

PRAVIDLÁ

Y-GAMES 2017

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Všeobecné pravidlá pre hru Counter-Strike: Global Offensive

1. Formát zápasov

1.1. Zápas sa hrá formou 5 na 5 hráčov. Minimálny počet hráčov v každom z tímov, ktorý je nutný k začatiu zápasu je 4. Minimálny počet hráčov, v ktorom je možné zápas odohrať je 3.

1.2. Pokiaľ sa súper nedostaví do 10 minút po jeho oficiálnom začiatku, bude zápas skontumovaný v prospech tímu, ktorý sa dostavil. Kontumácie sú vo formáte 1-0.

1.3. Hrá sa systémom mr15 na jednu mapu. Tzn. po 15tich kolách si tímy vymenia strany. Zápas sa "nedohráva" – nie je nutné odohrať všetkých 30 kôl. Každá súťaž má však svoj herný systém, ten bude presne špecifikovaný v detailoch turnaja (napríklad BO1, BO3 atď.) 1.4. Rovnaké pravidlo platí aj pre zápasy play-off, tu je k ukončeniu zápasu stačí dosiahnutie 16. bodov.

1.5. V základných skupinách je možná remíza (15-15). V prípade play-off sa predlžuje (MR3, startmoney 10.000)

1.6. Zúčastní sa 32 tímov, ktoré budú rozdelené do 4 skupín (od A po D) po 8 tímov. Zápasy budú prebiehať systémom BO1(je tu možnosť aj remízy). Zo skupiny postupujú prvé 4 tímy do play-off a posledné 4 tímy budú vyradené. Pri rovnosti bodov sa berie do úvahy vzájomný zápas. Ak je aj ten remízový, tak rozhoduje lepšie skóre.

1.7. Play-off je rozdelený na WB a LB(Winner Bracket a Losers Bracket), úvodný zápas sa hraje systémom BO1 a ďalšie zápasy vo štvrtfinále, semifinále a finále sa budú odohrávať v BO3. Tím ktorý vo WB prehra padá automatický do LB, kde sa hrá všetko systémom BO1. Víťaz z LB potom postúpi do Grandfinále, kde bude hrať proti víťazovi z WB. V tomto Grandfinále ma víťaz z WB výhodu 1 mapy. Čiže opäť sa hra BO3 avšak tím z WB už vedie 1:0.

2. Povinnosti hráčov a obmedzenia

2.1. Každý hráč musí mať registrované svoje STEAM ID.

2.2. Na zápas smú nastúpiť len hráči, ktorí nie sú blokovaní (zaBANovaný atď.)

2.3. Oficiálne súpisky tímov vychádzajú zo súpisky uvedené pri registrácii.

2.4. Každý hráč je povinný mať pri oficiálnom zápase zhodné STEAM ID s hodnotou, ktorú má uvedenú vo svojom profile.

2.5. Pokiaľ má užívateľ podanú žiadosť o zmenu STEAM ID a tá sa mu nezhoduje s profilom, požiada admina o udelenie výnimky. V prípade zle vyplneného ID rozhoduje admin individuálne.

2.6. Kapitán tímu má povinnosť nahrať výsledný screenshot k zápasu (screenshoty strán).

2.7. Úmyselné zadávanie zlého výsledku môže vyústiť k vylúčeniu zo súťaže.

2.8. Hráč je povinný rešpektovať rozhodnutie admina, hoci sa hráčom môže zdať akokoľvek nezmyselné. Hráč sa potom môže odvolať k hlavnému adminovi. Porušenie tohto pravidla môže viesť k vylúčeniu zo súťaže. (Záleží na adminovi).

3. Smurfing a hostovanie

3.1. Smurfing – hráč sa vydáva za iného konkrétneho hráča (využíva jeho prezývku popr. STEAM ID)

3.2. Hostovanie – hráč hrá pod svojím STEAM ID, avšak hrá za tím, v ktorom nie je vedený ako hráč.

3.3. Ako Smurfing, tak hostovanie je ZAKÁZANÉ. Pri podaní sťažnosti využije admin všetky dostupné prostriedky na overenie totožnosti hráčov.

4. Dema a screenshoty

4.1. Každý hráč je povinný nahrávať in-eye demo (do konzoly: record "nazov_dema")

4.2. Súper si smie vyžiadať demo maximálne od troch hráčov súperovho tímu a tí ich musia poskytnúť 10 min. po odohraní zápasu (pokiaľ nie je adminom stanovené inak).

4.3. NIE JE možné miesto in-eyes dem používať SourceTV dema. V každom jednom prípade sú vyžadovaná in-eyes demá od všetkých hráčov.

4.4. Kapitán každého tímu v priebehu zápasu urobí screenshoty výsledku oboch strán + status screenshot ("status" do konzoly).

5. Servery

5.1. Hrá sa na stanovených serveroch alebo na vyhovujúcich tímových serveroch. Pokiaľ dôjde k výpadku servera, odohrá sa zvyšok zápasu na náhradnom serveri podľa dohody zúčastnených strán. Pokiaľ dôjde k pádu do 3. odohraného kola od začiatku strany, bude sa daná strana opakovať celá. Pokiaľ dôjde k pádu po tejto dobe (v 4. kole a ďalej), bude sa pokračovať, odohrajú sa teda zostávajúce kolá a obidva výsledky sa sčítajú – na finančné nezrovnalosti (pokračovanie na novom serveri začína reštartom s defaultným peniazmi) sa nebude brať ohľad. V tomto prípade bude použité startmoney 5000 (mp_startmoney 5000).

