставится пауза и предоставляется в ВК в общей конференции команд. В случае, если команды используют взаимные оскорбления, то обе команды получают Техническое поражение. Администрация вправе отказать в протесте, если оскорбление не носит таковой характер.

#### 16. Контактные данные администраторов турнира:

Главный администратор: Дмитрий Старчевский

Vk: <http://vk.com/snaka>

**Все ситуации непредусмотренные данными правилами решаются на усмотрение судьи. Администраторы вправе вносить изменения в правила в ходе турнира.**

Единственный официальный источник новостей и вся актуальная информация о турнире в группе:

<https://vk.com/vsemteam>

Любая другая информация из других источников, противоречащая данным в группе, является ложной.



**50.000₽**  
ПРИЗОВОЙ ФОНД

**AORUS**  
LEAGUE

УЧАСТИЕ  
БЕСПЛАТНОЕ

21-22 АПРЕЛЯ - ОНЛАЙН ОТБОРОЧНЫЕ, 23-26 АПРЕЛЯ - ОНЛАЙН ОТБОРЫ ИЗ ТОП8  
29 АПРЕЛЯ - ЛАН ДЛЯ 3 КОМАНД В МВДЦ "СИБИРЬ"

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ТУРНИРЕ ВСТУПИТЕ В [VK.COM/VSEMTTEAM](https://vk.com/vsemteam) И ПОДПИШИТЕСЬ НА КАНАЛ [TWITCH.TV/VSCLTV](https://twitch.tv/vscltv)