



Правила турнира VSCL CS:GO ONLINE CUP #2

1. Участники турнира

В VSCL принимают участие не более 32 команд любого уровня, преимущественно из Урала, Сибири и Дальнего Востока.

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

Сумма призового фонда формируется из взносов зарегистрированных команд, в размере 500 рублей с одной команды или скинами CS:GO на сумму от 750 рублей.

Пример: при регистрации 32 команд общий призовой фонд составит 13600 рублей.

Распределяется призовой фонд в следующем соотношении:

- 1 место: 50%
- 2 место: 25%
- 3 место: 10%

Денежный взнос передается одним из следующих способов оплаты:

WebMoney – R410109661712

QIWI – 79831551725

Яндекс.Деньги – 410011878602674

Взнос скинами на сумму от 750 рублей (не больше 5 вещей) переводится trade offer'ом [на данный аккаунт](#)

Обязательно! В комментариях указывайте от какой команды взнос!

Пример: взнос от [команда] VSCL ONLINE CUP

Пожертвования и благодарности переводятся на кошелек WebMoney – R410109661712

3. Система проведения VSCL ONLINE CUP #2 по "Counter-Strike: Global Offensive"

Система проведения: все команды играют по системе Double Elimination в формате 'Best of 1' до 1. Финальный поединок турнира (гранд-финал) пройдет в формате 'Best of 5' до 3 побед.

Игры VSCL пройдут Online в сети интернет на серверах игрового портала www.vsemteam.ru и хостинга www.TeamServer.ru.

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

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.

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

Запись POV-демо и предоставление по требованию соперника **ОБЯЗАТЕЛЬНА** 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. Максимальное количество игроков команды составляет, таким образом, 7 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 данном турнире 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 (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. 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. 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 одного типа в игровых ситуациях в матче	Техническое поражение
Использование запрещенных консольных команд	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
Непредставление POV-демо	Техническое поражение
Несовпадение Steam_ID	Техническое поражение

16. Контактные данные администратора турнира:

Главные администраторы: Дмитрий Старчевский и Денис Ошедченко

Vk: <http://vk.com/snaka> и <http://vk.com/frkjan>

Steam: steamcommunity.com/id/vsemteam и steamcommunity.com/id/denetti

17. Партнеры VSCL ONLINE CUP #2

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.

VSEMTEAM
ИГРОВОЙ ПОРТАЛ И ИГРОВОЙ ХОСТИНГ
TEAMSERVER

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.