



## **#EBLEAGUE CS:GO**

### **Tournament Rulebook**

Тук са описани турнирните правила в дисциплината Counter-Strike Global Offensive 5v5, с които участникът/участниците се съгласяват и ще спазват по време на събития от #EBLeague.

#### **Формат 5vs5**

#### **Основни правила:**

- Нямаме право да предоставим достъп на друго лице до Steam Account-а си, за да играе от Ваше име.
- Протести от всякакъв вид са съгласувани през организатор или администратор на турнира.
- Отборите трябва да ползват CLAN TAG (Име на отбора), с което са записани в състезанието.
- Имената и снимките (avatar) на играчите не трябва да съдържат нецензурно съдържание.

Продължителността на онлайн фазата е 7 седмици, като всеки играе срещу всеки в груповата фаза.

**Оценителна система за групова фаза:**

**3 точки при победа в редовната игра**

**2 точки при победа в продължение**

**1 точка при загуба в продължение**

**0 точки при загуба в редовната игра**

Всеки отбор трябва да изиграе един мач на седмица срещу отбор във best-of-one формат.

Четири отбора събрали най-много точки се класират за LAN Финали.

### **MAP VETO**

Извършва се от капитана на отбора, като се провежда жребий (тип ези/тура), който започва пръв с премахването /Ban/ на карти и така играчите се редуват, докато остане само една карта!

Играят се следните карти:

de\_inferno, de\_train, de\_mirage, de\_nuke, de\_overpass, de\_dust2, de\_vertigo

ПРИМЕР НА ГЛАСУВАНЕ ЗА ИЗБОР НА КАРТА:

КАПИТАН 1 ПРЕМАХВА de\_overpass

КАПИТАН 2 ПРЕМАХВА de\_cache

КАПИТАН 1 ПРЕМАХВА de\_nuke

КАПИТАН 2 ПРЕМАХВА de\_inferno

КАПИТАН 1 ПРЕМАХВА de\_mirage

КАПИТАН 2 ПРЕМАХВА de\_dust2

Остава de\_vertigo – официална карта за срещата!

### **Наказания – помощни средства:**

Играчите, уличени в измама, ще бъдат дисквалифицирани, като при липса на резервен играч ще се наложи срещата да бъде доиграна в намален състав. Измамата по време на игра може включва всички видове помощни средства за прицелване; виждане през стени; звукови хакове; премахване на заслепяване, дим; промяна на цветни модели и/или околна среда и др.

При съмнения за измама сте длъжни да уведомите администратор на турнира веднага след приключване на срещата. Всички помощни прикачени/приложени материали ще бъдат разгледани и ще имат отношение към протеста Ви!

**Demos – записи на играта:**

Препоръчително е всеки играч да записва собствено демо, което може да бъде поискано в случай на нужда. Всяка среща ще бъде архивирана под формата на .dem файл, който може да бъде достъпен от всички.

### Настройки на играта:

Всички скриптове /binds/ са забранени, с изключение на такива за купуване, превключване и запис на demo.

#### Забранени са:

- Jumpthrow
- Stop shoot scripts (Use or AWP scripts)
- Center view scripts
- Turn scripts (180° or similar)
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti-flash scripts or binding (snd\_\* bindings)
- Bunny hop scripts
- Stop sound scripts

Нарушаването на тези правила води до предупреждение от отстраняване от турнирната надпревара. При второ провинение, състезателя няма право да продължи да се състезава за неговия отбор.

### Промени по играта:

- cl\_showpos 1
- cl\_showfps 1
- net\_graph 0/1 не се включва и изключва по време на игра
- 3.1.3. Custom files: HUD – визуалните компоненти могат да бъдат променяни само със стандартните настройки предоставени от играта или след съгласуване с администратор.

Други персонализирани файлове са забранени, включително персонализирани модели, променени текстури или звуци (сила на звука, звукови карти). Незаконен софтуер и хардуерни инструменти  
Промяната на графиката или текстурите на играта с помощта на драйвери за видеокарта или подобни инструменти се смятат за измама. Освен това всякакъв вид наслагване, който показва производителността на системата по време на възпроизвеждане (например Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays), е забранен.

Инструментите, които показват само FPS, са разрешени.

Ще бъдете наказани независимо дали промените са направени с помощта на външен хардуер или софтуер и независимо дали активно ги използвате или не. Използването на цвятова дълбочина от 16 бита не е позволено.

