



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 февраля 2020 года по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь". К турниру не допускаются игроки, состоявшие в профессиональных командах. Участие команд от организаций в полном составе рассматривается индивидуально. Команды из других городов, могут играть второй этап из своих клубов при наличии трансляции с места событий.

2. Система проведения

Сумма взноса: 200 рублей с команды.

Денежный взнос осуществляется одним из следующих способов:

- Сбербанк – 5336 6902 5069 1799
- 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 vscl КГГ cs:go

Призовой фонд: 60000 рублей.

1 место - 30000 рублей, 2 место - 20000 рублей, 3/4 места - 5000 рублей

Система проведения: Турнир состоит из двух онлайн-этапов, лан-отборочного на 16 команд и плей-офф на 4 команды в МВДЦ «Сибирь»

Первый этап проходит 8-9 февраля 2020 с 12:00 в онлайн. Система проведения зависит от числа команд.

При участии менее 40 команд: участники в случайном порядке делятся на 8 групп, из каждой группы выходит по 2 команда на лан-этап. Все игры проходят в формате bo1. Победа – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.

При участии более 41 команды: играем по системе Double Elimination в случайном посеве. На лан-отборочные проходит 8 команд по верхней сетке и 8 команда по нижней сетке.

Второй этап проходит 15-16 февраля с 10:00 в Красноярск, ул.Ленина, 74 ст2 в кибер-арене INGAME по швейцарской системе с применением коэффициента Бухгольца. В третьем раунде группы по швейцарской системе будут суммироваться победы и поражения противников команды в первых двух раундах "швейцарки". В последующих раундах и стадиях турнира посев будет произведен по такому же сценарию, но уже с учетом большего количества результатов. В плей-офф выходит 8 команд, посев проходит с применением коэффициента Бухгольца. Команды играют первый раунд сетки и **4 победителя проходят на Гранд-финал.**

Гранд-финал проходит на лане 29 февраля. Системе Single Elimination в формате bo3.

Справка:

Система проведения Double Elimination — участник выбывает из турнира после двух поражений в матче.

Система проведения Single Elimination — участник выбывает из турнира после одного поражения в матче.

Best of 1(bo1) – 1 карта.

Best of 3(bo3) – до 2 побед по картам.

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

Начало регистрации на онлайн-отборочные: 26 января 2020 года

Окончание регистрации на онлайн-отборочные: 6 февраля 2020 года

Даты проведения:

Первый этап: 8-9 февраля 2020 с 12:00 до 22:00.

Второй этап: 15-16 февраля 2020 с 12:00 до 4 претендентов.

Гранд-финал: 29 февраля с 12:00 до 20:00 по адресу г.Красноярск, ул.Авиаторов, 19, МВДЦ "Сибирь".
Время указано по Красноярску. Финалисты входной билет не оплачивают. Зрители и болельщики – 350 рублей.

3. Список официальных карт турнира

1. de_nuke.
2. de_mirage.
3. de_inferno.
4. de_train.
5. de_vertigo.
6. de_overpass.
7. de_dust2.

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. Тикрейт серверов 128. В случае DDOS-атаки, игра может быть перенесена на другое время. При обоюдном согласии обеих сторон можно использовать свой сервер и сообщить результат администратору турнира. Если возникнет спорная ситуация после игры на «своих» серверах, то обеим командам засчитывается поражение.

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 разрешены. Тренер не может являться участником турнира. Один тренер не может работать с разными командами.

7.1. Замены в течение чемпионата

Замены в течение турнира запрещены! 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. Игроки с **действующим VAC-баном по CS:GO не допускаются**. Ситуации с баном патрулем решаются индивидуально. Бан с других систем не принимается, как доказательство. В случае выявления в составе команды бывшего читера – команда ищет замену. Игроки, у которых игровое время в CS:GO на одном аккаунте составляет **менее 200 часов не допускаются**.

Информацию о наличии VAC-банов у участников турнира необходимо предоставлять до старта турнира. Данную информацию во время игр рассматривать не будем. Поэтому позаботьтесь заранее. Неизвестные игроки демонстрирующие подозрительно высокий уровень игры с большой вероятностью будут забанены.

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. Забыл, повредил – тех.поражение.
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.
5. Во время проведения турнира всем участникам обязательно иметь открытый профиль в STEAM.

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** (раунд, ник, что не так) или причины, по которым соперником были нарушены правила. **Запросить демку нужного игрока.** 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. **Встречный запрос повки не разрешен.** Если подозреваемая команда будет снята с турнира, то сетка не переигрывается. В том случае, если команда еще имеет активные матчи, то на её место ставится команда, которую обыграл нарушитель.

15. Наказания за нарушения:

Использование запрещенных консольных команд	Техническое поражение
Неполное POV-демо	Техническое поражение
Оскорбление оппонентов, судей и комментаторов	Штраф 250 рублей за каждое оскорбление
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	Техническое поражение

Денежный штраф оплачивается судье турнира в течение 15 минут после обращение обидчиков по реквизитам:

- Сбербанк – 5336 6902 5069 1799
- QIWI - +79831551725

В комментариях указывайте от какой команды взнос и ники игроков, которые нарушили правила. Максимальная сумма штрафа в течение 1 матча – 1 000 рублей. После 4 оскорбление происходит дисквалификация команды с турнира. Штрафы платят все стороны, независимо от зачинщика.

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.