

1. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ТУРНИРА:

1.1. - Регистрация.

В логин принимает участие 16/20/24 команды, которые успели зарегистрироваться и оплатить участие. Сроки регистрации указаны на странице для подачи заявок.

1.2. - Создание расписания.

Расписание Лиги формируется после окончания подтверждения, в сроки, указанные на странице Лиги. Команды-участники будут случайным образом поделены на две группы.

2. Система проведения турнира.

2.1. - Групповая стадия.

В групповых этапах матчи играют до тех пор, пока одна из команд не выигрет 16 раундов или не будет зафиксирована ничья.

В группах команды сыграют каждый с каждой по одному матчу (Best of 1). По результатам группового этапа в полуфинал проходят команды, занявшие в группе первое и второе места.

Решение ситуаций между командами, спорящими за выход из группы:

Места команд в группе в ходе турнира определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах в группе.

За победу в матче начисляется 3 очка, за ничью – 1 очко, за поражение очко не начисляется.

Команда, набравшая большее количество очков, нежели другая, располагается в текущей и итоговой турнирной таблице выше нее.

Для команд, набравших наибольшее количество очков в своей группе, проводится по второму этапу турнира.

В случае равенства очков у двух и более команд по окончанию игр групповой стадии, места команд определяются следующим образом (В случае, если невозможно определить места всех спорящих команд по какому-либо пункту - этот пункт пропускается):

a. По личным встречам между командами;

b. По лучшей разности выигранных и проигранных раундов между спорящими командами;

c. По лучшей разности выигранных и проигранных раундов между всеми командами;

При равенстве всех этих показателей, назначаются перенормы. Игры играют до победы одной из команд. По результатам определяются команды, выходящие из группы, и их места.

3.1. - Финальная стадия.

По результатам, групповой стадии в полуфинал пройдет четыре команд, В 1/2 команды сыграют плей-офф по системе Single Elimination BO3.

Финал - BO5 и Будет проводиться на лане.

3.2. - Призовой фонд:

1 место - 50% призового фонда

2 место - 20% призового фонда

ПРАВИЛА.

Команды-участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1. Участие в турнире

1.1. - Составы команд.

В турнире принимают участие команды в составе 5 человек (основа команды до 4 человек + капитан) из Кирово и Кировской области. Состав должен быть окончательно сформирован до подтверждения командой участия в Лиге.

1.2. - VAC-баны

Игроки, когда-либо получившие VAC-Ban в игре CS:GO, не допускаются к участию в Лиге.

1.3. - Замены в течение турнира

После подтверждения участия командами разрешено заменить максимум двух игроков по ходу турнира, и оповестить о замене администрацию.

2. Игровые настройки

2.1. - Версия игры

Все матчи будут проходить на последней версии CS:GO. Каждый игрок обязан обновить CS:GO до последней версии, в противном случае, он не сможет подключиться к серверу, и команда получит техническое поражение (далее - TT).

2.2. - Игровые настройки

Использование сторонних программ, облегчающих игровой процесс, запрещено.

Рекомендуемые настройки клиента:

```
c_i_interp 0
c_i_interp_ratio 1
rate 76800
c_i_smoothing 128
c_i_updaterate 128
c_i_downloadmax 1
c_i_downloadfilter 0
voice_enable 1
```

2.3. Игровой сервер

Все матчи пройдут на предоставленном организатором сервере.

Организатор предоставляет участникам сервера с локациями в России.

Команды могут согласовать проведение матча на своем сервере. Для смены сервера нужно написать главному администратору турнира.

Если команда отказывается играть на предоставленном сервере, при этом оппоненты отказываются от смены сервера, то команда получает техническое поражение.

2.4. Игровые настройки сервера:

```
mp_startmoney 800
mp_fovmaxtime 1.62
mp_freezetime 15
mp_maxrounds 30
mp_timelimit 40
sv_pausable 1
ammo_grenade_limit_default 1
ammo_grenade_limit_barricade 2
ammo_grenade_limit_total 4
sv_coaching_enabled 0
```

Настройки для овертайма:

```
mp_maxrounds 3
mp_startmoney 10000
```

3 - ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧА

3.1. - IP сервера

IP-адрес сервера, а также пароль, будут выданы капитанам команд, главным администратором через ЛС.

3.2. - Явка на сервер

Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Заходить на сервер раньше времени, указанного на странице матча чужим, запрещено.

Допускается опоздание команд на 15 минут. В случае неяви более 1 игрока одной из команд в течение 15 минут после начала матча, команда получает Техническое Поражение.

3.3. - Список официальных карт Лиги:

Карты каждого этапа Лиги будут соответствовать Active Duty Mapgroup. Список карт Active Duty Mapgroup на 04.02.2017:

```
de_inferno
de_mirage
de_train
de_nuke
de_overpass
de_cobble
de_cache
```

3.4. - Порядок определения карт.

Исходная карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Порядок вычеркивания решается по договоренности либо жеребьевкой раундом между капитанами команд.

Команды по очереди вычеркивают карты до одной оставшейся.