### Игра и профил:

Задължително е да се регистрирате CS: GO SteamID във вашия Steam профил, в противен случай ще бъдете (kicked) от сървъра. Ако ви изхвърли от сървъра, то най-вероятно сте с невалиден акаунт.

Всеки играч трябва да използва псевдоним, който е подобен на псевдонима, въведен по време на регистрацията и вашия акаунт в играта.

Ако работата на администратора е възпрепятствана поради грешни или трудни прякори и / или кланови тагове, могат да бъдат дадени наказателни точки на играчите и отборите.

### **Загрявка**

За да започне мача, всички състезатели трябва да напишат !ready „готов“ в чата.

### **Брой играчи**

Мачът може да започне само когато са налични следните минимални брой играчи:

5 срещу 5: разрешено е само 5 vs 5.

В играта могат да играят само играчи, които са били в отбора преди потвърждението на мача.

Това правило се отнася само до броя на играчите, които трябва да са на разположение в началото на мача, в случай, че играчът трябва да отпадне, са допустими смени в рамките на 10мин.

### **По време на мача**

Избор на страна Counter-terrorist / Terrorist

Ще се играе кръг с нож за определяне на страната. Това се случва принудително от сървъра.

Победителят в този кръг с нож ще избере страната, като напише !stay или !switch в общия чат на играта.

### **Срив на сървъра**

Ако сървърът се срине преди да бъдат завършени три рунда, сървърът трябва да бъде рестартиран и срещата да започне от начало.

Ако сървърът се срине след завършване на третия рунд, играчите трябва да бъдат рестартирани със стартови пари 2000 и резултатът ще се брой от последния завършен рунд. Стартовите пари са определени на 2000 и отборът, загубил последния кръг, се самоубива, използвайки „kill“ в конзолата. Този рунд не се брой. Срещата продължава със следващия рунд. Стартовите пари трябва да бъдат зададени отново на 800.

### **Техническа пауза при напускане на играч:**

Ако даден играч бъде изхвърлен от сървъра, сървърът ще бъде поставен на пауза в края на текущия рунд (вижте правило „Игра на пауза“).

Времето на изчакване за отпаднал играч е 10 минути. Ако играчът или резерва се присъедини отново към сървъра и двата отбора са готови, играта може да бъде възобновена. В случай, че отпадналият играч не се свърже отново в рамките на 10 минути и отбора не разполага с резерва, отборът трябва да продължи да играе с един по-малко играч.

### **Смяна на играчи:**

Играчите могат да бъдат сменени по всяко време, но противниковия отбор трябва да бъде информиран предварително. Ако е необходимо, играта може да бъде поставена на пауза (вижте правило Игра на пауза). Тази промяна трябва да се случи в рамките на 5мин. След времето на изчакване мачът може да бъде продължен и без пълния отбор и играчът може да се включи в играта

по всяко време. Сменените играчи трябва да бъдат регистрирани в отбора с техния CS: GO SteamID преди мача.

### **Прекъсване на играта**

Правилото при „Срив на сървъра“ служи за целите на покриване на неочаквани интервенции, които не са направени умишлено от отборите. Така че, ако играта бъде прекъсната, но не може да бъде продължена в същия ден, оставащото време за игра може да се играе на по-късна дата, но в рамките на седем дни. Ако отборите / играчите не успеят да се договорят за дата, администратор ще определи датата. Ако отбор / играч не се появи, администраторът ще реши дали мачът е оценен като „недостатъчно състезатели“ или „прекъснат мач“.

При преиграване на среща, само играчите, които са били в отбора на първоначалната дата на игра, имат право да продължат играта. Новите играчи нямат разрешение да играят мача, освен ако противниковите отбори не разрешат.

### **Игра при пауза**

Ако имате проблем, който ви пречи да играете, можете да спрете играта. Трябва да обявите причината преди или веднага след като сте спрели играта. Паузирането на играта без никаква причина ще доведе до наказателни точки - Неспортсменско поведение. Ако проблемът не може да бъде решен (максимум 10 минути пауза), то състезателите имат възможност да продължат с играч по-малко или да загубят служебно.

