



# Правила турнира VsemTeam Siberian Cyber League (VSCL) CS:GO ONLINE CUP #1

---

## 1. Участники турнира

В VSCL CS:GO ONLINE CUP #1 принимают участие не более 32 команд любого уровня, преимущественно из Сибири и Дальнего Востока.

## 2. Призовой фонд VSCL ONLINE CUP #1 по "Counter-Strike: Global Offensive"

Сумма призового фонда формируется из взносов зарегистрированных команд, в размере 2-х любых ключей CS:GO (Hunstman, eSports, Phoenix, Breakout, Vanguard, Chroma, Winter, CSGO) с одной команды.

**Пример:** при регистрации 8 команд общий призовой фонд составит ~14 ключей.

Распределяется призовой фонд в следующем соотношении:

1 место: 50%

2 место: 30%

3 место: 10%

Взнос переводится trade offer'om [на данный аккаунт](#)

Назначении платежа: взнос от [команда] на VSCL ONLINE CUP #1

Пожертвования и благодарности переводятся на кошелек WebMoney – R410109661712 ☺

## 3. Система проведения VSCL ONLINE CUP #1 по "Counter-Strike: Global Offensive"

Система проведения состоит из двух этапов: Отборочной и финальной стадий. Все игры пройдут online в сети интернет на серверах игрового портала [www.vsemteam.ru](http://www.vsemteam.ru).

### 3.1. Отборочная стадия

Первая часть турнира пройдет по системе Single Elimination в формате „Best of 1” до 1 победы в матче. Игры будут проходить вплоть до 1/16, когда останется 8 команд, которые и перейдут в финальную стадию.

### 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 в матче верхней сетки (до полуфиналов виннеров) далее в формате 'Best of 3' до 2 побед и в формате 'Best of 1' до 1 победы в нижней сетке (до финала лузеров) далее в формате 'Best of 3' до 2 побед. Финальный поединок турнира (грандфинал) пройдет в формате '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\_nuke.

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.

## 7. Составы команд

В 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 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 убран 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. Переносы матчей

В VSCL в дисциплине "Counter-Strike: Global Offensive" разрешен перенос матчей в PlayOff от одной команды не более 2-х раз (на один час вперед).

О переносе матча необходимо уведомить судью за 6 часов до начала матча.

Переносы матчей осуществляются в рамках отведенных часов на данный этап PlayOff. Рамки проведения PlayOff описаны на стене сообщества и в новостях группы [vk.com/vsemteam\\_csgo](https://vk.com/vsemteam_csgo)

Переносы матчей менее чем за 6 часов до матча запрещены.

## 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 (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 - 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.

## 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.

## 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.

#### 16. Контактные данные администратора турнира:

- Главный администратор: denetti
- skype: frkjan  
Vk: [frkjan](#)  
Steam: [steamcommunity.com/id/denetti](http://steamcommunity.com/id/denetti)  
Mail: <mailto:denetti@vsemteam.ru>

#### 17. Партнеры VSCL ONLINE CUP #1

Организаторами и спонсорами VSCL выступают следующие организации:

- [vscl.ru](#) – киберспортивный проект, объединяющий игроков Сибири и Дальнего Востока. Организатор мероприятия.



- [VsemTeam.ru](#) - сибирский игровой портал, игровые серверы, розыгрыши, турниры.
- [TeamServer.ru](#) - демократичный хостинг игровых серверов, аренда игровых и голосовых серверов.



**Все ситуации непредусмотренные данными правилами решаются на усмотрение судьи.**

**Игровой хостинг  
для Сибири**

**№1**



**Почему мы?**

- Поддержка 24x7
- Голосовая поддержка с 8 до 22
- Самые современные серверы
- Минимальные задержки

---

Единственный официальный источник новостей и вся актуальная информация о турнире в группе:  
[http://vk.com/vsemteam\\_csgo](http://vk.com/vsemteam_csgo)

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