Пример BO1:

```
TeamA ban de_inferno
TeamB ban de_nuke
TeamA ban de_mirage
TeamB ban de_overpass
TeamA ban de_cobble
TeamB ban de_cache
В итоге матч пройдет на карте de_train
```

Пример BO3:

```
TeamA ban de_inferno
TeamB ban de_nuke
TeamA pick de_mirage
TeamB pick de_overpass
TeamA ban de_cobble
TeamB ban de_cache
Оставшаяся карта игается третьей, в случае необходимости.
```

3.5. - Во время матча

3.5.1. - Коммуникация

Все организационные, а также спорные вопросы решаются с судьей турнира посредством сообщений.

Со стороны команды коммуникация по организации матчей и спорным ситуациям ведет исключительно капитан команды.

3.5.2. - Остановка сервера.

Если произойдет падение сервера, сервер будет перезапузен, а игровая ситуация на карте будет смоделирована на начало раунда, в ходе которого произошла остановка сервера.

3.5.3. - POV-демо.

Point of View demo - Все игроки обязаны записывать POV-demo на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоле нужно прописать команду "record название_демо".

Демо должно иметь все раунды игры начиная с гистолетного.

В случае вылета игрока и обратного захода на сервер, игрок обязан снова начать запись демо, с другим названием.

Pov-demo должны храниться у игрока в течение 24 часа после окончания матча.

3.5.5. - Пауза

Каждая команда имеет возможность брать тайм-ауты паузы. Время определяется администратором. Капитан ставит паузу (для этого используйте строку в меню игры Call Vote - Use a tactical timeout).

Если игрок вылетел, капитан команды ставит серверную паузу (команда sv_pausable 1 в конце раунда и ждет возвращения игрока в игру) СТАВИТЬ СЕРВЕРНУЮ ПАУЗУ, ПРИ ВЫЛЕТЕ ИГРОКА ВО ВРЕМЯ РАУНДА ЗАПРЕЩЕНО.

Если по истечении 5 минут игрок команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый игрок может зайти на сервер в любой момент игры.

Если команда отказывается продолжить игру вчетвером - команда может получить техническое поражение в матче. В данной ситуации следует написать судье турнира.

3.6. - Завершение матча.

3.6.1. - Результаты

После окончания матча капитаны обеих команд обязаны предоставить скриншоты с результатами матча.

3.6.2. - Протест

В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Для этого необходимо написать главному администратору турнира.

Протест может подать только проигравшая команда.

Если обе команды выслали скриншоты с результатом, тем самым подтвердив счет матча - любые протесты приниматься не будут.

Разрешено забирать не более 2 POV-demo.

При подаче протеста на оскорбление, должен присутствовать скриншот факта данного нарушения.

В случае, если противники запроса в протест POV-демо, файлы можно заархивировать и загрузить на файлообменник, а ссылки оставить в ответе на протест. Файлы загрузить обязательно на следующие ресурсы: google drive, yandex drive, dropmefiles, ghgost.

Все протесты будут рассмотрены в кратчайшие сроки после подачи протеста и вынесено окончательное решение администратором Лиги.

Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

4 - ПРАВИЛА И НАРУШЕНИЯ

4.1. - Запрещенные действия в игре:

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:

- Использование скриптов.

- Использование багов/ошибок игры.

- Перекрашивание оных стен, зданий и крыш. Также запрещено "топчидение по небу".

- Установка CS:GO тайма отсчета, чтобы не закончилось время возмездия. Подарком разрешены, однако запрещены в те места, где текстур, стены и т.п. становится прозрачными.

- "Flash банг" запрещены.

- "Жидкие по небу" запрещено (судить или стоять на невидимых краях карты).

- Использование 16-битной настройки графика.

- Скримты на броски гранат.

- Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незапланированное преимущество игроку, или команды, классифицируются как читерство.

4.2. - Санкции

Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию за следующие действия:

- Онан следовать инструкциям судьи Лиги (в т.ч. слова в просьбе открыть стим-акулат).

- Возвращение игроков или судьи, если они требуют соблюдения игровых правил турнира.

- Оскорбления в адрес противника или не любые дискриминационные высказывания, твиттвеев и других участников турнира, судьи, комментаторов и проч.

- Непристойное поведение (например, саботирование матчей).

- Невежа на матч всей команды.

- Ввод в заблуждение или обман судьи.

5 - ДРУГОЕ

5.1. - Античит

В ходе матчей сервера, используемые организатором, будут использовать серверный античит. Данный античит не требует никаких установок стороннего ПО пользователям.

5.2. - Невежы игроков и название команд

Невежы игроков и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать расистских высказываний. В противном случае против команд/игроков могут быть применены меры: от предупреждения до дисквалификации с турнира.

5.3. - Техническое поражение и дисквалификация.

Если, по какой-либо причине, команда получила техническое поражение в матче, счет в этом матче выставляется 1:0.

Если по какой-либо причине команда получила дисквалификацию, все результаты команды в турнире групповом этапе аннулируются и по всем матчам выставляется счет 1:0.