Игра на дуспи при равен резултат е задължителна и ще бъде принудена от сървъра. При фаза „дуспи“ ще се играе MR3 (максимум 6 изиграни рунда) с \$ 10,000 начални пари. За началото на продълженията отборите остават от страната, на която са играли предходното полувреме, като на всеки 3 рунда страните се разменят автоматично. Отборите ще продължат да играят в продължения, докато не излъчат победител.

### **Грешки и забранени действия**

#### ***Избор на оръжие***

Разрешени са всички оръжия, които могат да бъдат намерени на картата, включително гранати. пистолет. Могат да се използват пистолети, зевс, гранати и ножът.

#### ***Бомба***

Забранява се поставянето на бомбата по начин, който вече не може да бъде достигнат. Местата, до които може да се стигне с помощта на съотборник, са разрешени. Нарушаването на това правило ще доведе до приспадане на 3 рунда.

#### ***Покачване върху съотборник (boosting)***

Изкачването с помощта на съотборници по принцип е позволено. Не са разрешени позиции, при които текстурите изчезват.

***Забранява се ходенето по невидими повърхности, плуване във въздуха и други текстури, възползването от невидими пиксели.***

Хвърлянето на ***гранати*** вътре в стените /потъващи текстури/ не е позволено.

Хвърлянето на ***гранати*** над стени и покриви е позволено.

### **Самоубиване**

Самоубиването чрез конзола е строго забранено!  
Използването на бъгове не е позволено!

### **След срещата**

Имате право на подаване на протест  
Само играчи / отбори, участващи в мач, имат право да подадат сигнал - протест. Играчите трябва да отворят протест преди началото на следващия мач.

### **Прекратяване на среща**

Ако отборът прекрати мача преди да бъде завършен, може да бъде предоставена победа и точки на другия отбор, дори и срещата да не е завършила. Ако опонентът ви умишлено напусне срещата, определено трябва да подадете протест. Не ви е позволено да напускате сървъра преди разрешение на администратор.

### **Допълнителни правила за живото събитие**

Освен ако не е посочено друго, всички по-горни правила важат и в живото събитие.

### **Специални правила**

Отворете протест: в рамките на 10 минути след мача, сроковете се определят от времето за излизане на приключване на срещата.

### **Подготовка на екипировка и настройки**

Ако опонентът ви не потвърди, че са готови в рамките на 15 минути след сядане на състезателните машини имате право да отворите протест. Гласуването в картата и свързването към сървъра трябва да се извърши навреме. Играчите / отборите, които не проявяват реални усилия да го направят или дори забавят процеса нарочно, могат да бъдат дисквалифицирани.

### **Сървъри**

Сървърът ще бъде предоставен в SKras.  
При проблеми със сървъра, то той може да бъде заменен от друг, като администратор ще Ви уведоми за това.

### **Допълнителна информация:**

1. Използваният софтуер е Counter-Strike: Global Offensive (Steam Version)
2. Отборна игра от 5 съотборника
3. Всеки отбор трябва да представи 1 (един) представител. Той / тя е отговорен за своя екип и ще отговаря за избора на карти и цялата комуникация със съдиите трябва да се осъществява чрез капитана на отбора.
4. Турнирът ще се играе при следните правила:
  - а. Рундове: 30 рунда (Петнадесет като всяка страна [Терористи и Контратерористи])
  - б. Условия на победа: Първият отбор, спечелил 16 рунда, печели картата и срещата приключва веднага.
  - в. С. Всеки отделен рунд е с продължителност 1:45 мин.
  - г. Стартовата страна ще бъде избрана от кръг с нож.
  - д. В случай на равенство след края на регулационните кръгове (15-15), ще бъдат изиграни 6 допълнителни рунда. 3 рунда като терористи и 3 рунда като контратерористи. Първи отбор, който спечели 4 рунда печели картата.

е. Допълнителните кръгове рестартират със стартови пари: \$ 10 000.

5. Резервите са приложими при обективна невъзможност за участие на състезател или при пауза на играта.

6. Първият отбор, спечелил 16 рунда, ще бъде обявен за победител в срещата и ще получи точка.

7. Картата, която всеки отбор ще играе, ще бъде избрана чрез карта вето.

8. В турнира не се допускат никакви външни приложения / изпълними файлове / dll / подмяна на файлове освен стандартните настройки на играта и стандартни launch\_options.

9. Играчите, които не са готови в рамките на 15 минути (извън техническите проблеми и замяната), могат да бъдат отстранени.

