



Правила Burabay Cyber Cup

1. Общие правила

1.1 Администрация Burabay Cyber Cup сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

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

1.3 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.

1.4 В никнеймах игроков не должно быть рекламы сторонних ресурсов.

1.5 Решение судьи обжалованию не подлежит.

1.6 Во время проведения турнира администрация Burabay Cyber Cup является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информации игроков для создания обзоров и прочего контента.

1.7 Коммуникация. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в discord с судьей турнира посредством сообщений. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан либо менеджер команды. Описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы. В противном случае сообщение может быть проигнорировано.

1.8 Игроки, когда-либо получавшие VAC-Ban, не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с VAC-Ban'ом - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получает техническое поражение.

1.9 Игроки, когда-либо получавшие бан на игровых платформах типа ESEA, Faceit и проч., не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с баном на сторонних игровых платформах - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получает техническое поражение.

1.10 Все жалобы должны иметь доказательную базу. В частности, нужно использовать скриншоты. Жалобы без скриншотов не принимаются.

1.11 Участвовать могут только граждане Республики Казахстан, возрастных ограничений нет. Бан-листа – нет.

2. Проведение матча

2.1 Организаторы турнира предоставляют сервера для проведения матчей. Необходимо зарегистрироваться на сайте ringer.kz.

2.1.1 Чтобы начать матч все игроки должны написать в общий чат !ready. !forceready, если все написали !ready и ничего не произошло

2.1.2 Чтобы поставить матч на паузу необходимо написать в общий чат !pause

2.1.3 Чтобы снять матч с паузы необходимо написать в общий чат !unpause

2.1.4 Если произошли технические проблемы после начала раунда капитаны обеих команд должны написать в общий чат !tech, после решения технических проблем для продолжения матча необходимо написать в общий чат !unpause. Команда !stop - запрос на загрузку бэкапа текущего раунда, нужно подтверждение обеих команд

2.1.5 Команды для выбора стороны после ножевого раунда - !stay: остаться за сторону после ножевого раунда, !swap: переключение стороны после ножевого раунда

2.1.6 Все команды-участники обязаны использовать Easy Anti-Cheat. В противном случае игроки, не включившие ЕАС, будут автоматически отключены от сервера. При это будет отображена ошибка - Disconnect: Kicked by Console: "[ЕАС] Anti-cheat client is required to play."

2.2 Явка на сервер. Команды должны явиться на матч в указанное время. Допускаются опоздания команд на 15 минут. В случае неявки двух и более игроков одной из команд в течение 15 минут после начала матча, команда в которой не явились два или более игроков получает техническое поражение. Необходимо сделать подтверждающий скриншот диалога с капитаном вражеской команды, на скриншоте должно быть видно время. Также необходимо сделать скриншот с сервера, подтверждающий неявку игроков. Допускается игра 4 против 5.

2.3 Замены во время матча разрешены, если запасной игрок был заранее указан в заявке

2.4 Список официальных карт турнира: de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_dust2, de_cache

2.5 Порядок определения карт. Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Порядок вычеркивания: команда, находящаяся выше по сетке, вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда и так по очереди.

Пример порядка вычеркивания для серии bo1:

- Команда А ban de_inferno
- Команда В ban de_nuke
- Команда А ban de_mirage
- Команда В ban de_overpass
- Команда А ban de_dust2
- Команда В ban de_cache

В итоге матч проходит на карте de_train

Пример порядка вычеркивания для серии bo3:

- Команда А банит de_inferno
- Команда Б банит de_nuke
- Команда А пикает de_mirage
- Команда Б пикает de_overpass
- Команда А банит de_dust2
- Команда Б банит de_cache
- Оставшаяся седьмая карта (de_train) используется в качестве решающей карты

2.6 Определение стороны для bo1 матча происходит на ножевом раунде - победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт. Определение стороны для bo3 матча: гость выбирает сторону на чужой карте, на решающей карте выбор стороны осуществляется ножевым раундом - победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт

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

2.7.1 Матч должен быть перезапущен если: Произошел сбой сервера в первые 3 раунда (не более); игрок вылетает до первого убийства (если игрок вылетает после первого убийства, то сервер ставится на паузу в конце текущего раунда).

