



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

1. Участники турнира

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

Лан часть: после онлайн отборов в финальную часть выходят 8 лучших команд, которые подтвердили заранее свой приезд.

P.S. Квота на финал не оплачивается организаторами!

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

Сумма призового фонда формируется из взносов зарегистрированных команд на онлайн часть, в размере 1500 (одна тысяча пятьсот рублей) с одной команды.

Организаторы турнира добавляют к призовому фонду:

- **X2 от суммы взносов, если участвуют от 8 до 32 команд. (Максимум организаторы могут добавить к призовому фонду 30000р)**

Пример: при регистрации 16 команд взносы составят 24 000 рублей. С учетом бонуса от организаторов, общий призовой фонд составит 48 000 рублей.

Распределяться призовой фонд будет в следующем соотношении (по примеру 48000):

1 место: 60% - 28800 рублей

2 место: 25% - 12000 рублей

3 место: 10% - 4800 рублей

4 место: 5% - 2400 рублей

Взнос переводится на кошелек WebMoney – R410109661712

Назначении платежа: взнос от [команда] VSCL

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

Игры VSCL делятся на две стадии: отборочная часть и финальная часть. Матчи отборочных стадий пройдут в сети интернет на серверах игрового хостинга TeamServer.ru, а финальная часть пройдет в г. Красноярске 6-7 сентября в МТБЦ «Пилот» (ул. Аэровокзальная 10).

3.1. Отборочная часть

Если команд от 9 до 16, то проводится 1 отборочная стадия: система Double Elimination (до 2-х поражений) в формате "Best of 3" - до 2 побед в матчах верхней и нижней сетки (в лан часть выходят 8 команд). Дата отборочных - 30 августа.

Если команд от 17 до 32, то проводится 2 отборочных стадии: система Double Elimination (до 2-х поражений) в формате "Best of 3" - до 2 побед в матчах верхней и нижней сетки (в лан часть выходят 4 команды с каждой стадии). Дата отборочных - 30-31 августа.

Всего одна команда сможет сыграть минимум две игры

В финальную часть из онлайн этапа пройдет 8 команд.

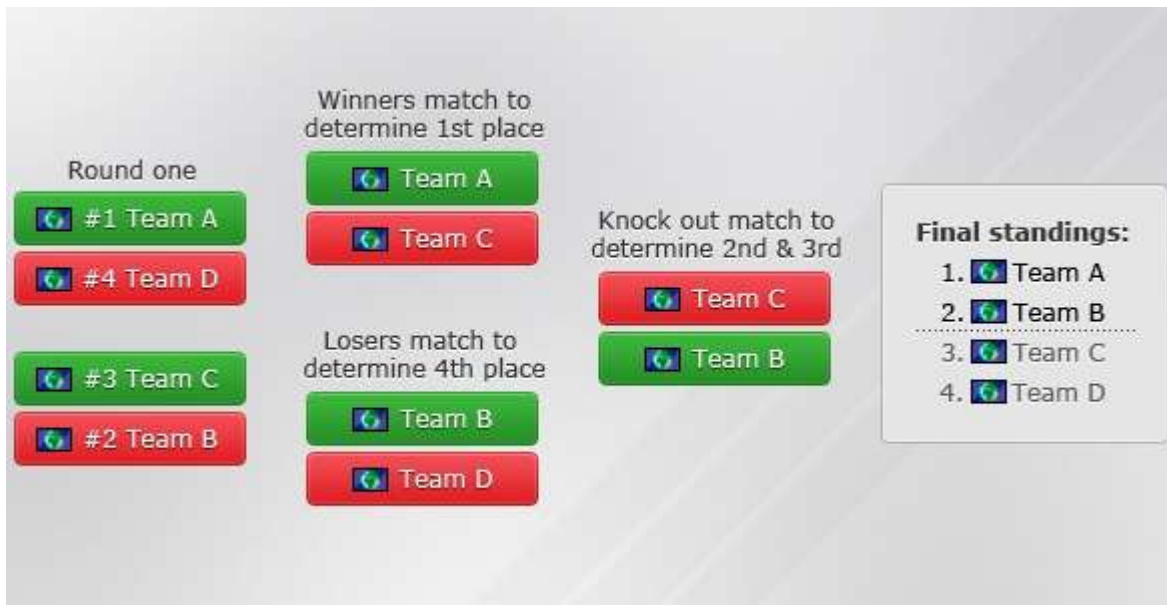
3.2. Финальная стадия

В финальной части 8 сильнейших команд, прошедшие онлайн отборочные, сначала сыграют групповой этап в формате "Best of 1" по системе "Lurppis group stage" (2 группы по 4 команды) из группы выходят 2 команды.

Коротко о Lurppis stage:

1 Этап: Проходят 2 игры в группе (Team A vs Team D) и (Team C vs Team B).

2 Этап: Команды победители встречаются за выход из группы с первого места (Team A vs Team C), параллельно идет встреча (Team B vs Team D), проигравшая команда (Team D) становится 4-ой, а победитель этой игры - (Team B) встречается за выход из группы с проигравшей командой (Team C). Победитель выходит со 2-ого места из группы, проигравший занимает 3-ее место. Ниже представлен пример этой системы.



Следующий этап система Double Elimination в формате "Best of 3" - до 2 побед в матчах верхней сетки и в формате "Best of 1" до 1 победы в нижней сетке. Финальный поединок турнира пройдет в формате "Best of 3" до 2 побед или "Best of 5" до 3 побед (все будет зависеть от успеваемости).

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_train.
5. de_mirage.
6. de_cache.

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 игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Право на первое вычеркивание решается подбрасыванием администратором монеты или с помощью ножевого раунда капитанами команд.

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

DM AIM HS #3 сервер IP: 185.25.60.40:27017

DM FFA Pistols #4 сервер IP: 185.25.60.40:27018

CW/MIX #1 сервер IP: 185.25.60.40:27019

CW/MIX #2 сервер IP: 185.25.60.40:27020

Если в онлайн части 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

Во II сезоне 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 2 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 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).
4. На настройку оборудования и разогрев в финальной части, команде отводится 10 минут.

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 (стандартное 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.

13. 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.

14. 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).

15. Управление сервером через систему "eBot"

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

Основные команды:

`!ready` (достаточно написать одному игроку из каждой команды)

`!notready` (отмена готовности команды)

`!stay` (остаться на стороне, которой вы находитесь)

`!swap` (поменяться местами с командой соперника)

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

`!pause` (поставить паузу (достаточно написать одному игроку, пауза будет поставлена в следующем раунде на `freezetime`))

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

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

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.

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

Все капитаны команд обязаны вступить в группу в стиме и в назначенное время онлайн отборов 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.

17. 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.

18. Партнеры Vsesteam Siberian Cyber Lan:

Организаторами и спонсорами лиги выступают следующие организации:

Глобальные партнеры:

- vscl.ru – киберспортивный проект, объединяющий игроков Сибири и Дальнего Востока. Организатор мероприятия.



- gigabyte.ru – 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!

GIGABYTE™

- VsemTeam.ru – сибирский игровой портал, игровые серверы, розыгрыши, турниры.



- TeamServer.ru – демократичный хостинг игровых серверов, аренда игровых и голосовых серверов.

 **Team Server**

- 25a.ru – Выставочное пространство - Молодежный Творческий Бизнес Центр «Пилот».



- avermedia.com/ru/ – является ведущей компанией в разработке, производстве и продаже мультимедийной продукции во всем мире.

AVerMedia

Информационные партнеры:

- 4geo.ru – информационный портал г. Красноярска.



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

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