### **График**

Начало / Точност на мача - Всички мачове трябва да започват, както е посочено в графика на турнира. Всички промени във времето трябва да бъдат приети от турнирните администратори.

Всички отбори и играчи в даден мач трябва да бъдат в сървъра и готови да стартират най-късно петнадесет (10) минути преди началото на мача.

Поискайте смяна на сървъра - Екипите трябва да съобщават за проблемите на сървъра за игри не по-късно от пет (5) минути преди планираното начално време на мача. Ако не го направите, ще бъдете лишени от правото на екипа да поиска промяна на сървъра за игри по преценка на администратора на турнира.

### **Специфични правила за играта**

Версия на играта - Турнирът ще използва последната налична версия на клиента на играта.

Anti-Cheat - Турнирни сървъри ще бъдат активирани с VAC и ще изискват клиенти с активиран VAC.

Ако играчът е забранен VAC, той няма право да участва в мач.

Турнирът ще използва текущия набор от конкурентни карти (Valve Active Duty Map Group), който се състои от следните карти:

de\_inferno

de\_train

de\_mirage

de\_nuke

de\_overpass

de\_dust2

de\_vertigo

Мачовете се играят във формат "Best of 1"

Следните настройки на мача ще бъдат използвани по време на турнира:

Кръгове: Най-добър от 30

Общо време за рунд: 1 минута 55 секунди

Стартови пари: 800 долара

Време за пазаруване: 10 секунди

Време за купуване: 20 секунди

Таймер за бомба: 40 секунди

Допълнителни рундове „дуспи“: Който първи спечели 4 рунда разлика.

Парите за замявка са: \$ 16 000.

Закъснение при стартиране на кръг 3 секунди

Максимална пауза на отбор за карта: 2 минути 30 секунди

Пауза по време на „дуспи“ в продължения: деактивирано

При равен и „дуспи“ - в случай на равенство след изиграването на всичките 30 рунда, извънредният час ще се играе в най-добрия от 6 режима (mp\_maxrounds 6) и с \$ 16,000 начални пари (mp\_startmoney 16000).

Мач сървър - Мачовете се играят на сървърите, предоставени от SKras. Преди да започнете мача, екипите са длъжни да проверят всички необходими аспекти на играта (включително скинове, грешки при зареждане и т.н.) и мрежови компоненти (латентност и сървърна разлика). Ако не го направите и оставите мача да започне, това ще означава, че и двата отбора са приели състоянието, в което се намира картата, и мачът може да бъде продължен при тези условия.

Чат по време на игра - Не е позволено да пишете за неща, които не са пряко свързани с мача в чата по време на игра. Това включва, но не се ограничава до обсъждане на техническите проблеми и всякакъв вид реклама.

Използване на функцията за пауза

Техническа пауза - Ако играчът има проблем, който му пречи да играе, той може да използва функцията за пауза. Функцията за техническа пауза може да бъде извикана чрез въвеждане на ".tech" или ".technical". Играчът трябва да обяви причината преди или веднага след като е спрял мача. По време на техническа пауза слушалките трябва да останат. Освен ако реферът не инструктира участника на мача по друг начин, всякаква форма на комуникация, включително, но не само текстова и гласова комуникация между играчите и треньорите, е забранена по време на техническа пауза

Тактически паузи - Всеки отбор има право да използва тайм-аут (тактическа пауза) от 30 секунди до четири пъти на карта. Времето за изчакване може да бъде извикано чрез системата за гласуване в играта (ESC → Vote Call (Гласуване на повикване)) → Call Tactical Timeout или чрез текст в общия чат !rasue tactical. Отборите могат да ползват и четирите тайм-аута наведнъж, като ги обявят един след друг поотделно, след като изтече предишното изчакване. Екипът няма да получи допълнителни паузи.

Административна пауза - Администраторът може да постави на пауза играта от своя компютър или от компютър на състезател, когато това е необходимо. Ако по някаква причина играчът, който иска пауза, не може да я пусне, той трябва да поиска администратора да го направи.

Не се допуска нецензурно или неетично поведение във всички фази на турнира!



## Модели на играчите

Забранява се използването на модел на играча, който не е различен от default модела за дадена карта. Това включва всички модели от операцията Shattered Web.

Пример за модели от операцията - <https://www.counter-strike.net/shatteredweb>

