

Положение турнира

“KOSMOS CHALLENGE - Открытый турнир по CS:GO компьютерного клуба «KOSMOS»”

1. Основное положение
 2. Участники турнира
 3. Система проведения
 4. Составы команд
 - 4.1. Замены в течение турнира
 5. Игровые настройки
 - 5.1. Настройки клиента
 - 5.2. Настройки сервера
 6. Проведение матча
 - 6.1. IP сервера
 - 6.2. Явка на сервер
 - 6.3. Список официальных карт турнира
 - 6.4. Разминка/Начало матча
 - 6.5. Во время турнира
 - 6.5.1. Коммуникация
 - 6.5.2. Остановка сервера
 - 6.5.3. Пауза
 - 6.5.4. Point of View demo
 - 6.5.5. Никнеймы игроков и названия команд
 - 6.6. Завершение матча
 - 6.6.1. Протест
 7. Наказания за нарушения
 - 7.1. Запрещенные действия в игре
 - 7.2. Санкции
-

1. Основное положение

Дисциплина - Counter-Strike: Global Offensive

Дата проведения - 1-2 июня 2017 года, начало в 10:00

Призовой фонд: зависит от сборов, не меньше 40% + абонементы на услуги компьютерного клуба «KOSMOS»

Вступительный взнос - 1500 рублей с команды

Регистрация команд:

1 этап: предварительная онлайн регистрация в группе ВК: vk.com/voskosmos до 25 июня 2015

2 этап: подтверждение регистрации и внести вступительный взнос до 30 июня 2017

2. Участники турнира

Факт подтверждения участия в турнире является безоговорочным подтверждением того, что команды и все их участники согласны с данным регламентом.

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

По причинам, описанным в настоящем Регламенте, а также в других экстренных ситуациях Оргкомитет имеет право отказать команде в допуске к участию турнире.

3. Система проведения

Проходит в формате Lan на базе "Компьютерный клуб «KOSMOS»" (Воскресенск, ул. Советская д.15/11)

Проходит в 5x5 Single Elimination, где в формате «Best of 1» сыграют команды. Финал пройдет в формате «Best of 3».

4. Составы команд

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.

4.1. Замены в течение турнира

Команды могут совершать замены до начала первого поединка в турнире. Во время турнира проводить замены строжайше запрещено.

5. Игровые настройки

5.1. Настройки клиента

Использование сторонних программ, облегчающих игровой процесс, запрещено.

Рекомендуемые настройки клиента:

cl_interp 0

cl_interp_ratio 1

rate 128000

cl_cmdrate 128

cl_updaterate 128

cl_allowdownload 1

cl_downloadfilter 0

voice_enable 1

Запрещенные 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

5.2. Настройки сервера

Все матчи пройдут на предоставленных организатором серверах.

Организаторы предоставляют участникам сервера с локациями в России.

Если команда отказывается играть на предоставленном сервере, то команда получает техническое поражение.

Игровые настройки сервера:

`mp_startmoney` 800

`mp_roundtime` 1 min 55 secs

`mp_freezetime` 15

`mp_maxrounds` 30

`mp_c4timer` 40

`sv_pausable` 1

`ammo_grenade_limit_default` 1

`ammo_grenade_limit_flashbang` 2

`ammo_grenade_limit_total` 4

`sv_coaching_enabled` 0

Настройки для овертайма:

`mp_maxrounds` 3

`mp_startmoney` 16000

6. Проведение матча.

6.1. IP сервера

IP-адрес сервера, а также пароль, доступен для капитанов команд на странице матч-инфо.

6.2. Явка на сервер

Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Заходить на сервер раньше времени, указанном на странице матч-инфо, запрещено.

Допускаются опоздания команд на 15 минут. В случае неявки более 1 игрока одной из команд в течение 15 минут после начала матча, команда получает Техническое Поражение. Команда-победитель должна выставить счет 1:0.

Допустимое количество игроков для начала матча: 5vs5, 5vs4, 4vs4. При этом пятый игрок может присоединиться к матчу в любой момент.

6.3. Список официальных карт турнира:

`de_nuke`

`de_inferno`

`de_train`

`de_overpass`

`de_cobblestone`

de_mirage

de_cache

Порядок определения карт

Порядок вычеркивания решается устно совместно с судьей турнира, путем выбора первого слова сбросом монеты.

Команды по очереди вычеркивают карты до одной оставшейся.

Пример:

TeamA ban de_dust2

TeamB ban de_inferno

TeamA ban de_mirage

TeamB ban de_overpass

TeamA ban de_cbble

TeamB ban de_cache

В итоге матч проходит на карте de_train

6.4. Разминка/Начало матча.

После смены карты оба капитана обязаны прописать !ready для старта ножевого раунда.

Победитель ножевого раунда определяет, за какую сторону начинать матч.

Для этого, капитан команды пишет в чате !switch или !stay.

После определения стороны, капитаны пишут !ready в чате и начинается матч.

Команда получает ТП, если по различным причинам не может начать матч в течение 15 минут от времени старта матча, зафиксированного в расписании.

Команда может начать матч вчетвером. При этом пятый игрок может присоединиться к матчу в любой момент.

6.5. Во время турнира

6.5.1. Коммуникация

Все организационные, а также спорные вопросы решаются с судьей турнира непосредственно на месте соревнований.

Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан либо менеджер команды.

Описание проблемы должно быть построено конструктивно.

6.5.2. Остановка сервера

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

6.5.3 Пауза

Каждая команда имеет возможность поставить игру на паузу, однако общее время пауз должно составлять не более 5 минут.

Если по истечении 5 минут игрок команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.

6.5.4. 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 пистолетного.

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 часов после окончания турнира.

6.5.5. Никнеймы игроков и названия команд

Каждый игрок должен использовать ник и название команды. Протесты из-за нарушения этого правила, будут отклонены.

Никнеймы игроков и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать расистских высказываний.

В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

6.6. Завершение матча.

матча вместе с судьёй сервера и предоставить результат.

6.6.1. Протест

Только проигравшая команда может подать протест, если она уверена в нарушении правил оппонентами. Заявка принимается в течении 15 минут после окончания матча. По истечении 15 минут результат будет автоматически подтвержден. Протест подается судьё турнира. 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.

Все POV рассматриваются судьёй после турнира. В случае выявления нарушений, команда будет дисквалифицирована.

Все протесты будут рассмотрены судьёй турнира в срочном порядке.

Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению. Все попытки обсуждать решение с судьёй турнира будут наказываться дисквалификацией с турнира.

7. Правила и нарушения

7.1. - Запрещенные действия в игре:

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

- Использование скриптов
- Использование багов/ошибок игры.
- Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено "хождение по небу".

- Установка бомб таким образом, чтобы их невозможно было разминировать. Подсадки разрешены, однако запрещены в те места, где текстуры, стены и т.п. становятся прозрачными.
- “Flash баги” запрещены.
- “Хожение по пикселям” запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).
- Использование 16-битную настройку графики.
- Скрипты на броски гранат.
- Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку, или команды, классифицируются как читерство.

7.2. - Санкции

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

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников или же любые расистские высказывания, тиммейтов и других участников турнира, судей, комментаторов и проч.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Неявка на матч всей команды.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.

Использование запрещенных консольных команд	техническое поражение
Неполное POV-демо	техническое поражение
Оскорбление оппонентов, судей и комментаторов	Техническое поражение
Флуд в чат	Предупреждение - потом техническое поражение
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

Все ситуации непредусмотренные данными правилами решаются на усмотрение судьи.