



Правила турнира VsemTeam Siberian Cyber League (VSCL) CS:GO

1. Участники турнира

Онлайн часть: могут принять участие до 32 команд любого уровня, преимущественно из Сибири.

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

Сумма призового фонда формируется из взносов зарегистрированных команд, в размере 1500 (одна тысяча пятьсот рублей) с одной команды. Организаторы турнира могут добавить в призовой фонд любую сумму.

Пример: при регистрации 16 команд взносы составят 24 000 рублей. С учетом бонуса от организаторов, общий призовой фонд составит 30 000 рублей.

Распределяется призовой фонд в следующем соотношении:

- 1 место (60%): 18000 рублей + подарки от спонсоров
- 2 место (25%): 7500 рублей + подарки от спонсоров
- 3 место (10%): 3000 рублей + подарки от спонсоров
- 4 место (5%): 1500 рублей + подарки от спонсоров

Взнос переводится на кошелек WebMoney – R410109661712, Qiwi – 79831551725 или передаются при личной встрече.
Назначение платежа: взнос от [команда] VSCL

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

3.1 Отборочные игры будут проходить в сети интернет (ONLINE) на серверах игрового хостинга TeamServer.ru

Дата онлайн отборочных: 27-28 декабря.

от 9 до 16 команд, то проводится 1 отборочная стадия: система Double Elimination (до 2-х поражений) в формате "Best of 3" – до 2 побед в матчах верхней и "Best of 1" – до 1 победы в нижней сетках (в лан часть выходят 8 команд).

от 17 до 32 команд, то проводится 2 отборочных стадии: система Double Elimination (до 2-х поражений) в формате "Best of 3" – до 2 побед в матчах верхней и "Best of 1" – до 1 победы в нижней сетках (в лан часть выходят 4 команды с каждой стадии).

3.2 Лан финалы пройдут в г. Красноярске, МТБЦ «Пилот» 10-11 января.

В 8 сильнейших команд, прошедшие отборочные сыграют по системе Double Elimination в формате «Best of 1» до 1 победы. Финальный поединок турнира пройдет в формате «Best of 3» до 2 побед или «Best of 5» до 3 побед.

4. Список официальных карт турнира

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

- 1. de_dust2.
- 2. de_inferno.
- 3. de_nuke.
- 4. de_mirage.
- 5. de_cache
- 6. de_overpass
- 7. de_cobblestone

5. Порядок определения карт

В онлайн части игровая карта определяется ножевым раундом между капитанами команд. Право на первое вычеркивание решается на ножах перед началом матча.

На лане бросаем монетку.

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: 185.25.60.40:27015

DM FFA #2: 185.25.60.40:27016

DM AIM HS #3: 185.25.60.40:27017

CW/MIX #1: 185.25.60.40:27019

CW/MIX #2: 185.25.60.40:27020

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, предоставление по требованию соперника ОБЯЗАТЕЛЬНО при любом из вариантов проведения матча. По усмотрению судьи, возможно выделение дополнительных серверов для игр.

7. Составы команд

В зимнем чемпионате VSCL 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 сезона

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 час до матча, а замененный убрал 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 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. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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).

13. Управление сервером через систему "ebot"

13.1. При заходе на сервер вы должны выбрать ту сторону, в которой написан nametag вашей команды

Основные команды:

!ready или .ready (достаточно написать одному игроку из каждой команды)

!notready или .notready (отмена готовности команды)

!stay или .stay (остаться на стороне, которой вы находитесь)

!swap или .swap (поменяться местами с командой соперника)

!restart или .restart (ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ТОЛЬКО НА KNIFE РАУНДЕ(прописывается обоюдно обеими командами, если это необходимо))

!pause или .pause (поставить паузу (достаточно написать одному игроку, пауза будет поставлена в следующем раунде на freetime))

!unpause или .unpause (снятие паузы, пишется обеими командами(достаточно написать одному игроку))

Ну и команды !stats и !morestats для показа статистики отдельного игрока

13.2. Как будет проходить матч (bo3):

После выбора карт капитанами вы пишете администратору и меняется карта, как все команды готовы, капитаны пишут

!ready, начинается knife round за сторону, после которого победитель выбирает сторону, капитан победившей команды пишет в чате !stay или !swap соответственно. Далее капитаны пишут !ready и запускается матч. После 1 половины (и если потребуются овертаймы) капитаны снова прописывают !ready для готовности.

Позже запускаются следующие карты соответственно. На каждой карте knife раунд за сторону обязателен. Если необходима пауза, то ее можно прописать в любое время, но запустится она только на freetime.

14. Контакт с судьей. Решение спорных вопросов. Подача и рассмотрение

Все капитаны команд обязаны вступить в группу в тиме и в назначенное время быть в чате.

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 чате группы. 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 или 2 Видео за матч.

Ответ на протест принимается в течение **15 минут** после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 2 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 игре игроков, не состоящих в данной команде	Техническое поражение
Участие в игре на чужих аккаунтах	Техническое поражение
Использование ошибок игры	Техническое поражение
Непредоставление POV-демо	Техническое поражение
Несовпадение Steam_ID	Техническое поражение
Умышленная задержка матча	На усмотрение судьи

***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.

16. Контактные данные администраторов лиги:

- **Главный администратор: denetti**
skype: frkjan
vk: [frkjan](#)
steam: steamcommunity.com/id/denetti
mail: denetti@mail.ru
- **Администратор: Shepard**
skype: noobundead
vk: [id31710249](#)
steam: steamcommunity.com/id/shepardvsc
mail: Nformdenis@yandex.ru
- **Администратор: Aleksander**
skype: aleksander4565
vk: <http://vk.com/aleksander93>
steam: <http://steamcommunity.com/id/whitesnowaleks>
mail: gavoron93@mail.ru

17. Организаторы Vsemteam Siberian Cyber Lan:



Киберспортивный проект, созданный для объединения игроков Сибири и Дальнего Востока, игровые серверы, розыгрыши, турниры.



Демократичный хостинг игровых серверов, аренда игровых и голосовых серверов. Игровые серверы.



Продажа серверного оборудования мировых брендов по низким ценам. Поиск и доставка любых редких комплектующих по всей России. Железный партнер.



Выставочное пространство – Молодежный Творческий Бизнес Центр «Пилот». Предоставление площадки для проведения.

18. Глобальные партнеры:



Мировой лидер по производству комплектующих для ПК, занимает одно и лидирующих позиций на рынке инновационных IT-технологий. Залогом успеха компании является использование новейших технологий и соблюдение строгих стандартов качества. Для заядлых геймеров, компания разработала линейку материнских плат GIGABYTE Z97, которые успели возглавить список самых производительных изделий в мире! Но в этот раз из подарков, только ручки 😊

19. Информационные партнеры:



Информационный портал г. Красноярск.

Все ситуации непредусмотренные данными правилами решаются на усмотрение судьи.

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

http://vk.com/vsemteam_csgo

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