



VSEMTEAM OPEN CUP

Регламент Counter-Strike: Global Offensive

1. Участники турнира VSEMTEAM OPEN CUP

В данном турнире участие может принять любая команда. Дорога до Красноярска не оплачивается, поэтому не следует участвовать в турнире, если вы не готовы приехать.

2. Система проведения VSEMTEAM OPEN CUP

Сумма взноса: 1000 рублей с команды (200 рублей с игрока).

Денежный взнос осуществляется 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 ее засчитаем в благотворительный фонд. Пример: взнос team name.

Система проведения: Все матчи бо1, финал бо3, Full Double Elimination.

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

Начало регистрации: 22 июля 2019 года

Конец регистрации: 31 июля 2019 года в 22.00

Дата проведения: 3-4 августа 2019 в 10.00, 16 команд.

ONLINE: Если на турнир зарегистрируются больше 16 команд, пройдет онлайн квалификация 2.08.19 в 20.00, 16 команд пройдут на лан часть.

Призовой фонд:

1 место – 10000 рублей.

2 место – 5000 рублей.

3 место – 1000 рублей.

***Призовой фонд составлен из учета 16 команд, больше команд, больше призовой.**

3. Список официальных карт турнира

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

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 бо1: -map loser, -map winner, -map loser, -map winner, -map loser, -map winner, game last map.

Порядок вычеркивания карт бо3: -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_dust2
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). Тренера в онлайн-отборах запрещены. Тренер на Лан турнире, не может являться участником. Любая замена после начала турнира, приводит к техническому поражению. Замены игроков разрешены из списка запасных указанных в регистрации, до начала турнира.

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 турнира запрещены! Команда, прошедшая на лан-турнир обязана явиться в полном составе.

7.2. Запреты на участие

Не допускаются игроки, ранее получившие бан на наших турнирах. Игроки с действующим 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 — команда ищет замену. Игроки, у которых игровое время в CS:GO на одном аккаунте составляет менее 500 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.

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_spreed_show` запрещается (стандартное 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, но если будут 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.

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 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).

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.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. 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 (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	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 турнира: Дмитрий "Gebz1k" Старчевский

Vk: vk.com/snaka

Администратор турнира: Евгений "Anti" Глебов

Vk: vk.com/eaglebov

Администратор турнира: Константин "Gebz1k" Бельтюков

Vk: vk.com/gebz1k

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.