

# GIGA GAMES KRASNOYARSK 2017

## ПЕРВЫЙ ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП С 16 СЕНТЯБРЯ

### ПРИЗОВОЙ ФОНД CS:GO 40 000 ₽



## 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 12-14 октября 2017 года по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь", выставка itCOM-2017. Вход участникам бесплатный.

### 2. Система проведения

**Сумма взноса:** 200 рублей с команды за каждый онлайн-отборочный.

Денежный взнос передается одним из следующих способов:

- Сбербанк – 5336 6900 7478 6510
- QIWI - +79831551725

**Обязательно!** В комментариях указывайте от какой команды взнос! Сдаёт один за всех! Если сумма придет частично, то её засчитаем в благотворительный фонд.

Пример: взнос от [команда] на GIGA GAMES [номер онлайн-отборочного].

**Призовой фонд: 40000 рублей.**

1 место - 20000 рублей, 2 место - 12000 рублей, 3 место - 6000 рублей, 4 место - 2000 рублей.

**Система проведения:** Турнир состоит из двух онлайн-отборочных. Из каждого онлайн-отбора в финальную часть турнира проходит по 2 команды, команда из верхней и нижней сеток. Всего на лан проходит 4 команды. Система проведения Double Elimination — участник выбывает из турнира после двух поражений. Вся сетка проходит в формате bo1. Финал лузеров проходит в формате bo3.

**На лан-финалах** система проведения Double Elimination, вся сетка проходит в формате bo1. Гранд-Финал проходит в формате bo3 без преимущества.

**Посев команд:** победитель верхней сетки 1-го онлайн-отборочного встречается с победителем нижней сетки 2-го онлайн-отборочного, победитель верхней сетки 2-го онлайн-отборочного встречается с победителем нижней сетки 1-го онлайн-отборочного.

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

**Начало регистрации на 1 онлайн-отборочный:** 25 августа 2017 года

**Окончание регистрации на 1 онлайн-отборочный:** 15 сентября 2017 года

**Начало регистрации на 2 онлайн-отборочный:** 18 сентября 2017 года

**Окончание регистрации на 2 онлайн-отборочный:** 6 октября 2017 года

### Даты проведения:

1 онлайн-отбор: 16-17 сентября 2017 года с 12:00 до 23:00 по Красноярску\*.

2 онлайн-отбор: 7-8 октября 2017 года с 12:00 до 23:00 по Красноярску\*.

Финалы:

13 октября с 10:00 до 20:00 по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь", выставка itCOM-2017

14 октября с 10:00 до 20:00 по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь", выставка itCOM-2017

### 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. 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.**

## **7.2. Запреты на участие**

Не допускаются игроки, ранее получившие бан на наших турнирах (они об это и вы о них знаете). Игроки с VAC-баном по CS:GO не допускаются, даже с новых аккаунтов. Ситуации с баном патрулем решаются индивидуально. Бан с других систем не принимается, как доказательство. В случае выявления в составе команды бывшего читера - команде выносится предупреждение, а затем дисквалификация. Покрывать читера - хуже читерства. Игроки, у которых игровое время в CS:GO на одном аккаунте составляет менее 300 часов не допускаются.

## **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).

## **9. Переносы матчей**

В дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" перенос матчей ЗАПРЕЩЕН.

## **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.vsesteam.ru](http://ebot.vsesteam.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.

## **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 ждут возвращения игрока в игру. **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). Паузу команды могут ставить неограниченное количество раз, но в сумме должно быть не более 5 минут.

## **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. Если результат был подтвержден (автоматически или двумя командами), протесты не принимаются. Все протесты подаются судье турнира в ВК и обязательно дублируются 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.vsesteam.ru](http://ebot.vsesteam.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.

#### 15. Наказания за нарушения:

Использование запрещенных консольных команд	Техническое поражение
Неполное POV-демо (если нет полной демки на сайте)	Правило +3 -3** или техническое поражение
Оскорбление оппонентов, судей и комментаторов	Техническое поражение
Флуд в чат	Предупреждение - потом 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
Непредоставление POV-демо (если нет полной демки на сайте)	Техническое поражение
Несовпадение Steam_ID	Техническое поражение

\***Правило +3 -3** - подразумевает за собой решение судьи в конкретном случае на поданный протест. В случае не грубого нарушения проводятся овертаймы на карте, в ходе которой возник протест. В случае если отсутствующих раундов более 3-х, нарушителю и его команде присуждается техническое поражение.

#### 16. Контактные данные администраторов турнира:

Главный администратор: Дмитрий Старчевский

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

**Все ситуации непредусмотренные данными правилами решаются на усмотрение судьи. Администраторы в праве 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.

