## fksb-1.png

## **Основные положения турнира**

## **“Кубок Белгорода по CS:GO - Лето 2017”**

1. **Сервера**
2. **Мошенничество**
3. **Мультимедиа**
4. **Администраторы и судьи**
5. **Связь и конференция**
6. **Правила общения в конференции**
7. **Система проведения и квалификации**
8. **Команды и игроки**
9. **Расписание матчей**
10. **Игровые настройки**
11. **Трансляция**
12. **Строго запрещено**
13. **Гранд-финал**
14. **Нарушение правил и наказания**
15. **Призовой фонд**

**- Регистрация команд производится по ссылке:** [**https://goo.gl/forms/eMfVVCQbzSMAuRDv2**](https://goo.gl/forms/eMfVVCQbzSMAuRDv2) **-**

## **1. Сервера**

**1.1 Федерация Киберспорта - Белгород предоставляет возможность играть отборочный этап на платформе FaceIt.**

**Расположение серверов для игры на квалификациях: Германия, Швеция, Нидерланды**

**Все игроки обязаны иметь зарегистрированный аккаунт с добавленным на нём STEAM\_ID игры CS:GO.**

**Ссылка на сайт:** [**http://www.faceit.com**](http://www.faceit.com)

**1.2 Дисконнекты и замены**

**1.2.1 Если игрок отключается, то капитан пострадавшей команды может приостановить раунд (написать в чат !pause). Общее время пауз не может длиться более 10 минут. Если есть проблема повторного подключения к серверу, то команда может заменить игрока. Для замены игрока во время матча даётся 2 минуты. Всё указанное время автоматизировано системой FaceIt и не может нарушаться.**

**1.2.2 На турнире ращрешается делать 2 замены по ходу турнира и 2 замены в течение матча.**

## **2. Мошенничество**

**2.1 Обман администраторов и судей.**

**Попытка обмануть администрацию или судей турнира будет караться техническим поражением.**

* **Подделка или манипуляции с демками или скриншотами строго запрещены.**

**2.1.1 Передача личных аккаунтов Steam для участия в матчах лиги сторонним лицам строго запрещена и карается техническим поражением.**

## **3. Мультимедиа**

**3.1 Мультимедиа матча: POV-демо, скриншоты.**

**3.1.1 POV-демо**

**Все игроки должны записывать POV демо полного матча. В противном случае, ваша команда будет дисквалифицирована.**

**Команда для запуска записи вашей POV демо в консоле - record НАЗВАНИЕ\_ДЕМО. Команда консоли для остановки записи POV демо - stop. Записи хранятся в папке C:\Steam\SteamApps\common\Counter-Strike Global Offensive\csgo (если игра установлена на диск C:/).**

**Можно запрашивать максимум 3 POV-записи в течении 15 минут после завершения матча. При запросе POV демо у соперника необходимо написать судье “Протест от Команды1 на Команда2. Запрос демо у игроков (перечислить игроков).”, а так же написать сопернику о запросе у них POV-демо. POV демо должны храниться у игрока не менее 24 часов после проведения матча. Выявлять подозрительные моменты и моменты мошенничества обязана команда, которая запрашивает записи. При выявлении в записи мошенничества или подозрительных моментов необходимо записать с помощью программ видеозахвата данный отрезок и скинуть судье турнира и сообщить ему в какое время на POV демо был данный момент. Все записи необходимо размещать на открытом бесплатном файлообменнике (Яндекс.Диск, Google Drive, Dropbox). Время на загрузку демо - 10 минут.**

* **Подделка или манипуляции с демками строго запрещены.**
* **Все демо должны быть помещены в архив (.zip, .rar, .7z)**

**3.1.2 Скриншоты**

**Для подтверждения спорных моментов и моментов нарушения дисциплины необходимо делать скриншоты.**

* **Скриншоты должны быть загружены в следующем формате: .jpg, .jpeg, .png, .bmp**
* **Ответственность за загрузку скриншотов лежит на командах.**
* **Подделка или манипуляции со скриншотами строго запрещены.**

**Во время проведения турнира РОО “Федерация Киберспорта - Белгород” является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в этом турнире дают право использовать их логотип, фотографии и информации игроков для создания информационного контента.**

## **4. Администраторы и Судьи**

**Администратор: Дмитрий “ekso” Орешников (** [**https://vk.com/eksorrr**](https://vk.com/eksorrr) **)**

**Судьи LAN части: Артём “SWEEDLY” Варданян , Виктор “Nrr\_Skai\_Laiket” Карпачев**

## **​5. Связь и конференция**

**5.1 Капитан каждой команды обязан в соц.сети “ВКонтакте” включить возможность написать ему личное сообщение.**

**5.2 Капитан каждой команды будет приглашен в конференцию в соц.сети “ВКонтакте” и обязан периодически читать новую информацию для команд-участниц.**

