



A1 Gaming League

Counter-Strike: Global Offensive

ПРАВИЛНИК

(10/2018)

Преди изиграването на първата си среща, всеки играч е задължен да прочете и да се запознае с правилата, както и да ги спазва стриктно. Ще направим всичко възможно, за да запазим тази секция актуализирана по всяко време, но при определени обстоятелства това може да не е възможно. В случай на непредвидени ситуации или несъответствие, решенията на администраторите и организаторите на турнира ще бъде с предимство и ще се смятат за финални. Записвайки се за A1 Gaming League, Вие се съгласявате с всички изброени правила и условия описани тук. Администраторите имат правото да дисквалифицират играчи, които не са се съобразили с правилата или не спазват добрия тон. Възможни са промени в правилата без уведомяване на играчите.

СЪДЪРЖАНИЕ

1. Позволени региони
2. Структура на турнира
 - 2.1. Формат на турнира
3. Настройки на играта
 - 3.1. Версия на играта
 - 3.2. Препоръчителни настройки
 - 3.3. Сървърни настройки
4. Процедура на провеждане
 - 4.1.1. Капитани
 - 4.1.2. Чекиране
 - 4.1.3. Резервни играчи / смени
 - 4.1.4. Подготовка преди мач
 - 4.1.5. Избор на карти (map pool)
 - 4.2. Play бутон / нотификации
 - 4.3. Загрявка (warmup)
 - 4.4. По време на мач
 - 4.4.1. Комуникация
 - 4.4.2. Сървърни проблеми

4.4.3. Запис / заявка на POV демо

4.4.4. Паузи

4.5. След завършен мач

5. Нарушения

5.1. Забранени действия

5.2. Санкции

6. Други

6.1. Anti-cheat

6.2. Имена на отбори

6.3. Имена на играчи

6.4. Поведение на играчите

ПРАВИЛА

1. Позволени региони

Всички играчи трябва да се намират в територията на България по време на тяхното участие в A1 Gaming League.

2. Структура на турнира

2.1. Формат на турнира:

- Всички срещи преди ½ финал се изиграват в BO1 формат. (1 карта)
- Всички срещи след ½ финал (вкл.) се изиграват в BO3 формат. (2 от 3 карти)
- Всички срещи ще се проведът използвайки стандартен 5on5 формат.
- При равенство се изиграват дузпи (OT) при следните условия:
 - начални пари (startmoney): \$10,000

- MR6 формат: Играят се по 3 рунда от страните докато един от отборите събере 4 рунда.

3. Настройки на играта

3.1. Версия на играта:

Всички мачове ще бъдат проведени на последната версия на CS:GO. В случай, че играта не е настроена до последната версия предоставена чрез платформата Steam, достъпът до гейм сървърите на A1 Gaming League ще бъде автоматично отказан.

3.2. Препоръчителни настройки:

На всеки играч се препоръчва да използва изброените по-долу настройки за оптимална игра в предоставените от нас гейм сървъри:

- 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
- voice_enable 1

3.3. Сървърни настройки:

Всички мачове ще бъдат изиграни на високо производителни 128-tickrate гейм сървъри предоставени от FACEIT.

Настройките на гейм сървърите са следните:

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.55
- 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

Настройки за дузпи (overtime):

- mp_maxrounds 3
- mp_startmoney 10000

4. Процедура на провеждане

4.1.1. Капитани

Капитаните на отборите контролират всеки аспект от комуникацията с администраторския екип. Капитаните на отборите имат право да редактират информацията за отбора, да добавят или премахват членове на отбора, да насрочват мачове, да отчитат резултати и да обсъждат спорове. Всеки отбор е задължен да има капитан.

4.1.2. Чекиране:

Единствено капитаните могат да чекират отбора си. Чекирането започва 1 час преди началото на турнира.

4.1.3. Резервни играчи / смени:

На всеки отбор е разрешено да използва не повече от 2-ма резервни играчи. Всеки отбор също така има правото да промени състава си, като лимитът на нови играчи е 2-ма.

4.1.4. Подготовка преди мач:

Времето за veto на карти е 10 минути. Превишаването на този период може да доведе до дисквалификация на отборът нарушил това правило. Всеки veto е с продължителност от 210 секунди. Ако капитанът не започне veto на време, системата ще присъди победа да противниковия отбор.

4.1.4. Избор на карти (map pool):

A1 Gaming League използва официалният състезателен сбор от карти предоставен от Valve Corporation, включващ следните терени:

- Cache
- Dust II
- Inferno

- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Train

4.2. Play бутон / нотификации:

Веднага след появяването на "PLAY" бутонът в страницата на FACEIT или в самият клиент, играчите разполагат с 10 минути време за да се свържат с предоставеният гейм сървър. Играчите могат да се свържат със сървъра чрез кликването на гореспоменатия бутон или чрез копирането на изписаният IP адрес и неговото поставяне в конзолата на играта.

4.3. Загрявка (warmup):

За да започне състезанието, капитаните на двата отбора трябва да напишат "!ready" (без кавички) в чата на играта в рамките на 10 минути, в противен случай мача ще бъде прекратен. Капитанът на отбора, който не е написал гореспоменатата команда ще бъде дисквалифициран от A1 Gaming League. В случай, че двата капитана не са написали командата, отборът с по-висок ELO рейтинг продължава напред в турнира.

Мачът ще стартира с рунд с ножове. Веднъж изигран, капитанът на отбора спечелил този рунд е длъжен да избере от коя страна (CT / T) предпочита отборът му да започне състезанието, като използва командите "!stay" или "!switch" в зависимост от неговият избор. В случай, че капитанът не избере страна в рамките на 1 минута, системата произволно ще избере такава вместо него.