2.8 POV-Демо. Point of View demo - Все игроки обязаны записывать PoV demo на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоли 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.

2.10 Пауза. Каждая команда имеет возможность поставить игру на паузу один раз за сторону. Одна пауза должна длиться не более 5 минут. Капитан ставит паузу в конце раунда и с этого момента начинается отсчет времени. Если игрок вылетел, капитан команды ставит паузу в конце раунда и ждут возвращения игрока в игру. 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 продолжать игру вчетвером - команда получает техническое поражение в матче.

2.11 Завершение матча. После окончания матча капитан команды победителя обязан сообщить счет судье турнира и скинуть скриншот с финальным счетом. В случае, если данная операция не будет произведена или будет отсутствовать скриншот - команда может получить техническое поражение.

2.12 Все матчи должны следовать один за другим, без задержек и пауз. Приступать к матчу нужно сразу как определился соперник.

2.13 Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подаётся в течении 15 минут после завершения матча, для этого обратитесь к судье в discord. Через 15 минут после окончания матча любые протесты приниматься не будут. Протест может подать только проигравшая команда. Разрешено запросить не более 2 POV-demo (Всего 2 файла). При подаче протеста на оскорбление, также должен присутствовать скриншот факта данного нарушения. Ответ на протест принимается в течение 15 минут после завершения матча. В случае, если противник запросил в протесте материалы матча (POV-демо), файлы нужно заархивировать залить на файлообменник, а ссылки предоставить судье турнира и капитану противника в discord. Файлы заливать приоритетно на следующие ресурсы: google drive, yandex drive, dropmefiles, rghost. Все протесты будут рассмотрены в течении 15 минут после подачи протеста и вынесено окончательное решение судьи. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

2.14 На просмотр команде, запросившей демо, даётся 10 минут. По истечении этого времени капитан команды, которая запросила демо обязан указать на подозрительные моменты судье турнира. Если этого не будет сделано, то претензии не принимаются.

2.15 Решение о наличии использования читов в POV-demo выносит судья турнира. Решение окончательно и обжалованию не подлежит.

2.16 Команда, к которой были предъявлены претензии в нечестной игре, не имеет права начать следующий матч, без разрешения судьи.

3. Запрещенные действия и санкции

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

- Использование скриптов.
- Использование SweetFX.
- 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.
- "Хождение по пикселям" запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).
- Использование 16-битной настройки графики.

- Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку, или команды, классифицируются как читерство.
- Запрещена передача личных аккаунтов Steam для участия в матчах сторонним лицам и карается дисквалификацией.
- За подделку или манипуляцию с демо команда получает техническое поражение или дисквалификацию.
- Подделка или манипуляции со скриншотами строго запрещены.

3.2 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. Необходимо сделать подтверждающий скриншот диалога с капитаном вражеской команды, на скриншоте должно быть видно время. Также необходимо сделать скриншот с сервера, подтверждающий неявку игроков.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.
- В случае, если во время игрового процесса команда поставила более двух пауз в основное время и одной паузы в дополнительное время - команде выдается предупреждение. Необходимо предоставить скриншоты каждой паузы, счет игры должен быть виден.

4. Трансляция

4.1 Официальная трансляция турнира проходит на канале: twitch.tv/pingerpro.

4.2 Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции.

Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

4.3 Матч начинается только при готовности игроков и стримера.

4.4 Трансляция матча через GO:TV допускается. Задержка на GO:TV должна быть установлена на 90 секунд и выше.

5. Настройки сервера

mp_buytime 15	mp_maxrounds 30
mp_c4timer 40	mp_overtime_maxrounds 6
mp_free_armor 0	mp_overtime_startmoney 16000
mp_freezetime 15	mp_round_restart_delay 5
mp_friendlyfire 1	mp_roundtime 1.92
mp_halftime_duration 60	mp_roundtime_defuse 1.92
mp_halftime_pausetimer 0	mp_startmoney 800
mp_maxmoney 16000	