5.2. Zápas sa musí odohrať na PLAYzone serveri, iba tam anticheat funguje! Porušenie tohto pravidla sa bude trestať vylúčením tímov z turnaja. Pokiaľ nebude server funkčný alebo nastane iný problém s Anticheatom, tak po dohovore s adminom sa môže zápas odohrať na inom serveri, pod podmienkou, že všetci hráči povinne dodajú demo a screenshoty zo zápasu.

5.3. Pri výpadku hráčov sa hra pauzuje na konci kola, prípadne v dobe freezetime (nakupovacie doba). Každý tím má právo na pauzy v celkovej úhrnnej dobe 5 minút.

5.4. Ak dal team A pauzu, a už je pripravený, musí to oznámiť teamu B, ktorý dá pokyn k odpauzovaniu.

5.5. Ak tím A, ktorý dal pauzu prekročí stanovený limit 5 minút a tím B už ďalej nechce čakať, vyzve tím B svojho súpera k pokračovaniu zápasu. Neuposlušnosť tohto pravidla môže viesť k vylúčeniu z turnaja (tím, ktorý vznáša protest musí dodať ako dôkaz IE demo či screen).

5.6. Ak nastanú v priebehu zápasu problémy so serverom, ktoré hráči nedokážu sami vyriešiť, zápas pozastaví a kontaktujú zodpovedného admina.

6. Mapy

Mapu určuje rozpis zápasov daného kola, nemožno ju zmeniť. O tom, kto začína za akú stranu, rozhoduje knife round. Víťaz si volí stranu. Ako u BO3, tak u BO1 sa využíva škrtanie máp. So škrtaním vždy začína tím, ktorý je v rozpise na ľavej strane.

Systém škrtania zápasov:

- BO1 (BAN, BAN, BAN, BAN, BAN, BAN - zostane jedna mapa kde o výber strany rozhodne knife round)
- BO3 (BAN, BAN, PICK, PICK, BAN, BAN - zostane jedna mapa kde o výbere strany rozhodne knife round). Pri pickoch si tím 1 vyberá mapu a tím 2 následne stranu na danej mape. ○ GRANDFINALE BO3 (BAN LB, BAN WB,

PICK LB, PICK WB) - tím z WB bude mať výhodu vedenia 1:0. Banovať začne tím z LB. Po prvom kole banovania si tím z LB vyberie mapu a tím z WB si vyberie stranu za ktorú začne. To iste aj v druhom prípade len opačne.

Turnajové mapy sú nasledovné:

de_nuke
de_inferno
de_mirage
de_cache de_cbble
de_overpass
de_train

7. Zákazy

7.1. Je zakázané akékoľvek používanie externého programu, ktorý mení vlastnosti hry, a alebo zvyhodňuje hráčov oproti ostatným. To zahŕňa aj úpravu v ovládačoch grafiky.

7.2. Je zakázané používať vlastné modely hráčov / zbraní

7.3. Pri kniferounde môže hráč využiť iba nôž.

7.4. Je zakázané využívanie bugov hry.

7.5. Každý hráč musí mať povinne nastavené raty na hodnoty 128/128/128000, pokiaľ súper povolí iné hodnoty, je možné zápas odohrať s nižšími hodnotami.

7.6. Je zakázané wall-bugovanie.

8. Nepovolené pozície

Je zakázané využívať bugov a chýb máp, kde sa hráč nedostane legálnou cestou (vysadením od spoluhráča).

9. Kvalifikácia

V prípade, že sa do turnaja prihlási viac ako 32 tímov, bude spustená online kvalifikácia.

Kvalifikácie sa nezúčastňujú tímy, ktoré na základe posledných dvoch turnajov získali najlepšie výsledky. Maximálny počet nasadených tímov je 8.

10. Admini a tresty

10.1. Admin má právo sledovať priebeh zápasu zo spectator modu priamo na serveri. Jeho totožnosť si overte pomocou Steam ID v profile admina.

10.2. O udelení trestu rozhoduje admin danej súťaže na základe zdokumentovaných dôkazov. Tým môže byť screenshot, GOTV, in-eye demo alebo log servera. Medzi dôkazy nepatrí log z ICQ ani iné dokumenty, ktoré možno ľahko falšovať (screen zo servera bez tabuľky).

10.3. Admin môže klanu udeliť výnimočný trest, prípadne klan vylúčiť zo súťaže (to len po dohode s hlavným adminom). Trest je udeľovaný napr. Pri opakovaných prehrešeniach, závažných previneniach alebo neuposlušnutie výzvy admina. Admin má tiež právo rozhodovať o výške trestov individuálne.

10.4. Kontumácia zápasu (môže byť riešené inak podľa rozhodnutia admina)

10.4.1. Jeden a viac nepovolených hostí v zápase

10.4.2. Smurfing (+ prípadné vyradenie zo súťaže / ban hráča)

10.4.3. Cheating (+ ban hráča)

10.4.4. Podvod s GOTV (napríklad delay 0s)

10.4.5. Nedodanie in-eye dema (+ ban hráča podľa rozhodnutia admina)

10.4.6. Nepovolené reštartovanie mapy / zápasu po jeho začatí

10.4.7. Nešportové správanie, hrubé porušenie pravidiel(záleží na rozhodnutí admina)

10.6. Trest odpočítania troch kôl (môže byť riešené inak podľa rozhodnutia admina)

10.6.1. Opakované pozastavenie zápasu mimo stanovenej doby

10.6.2. Využitie bugov hry (tu môže nastať aj kontumácia prípadne ban hráča)

10.6.3. Nepovolený defuse

10.7. Proti rozhodnutiu admina sa možno odvolať k hlavnému adminovi CS: Global Offensive.