

# Правила турнира по дисциплине CS:GO в рамках Красноярского Киберспортивного Фестиваля (ККФ). 23 мая 2015 года.

---

## 1. Участники турнира

В ККФ по CS:GO принимают участие не более 32 команд любого уровня.

## 2. Призовой фонд ККФ по "Counter-Strike: Global Offensive"

Сумма призового фонда формируется из взносов зарегистрированных команд, в размере 750 рублей с отборочной части и еще по 750 рублей с команд, которые пройдут на лан.

**Пример:** при регистрации 16 команд общий призовой фонд составит 16 000 рублей.

Распределяется призовой фонд в следующем соотношении:

1 место: 50%

2 место: 30%

3 место: 10%

Денежный взнос передается одним из следующих способов оплаты:

WebMoney – R410109661712

QIWI – 79831551725

Яндекс.Деньги – 410011878602674

Назначении платежа: взнос от [команда] на ККФ

## 3. Система проведения ККФ по "Counter-Strike: Global Offensive"

Система проведения состоит из двух этапов: Отборочной и финальной стадий. Все игры отборочной стадии пройдут online в сети интернет на серверах игрового портала [www.vsemteam.ru](http://www.vsemteam.ru). Финальная часть пройдет в г. Красноярске 23 мая в МТБЦ «Пилот» (ул. Аэровокзальная 10).

### 3.1. Отборочная стадия

В отборочной части все команды делятся на группы и играют каждый с каждым в формате 'Best of 1' до 1 победы. За победу начисляется 3 очка, за ничью 1 очко. Из групповой стадии выходит 7 команд. Место №8 отдано команде SIBWAY за заслуги :)

Пример: 2 группы по 8 команд, из каждой группы выходит 3 команды, команды, занявшие 4 место в группах делят между собой 7 место.

### 3.2. Финальная стадия

В финальной части 8 сильнейших команд сыграют между собой по системе Double Elimination в формате 'Best of 1' до 1 победы. Финальный поединок турнира (гранд-финал) пройдет в формате 'Best of 5' до 3 побед. Если не хватит время, то в формате 'Best of 3' до 2 побед. Команда, вышедшая из верхней сетке имеет 1 очко преимущества.

## 4. Список официальных карт турнира

Перед началом турнира судьями официально объявляется список карт, разрешенных к использованию на данном турнире.

1. de\_dust2.

2. de\_train.

3. de\_mirage.

4. de\_inferno.

5. de\_cache.

6. de\_overpass.

7. de\_cobblestone.

## 5. Порядок определения карт

Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Право на первое вычеркивание решается на ножах перед началом матча.

## 5.1. Определение игровой стороны

Сторона на карте определяется раундом на ножах.

## 6. Сервера.

Организаторы предоставляют участникам сервера с локациями в г.Красноярске. Участники будут обязаны играть только на этих серверах, без исключений. Серверы для тестирования:

DM FFA #1 сервер IP: 185.25.60.40:27015

DM FFA #2 сервер IP: 185.25.60.40:27016

CW/MIX #1 сервер IP: 185.25.60.40:27019

CW/MIX #2 сервер IP: 185.25.60.40:27020

CW/MIX #3 сервер IP: 185.25.60.40:27021

CW/MIX #4 сервер IP: 185.25.60.40:27022

Если у 60% состава команды пинг от 100 и более на предоставленном сервере, и команда отказывается играть, то команда получает техническое поражение. Так же за смену стандартного rcon'a команде присуждается техническое поражение. Команды должны быть готовы к матчу за 15 минут до указанной в расписании даты и времени.

Напоминаем что запись POV-демо и предоставление по требованию соперника **ОБЯЗАТЕЛЬНО** при любом из вариантов проведения матча.

### 6.1. Система управления ebot.

1) При заходе на сервер выберите ту сторону(CT/T), которая соответствует Вашей команды.

2) Ножи капитанов, черкаете карты.

3) Выбираете карту, 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

## 7. Составы команд

В ККФ в дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" принимают участие команды в составе 5 человек (основа команды до 4 человек + капитан); кроме этого в составе могут находиться 2 запасных игрока и один менеджер. Максимальное количество игроков команды составляет, таким образом, 8 человек.

### 7.1. Замены в течение чемпионата

Командам разрешено на протяжении всего турнира добавлять в состав по дисциплине одного человека и один раз менять Steam\_ID. Внесение игрока в основной состав и перемещение другого в запас не является заменой. Внесение нового игрока в состав по дисциплине считается заменой.

При этом новый игрок должен быть внесен в состав команды за 4 часа до матча, а замененный убранный из состава. Капитан обязан сообщить об этом ответственному в организации турнира. **Замены в течение матча запрещены!**

Один игрок имеет право сменить только одну команду за сезон. Запрещается переход из команды, которая выбыла с турнира.

## 8. Время матча и явка команд на матч

1. Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матччей 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 матччей

В ККФ в дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" перенос матччей запрещен, не явка команды приравнивается к поражению.

## 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 - Все игроки обязаны записывать POV demo на своем компьютере во время всего матча. POV-demo должны храниться у игрока в течение 24 часов после окончания матча.
2. Запрещено использование читов и программ влияющих на игровой процесс и облегчающих условия игры игроку.
3. Консольная команда `net_graph` должна стоять на значении 1.
4. В случае невыполнения вышеуказанных пунктов, команда не допускается к матчу и ей засчитывается техническое поражение.
5. Если команда играет из клуба и там нет возможности писать POV-demo, капитан команды обязан не менее, чем за 6 часов уведомить об этом и предоставить копию чека и фото с места игры.

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

Если произойдет падения сервера, сервер будет перезапущен, а игровая ситуация на карте будет смоделирована таким образом, чтобы максимально приблизить команды к ситуации, которая была в игре за секунду до падения сервера. 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. При зависании сервера после 3 раундов или DDoS-атаке на сервер, игра приостанавливается и продолжается с начала раунда после решении проблем.

### 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 скайпе. В протесте команда, должна четко и ясно изложить требования к игрокам соперника или причины, по которым соперником были нарушены правила.

#### Разрешено затребовать не более 2 POV за матч.

Ответ на протест принимается в течение **3 часов** после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 24 часов после подачи и вынесено окончательное решение судьи турнира.

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 без возврата взносов.

### 15. Наказания за нарушения:

Использование более 4-х гранат в игровых ситуациях в матче	Техническое поражение
Использование запрещенных консольных команд	Правило +3 -3** или техническое поражение
Неполное POV-демо	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 в бою 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 победитель штрафуются на 3 раунда, и доигрывает матч до победного. В случае если после применения данного правила итоговый счет становится ничейным или победа переходит сопернику:

1. В рамках группового этапа назначается переигровка.
2. В рамках финального этапа назначаются овертаймы на карте, в ходе которой возник протест.

**\*\*** Данное правило применяется за каждый отсутствующий раунд. В случае если таковых более 3-х, нарушителю и его команде присуждается техническое поражение.

---

Единственный официальный источник новостей и вся актуальная информация о турнире в группе:  
<https://vk.com/krskcyberfest>

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