**5.3 При общении в конференции и обращении к судьям укажите свой ник и капитаном какой команды Вы являетесь.**

**5.4 Если капитан команды не отвечает судьям турнира в конференции и на личные сообщения, то администрация турнира имеет право дисквалифицировать команду.**

**5.5 Все турнирные вопросы решаются в конференции (протесты, неявки, и т.д).**

## **6. Правила общения в конференции**

**6.1 Никакого флуда и мата.**

**6.2 К судьям обращаться исключительно в случае технических и организационных проблем.**

**6.3 Формат обращения к судьям: "Я (ник), капитан команды (название команды) - Вопрос/Протест."**

## **7. Система проведения и квалификации**

**7.1 Квалификации**

**(!) К квалификациям к турниру допускаются игроки, которые имеют возможность посетить LAN-Финал в городе Белгород.**

**Для регистрации команды необходимо заполнить “Форму регистрации” и отправить её администрации турнира. Ссылка на форму регистрации:** [**https://goo.gl/forms/ioo8B4GnJ39fcN9y1**](https://goo.gl/forms/ioo8B4GnJ39fcN9y1)

**После отправки формы, команде присваивается статус “Претендент на участие в турнире”.**

**После оплаты регистрационного взноса, команде присваивается статус “Участник турнира”. Для оплаты взноса свяжитесь с администратором турнира.**

**Так же после получения командой статуса “Участник турнира”, команда получает слот в турнире на платформе FaceIt и капитан команды приглашается в конференцию турнира.**

**Статусы команд можно проследить в обсуждении:** [**https://vk.com/topic-141839341\_35433279**](https://vk.com/topic-141839341_35433279)

**Квалификации проводятся на площадке FaceIt. Максимум слотов в квалификации - 32.**

* **В режиме Online по системе Single Elimination best of 1**
* **Матч финала играется по системе best of 1**

**7.1.1 Всего 2 квалификации:**

* **Квалификация #1 проводится за один день 18 июня (воскресенье) с 16:00**

 **Ссылка на квалификацию:** [**https://vk.cc/6JBK8o**](https://vk.cc/6JBK8o)

* **Квалификация #2 проводится за два дня 21 и 22 июня (среда и четверг) с 20:00**

 **Ссылка на квалификацию:** [**https://vk.cc/6JBLSj**](https://vk.cc/6JBLSj)

**7.1.2 Слоты квалификаций:**

* **Первое и второе место каждой из квалификаций занимает слот в верхней сетке LAN-Финала.**
* **Третье место каждой квалификаций занимает слот в нижней сетке LAN-Финала.**

**\*Матч за 3 место играется не на FaceIt по техническим причинам. Для начала матча за 3 место свяжитесь с администрацией турнира.**

 **7.1.3 Временные ограничения**

* **Время на выбор сервера и карты - 10 минут.**
* **Время на подключение к серверу - 10 минут.**

**\*Если данное время приувеличено - команда дисквалифицируется с турнира.**

**\*Если команда готова, то капитану необходимо написать в чат !ready**

 **7.2 Гранд-финал**

* **В режиме LAN по системе Double Elimination Best of 1**
* **Матч финала играется по системе Best of 3 с преимуществом в 1 карту команды из верхней сетки.**

**7.4 Порядок черкания для матчей bo1:**

* **Команда А банит первую карту**
* **Команда Б банит вторую карту**
* **Команда А банит третью карту**
* **Команда Б банит четвертую карту**
* **Команда А банит пятую карту**
* **Команда Б банит шестую карту**
* **Оставшаяся седьмая карта используется для проведения матча.**

**7.5 Порядок черкания для матча финала:**

* **Команда А банит первую карту**
* **Команда Б банит вторую карту**
* **Команда А банит третью карту**
* **Команда Б банит четвертую карту**
* **Команда Б (!) делает пик первой карты**
* **Команда А (!) делает пик второй карты**
* **Оставшаяся карта остается в бане.**

**7.6 Определение стороны происходит на ножевом раунде - победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт ( команды чата !stay - остаться за сторону, !switch - поменяться сторонами). Ножевой раунд обязателен на каждой карте матча.**

**7.7 Овертайм (дополнительное время)**

* **Команды остаются за те же стороны, за которые играли по истечении основного времени**
* **Команды меняются местами по завершении первого периода дополнительного времени**
* **Если после окончания первого овертайма победитель в матче не выявлен - назначается дополнительный.**
* **Дополнительное время играется по системе MR3 и начальной суммой в $10 000.**

**7.8 Расписание и время матчей**

* **Основным источником официального и обновленного расписания является турнирная сетка**
* **Все матчи должны быть начаты в запланированное время**

## **8. Команды и игроки**

**8.1 В команде должно быть минимум 5 игроков. На каждый матч от каждой команды допускаются исключительно те игроки, которые зарегистрированы на сайте и вступили в команду, за которую они играют.**