Позволено е на играчите да стартират мачът без да е влязъл целият състав, но в случая те са длъжни да напишат "!ready" преди 10-та минута.

4.4. По време на мач:

4.4.1. Комуникация:

Цялата комуникация с администраторите на събитието чрез live support системата трябва да бъде на български език. Комуникацията в самата игра и платформата също е препоръчително да се проведе на български език.

4.4.2. Сървърни проблеми:

При възникването на проблем(и) със сървърите, играта се рестартира и започва отначало (0-0).

4.4.3. Запис / заявка на POV демо:

Всички играчи са задължени да записват POV демо за всяка от срещите си и да го предоставят на администраторите / организаторите при поискване. При неизпълнение на това изискване, администраторите на A1 Gaming League си запазват правото да вземат окончателно решение по даден казус, което включва присъждане на служебна загуба, дисквалификация от състезанието, както и други мерки считани за необходими.

Стандартните правила във връзка с POV демота включват:

- Материалите трябва да се пазят минимум 10 дни след приключване на срещата.
- Протести се приемат в рамките на 15 минути след края на срещата.
- Протести за демота / записи се разглеждат извън времето на турнира и резултата се признава за момента (освен при липсата на записи).
- Всеки отбор има правото да изисква демо / запис от максимум два противникови играчи.
- Изискваните материали трябва да бъдат качени в рамките на 15 минути при протест по време на турнира.
- Невъзможността да бъде предоставено POV демо води до дисквалификация.

4.4.4. Паузи:

На отборите им е разрешено да паузират играта в края на даден рунд или по време на фрийз тайм. Не е разрешено да се паузира играта по време на текущия рунд, освен ако капитаните не са изрично инструктирани от администраторите чрез live support системата. Максималното време за пауза е 10 минути. След изтичането на таймерът мачът продължава.

4.5. След завършен мач:

Резултатите от всеки завършен мач ще бъдат автоматично качени в платформата и отборът победител продължава напред в A1 Gaming League.

5. Нарушения

5.1. Забранени действия:

Следните действия са абсолютно забранени и могат да доведат до дисквалификация и бан от настоящи и бъдещи събития на A1 Gaming League:

- Всяка форма на външен скрипт.
- Използването на бъгове, които променят принципа на играта. (пример: spawn bugs)
- Минаването през стени, подове, покриви и така наречения sky-walking.
- Поставянето на бомбата на недостъпно място. Това не включва плантове, където няколко играчи са нужни за обезвреждане на бомбата.
- Буустването с помощта на съотборник е позволено, освен на места където текстурите, стените и подът стават прозрачни.
- Flash бъгове, както и използването на HE/Flash/Smoke throw скриптове.
- Pixel-walking. (заставане или клякане на невидими места и т.н.)
- Ползването на 16 битова графика.

Всеки външен софтуер, който може да доведе до преднина за един играч или целият отбор, е абсолютно забранен и ще бъде смятан за измама.

5.2. Санкции:

Всички проблеми по време на мач трябва да бъдат докладвани на администратор на момента. Проблеми след завършване на картата няма да бъдат разглеждани. Играч или отбор може да бъде дисквалифициран при някоя от следните ситуации:

- Отказ да следва и изпълнява инструкциите на администраторите.
- Грубо държание към останалите играчи или организатори.
- Е виновен за неспортментско поведение по време на игра.
- Griefing / Trolling, Ghosting, Spamming, и т.н.
- Представяне за Live Support администратор, организатор и/или партньор на A1 Gaming League.

6. Други

6.1. Anti-cheat:

Всички гейм сървъри предоставени от FACEIT разполагат със собствен anti-cheat клиент. При засечена нередност от системата, нарушителите ще бъдат дисквалифицирани от настоящият турнир, както и от бъдещи събития на A1 Gaming League.

Опит за измама (cheating), под каквато и да е форма, се счита за нарушение на правилата и ще доведе до незабавно отстраняване на отбора от турнира. Включително за всички бъдещи събития в рамките на минимум една година от налагане на санкцията.

За опит за измама (cheating) се счита: Манипулиране на сървърни конфигурации, клиентски конфигурации, модели, скинове, оръжия, графични настройки или звуци, в опит да се получи несправедливо предимство в играта. При опит на играчи, които са намирани за виновни в измама (cheating), да заобиколят правилата и да играят с други игрални акаунт или никове, ще доведе до нови наказания и отмяна на всички мачове с тяхно участие.

6.2. Имена на отбори:

Имената на отбори, съдържащи някое от изброените по-долу, няма да бъдат толерирани: расизъм, сексизъм, насърчаване на употреба на алкохол и наркотични вещества или обща вулгарност. Отбори с обидни имена ще бъдат помолени от администраторския екип да си сменят името. При неизпълнение отборът ще бъде премахнат от турнира.

Промените в името на отбора са разрешени по всяко време, но са ограничени до една промяна на всеки 30 дни. Допълнителни промени могат да бъдат изисквани от организаторите.

6.3. In-game имена и аватари:

Имената на играчите (никовете), както и техните аватари не трябва да съдържат вулгарности, расизъм, сексизъм, насърчаване на употреба на алкохол и наркотични вещества и т.н.

6.4. Поведение на играчите

Всички участници са длъжни да поддържат и спазват определено ниво на спортменство. Всяко неспортсменско действие, което може да включва, но не се ограничава до расизъм, груби / вулгарни действия, обидни забележки и неуважение към администраторския екип, не се толерира. Участниците, които не отговорят на тези изисквания, подлежат на наказания от пропускане на мач, служебна загуба и отстраняване на дадения играч или други наказания, които организаторите считат за необходими.

Всяко обвинение за неспортсменско поведение трябва да бъде отправено в адекватен срок към администраторския екип с предоставени доказателства и ще бъде разследвано от организаторите.