**8.1.1 Матч может начаться при соблюдении соотношения игроков: 5x5.**

**8.2 Замены.**

**8.2.1 Использовать в качестве замены можно максимум двух игроков и только тех, которые заявлены в составе команды.**

**8.2.2 Менять состав в течении турнира нельзя более чем на 40% (две замены). Иначе команда получает техническое поражение за смену состава.**

**8.3 Имена в игре.**

**8.3.1 Никнеймы всех игроков должны быть похожи или совпадать с теми, которые заявлены в регистрации. В противном случае команда получит предупреждение.**

**8.3.2 Ники, в которых присутствуют бранные и ругательные слова и выражения должны быть изменены и иметь официальный вид. Так же запрещены ники, которые имеют оскорбительный характер и провоцируют соперника, тиммейта, комментатора, администрацию турнира или третих лиц.**

## **9. Расписание матчей**

**9.1 Начало подтверждания участия производится на странице турнира за 30 минут до начала матчей.**

**9.2 Сетка появляется ровно во время начала матчей.**

**9.3 Матчи начинаются один за другим без перерыва. Матчи нужно начинать только с разрешения судьи или администратора.**

## **10. Игровые настройки**

**10.1 Настройки сервера *Консольные команды***

* **Время раунда: (mp\_roundtime 1.55)**
* **Начальная задержка: (mp\_freezetime 15)**
* **Таймер взрыва бомбы: (mp\_c4timer 40)**
* **Макс. кол-во раундов: 30 раундов (mp\_maxrounds 30)**
* **Начальная сумма денег: $ 800 (sv\_startmoney 800)**
* **Макс. кол-во раундов (овертайм): 6 раундов (mp\_overtime\_maxrounds 6)**
* **Начальная сумма денег (овертайм): $ 10 000 (mp\_overtime\_startmoney 10000)**
* **Возможность установки паузы на сервере (sv\_pausable 1)**
* **На сервере установлен FaceIt Anti-Cheat.**
* **Сервер для игры имеет тикрейт 128.**

**10.2 Настройки клиента**

* **cl\_interp 0**
* **cl\_interp\_ratio 1**
* **rate 196608**
* **cl\_cmdrate 128**
* **cl\_updaterate 128**
* **cl\_allowdownload 1**
* **cl\_downloadfilter 0**
* **ds\_get\_newest\_subscribed\_files**

**10.3 Карты**

* **de\_nuke**
* **de\_inferno**
* **de\_mirage**
* **de\_cache**
* **de\_train**
* **de\_overpass**
* **de\_cobblestone**

**​**

## **11. Трансляция**

**11.1 Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции.**

**11.2 Для исключения нечестной игры трансляция будет вестись с задержкой.**

**11.3 Трансляция матча производится через GOTV. Задержка на GOTV 90 секунд.**

## **12. Строго запрещено**

**12.1 Оскорбление участников, судей и стримеров турнира.**

**12.2 Неспортивное и безманерное поведение.**

**12.3 Саботирование матчей.**

**12.4 Договорные матчи.**

**12.5 Использование багов игры.**

**\* При нарушении любого из данных пунктов команда будет диквалифицирована.**

## **13. Гранд-Финал**

**13.1 Место проведения:**

**Проводится 25 июня с 10:00 на площадке ТРЦ “МегаГринн” по адресу г. Белгород, пр-т Богдана Хмельницкого 137Т, 4 этаж, холл около фонтана.**

**13.2 Правила поведения на LAN-финале:**

* **Запрещены ники ругательного и оскорбительного характера;**
* **Запрещены маты и оскорбительные высказывания в сторону соперника, тиммейтов или третих лиц;**
* **Опаздание на матч будет караться техническим поражением (время матчей будет известно заранее).**

## **14. Нарушения правил и наказания**

**Нарушение любого из вышеприведенных правил может привести к наказанию, тип и тяжесть которого определяет судья турнира. Каждое решение судьи является общепринятым решением судейской коллегии и не подлежит обжалованию. За администрацией турнира закрепляется право изменять правила турнира по ходу турнира, если этого требуют обстоятельства. Об изменении правил администрация турнира информирует капитанов команды в конференции турнира.**

## **15. Призовой фонд**

**Призовой фонд квалификаций:**

* **1-е место квалификации получает 1500 FaceIt Points**
* **2-е место квалификации получает 1000 FaceIt Points**
* **3-е и 4-е место квалификации получают по 250 FaceIt Points**

**Общий денежный призовой фонд турнира формируется из взносов команд. Взнос с команды составляет 1 000р.**

**Распределение призового фонда:**

* **1-е место - 50% взносов, медали, подарки от партнеров**
* **2-е место - 35% взносов, медали, подарки от партнеров**
* **3-е место - 15% взносов, медали, подарки от партнеров**

**\*Примечание: Игра Counter-Strike: Global Offensive имеет возрастные ограничения и не рекомендуется лицам младше 16 лет.**