



1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ JAZǴY KUBOGI

Counter Strike: Global Offensive – Основные правила

2023 год



1. Общие положения.

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течение 60 рабочих дней после окончания турнира. Фактическим окончанием является завершение серии турниров «1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYD JAZĞY KUBOGI».

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2022 году составляет 10% для резидентов РК.

1.2. Участники, которые заняли призовые места, должны предоставить фотографии/сканы документов, удостоверяющих личность и лицевого счета с наименованием банка (Iban). Капитан каждой команды, которая заняла призовое место должен предоставить необходимые данные в одной папке и отправить представителю QCF на электронную почту. Если каких-либо данных не будет хватать, призовые не будут выплачены всей команде. В случае, если начисление призовых нужно осуществить на третье лицо (родители для игроков младше 16 лет или на основании доверенности, заверенной нотариусом) важно предоставить сканы данного лица и заявление от участника.

1.3. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан (граждане РК, жители РК, имеющие вид на жительство), достигшие 14-летнего возраста.

1.4. Все расходы на транспортировку финалистов и проживание, берет на себя организатор данного мероприятия. Оплата транспортировки до места проведения финального этапа турнира, осуществляется только в пределах Республики Казахстан.

1.5. Замены. Разрешается зарегистрировать 5 (пять) игроков основного состава, и 1 (одного) игрока - запасного. При успешном проходе в следующий этап турнира состав команды должен быть неизменным. Добавление замены после начала турнира - запрещены.

1.6. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

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

1.8. Никнеймы, аватарки, теги и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

1.9. В никнеймах игроков не должно быть рекламы сторонних ресурсов, других брендов итп.

1.9.1. Никнейм в игре. Во время матчей игрокам разрешено использовать только свои официальные никнеймы — без каких-либо дополнений.

1.9.2. Если организации необходимо разместить в теге, либо в никнейме игроков сторонние бренды, необходимо на этапе регистрации команды обратиться к администратору QCF.

1.10. Итоговые решения выносятся судейской комиссией и могут быть обжалованы в чате

[Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

1.11. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.12. Коммуникация. Капитан каждой команды должен находиться в [Discord](#) сервере и не выходить из него до окончания турнира. 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, либо тренер команды. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

1.13. Игроки, получавшие VAC-Ban по дисциплине CS:GO менее чем 5 лет назад (1825 дней), не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с VAC-Ban'ом - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

1.13.1. В случае обнаружения команды, нарушившей какое-либо из правил на любом этапе турнира, все предыдущие матчи с участием этой команды переигровке не подлежат.

1.14. Игроки, когда-либо получавшие бан за использование сторонних программ (читов) на игровых платформах ESEA и Faceit не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с баном на сторонних игровых платформах - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

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

1.16 В случае прохода той или иной команды на LAN-финал игроки, входящие в состав этой той или иной команды, обязаны носить экипировку (футболки, головные уборы, мерч и т.д.), предоставляемые организаторами на месте проведения LAN-финала.

1.17 Любое проявление рекламы в клантегах, игровом чате, медиа-активностях (послематчевое интервью, фотосессия и др.) запрещено.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа - Онлайн квалификации (1-ый этап), Стадия плей-офф (2-й этап), LAN- финал (3-й этап).

2.1.1. Этап №1 – онлайн квалификации. На протяжении всего этапа будут проведены 2 отдельные квалификации. Формат: Single Elimination, система: Bo1, полуфинал квалификации Bo1. Отборочные состоят из независимых квалификаций. По итогам 2 (двух) квалификаций, определятся 4 сильнейшие команды, которые пройдут во второй этап.

2.1.2. Этап №2 – Стадия плей-офф. Лучшие 4 команды по итогам онлайн квалификаций будут посеяны случайным образом. Игры пройдут в формате Bo1, Round Robin.

2.1.3. В случае одинакового количества выигранных матчей, победитель будет выявлен по

количеству выигранных раундов.

2.1.4. В случае одинаковой разницы между выигранными и проигранными раундами, по личным встречам.

В случае отмены или не явки на матч команда будет оштрафована забанена сроком на 6 месяцев от всех турниров QCF, если команда пропустила первый назначенный матч, команда так же не будет допущена до турнира.

2.1.5. В случае отмены и не явки на матч противоположной команде будет засчитано 1 (одно) очко за победу.

2.1.6. Этап №3 - LAN-финал. Лучшие 2 команды по итогам финала квалификации сразятся за титул чемпиона в формате Bo3.

3. Проведение матча.

3.1. Организаторы турнира предоставляют сервера для проведения матчей. Необходимо зарегистрироваться на сайте esports-cup.qcf.kz.

3.1.1. Чтобы начать матч все игроки должны написать в общий чат !ready.

3.1.2. Чтобы поставить матч на тактическую паузу необходимо написать в общий чат !pause.

3.1.3. Чтобы снять матч с паузы необходимо написать обеим командам в общий чат !unpause.

3.1.4. 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. Техническая пауза может продолжаться не более 10 минут.

3.1.5. Команды для выбора стороны после ножевого раунда - !stay: остаться за сторону после ножевого раунда, !switch: переключение стороны после ножевого раунда.

3.2. Официальная локация игровых серверов открытых онлайн квалификаций - Казахстан.

3.4. Явка на сервер. Команды должны явиться на матч в указанное время. Допускаются опоздания команд не более 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.

3.4.1. В случае неявки команды на первый матч при групповом этапе (Формат – Swiss или Round Robin) команда будет дисквалифицирована с турнира.

3.5. Замены во время матча разрешены, если запасной игрок был заранее зарегистрирован в составе команды и указан в заявке (максимум один игрок из замены).

3.6. Список официальных карт турнира: de_inferno, de_mirage, de_ancient, de_nuke, de_overpass, de_anubis, de_vertigo

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

Пример порядка вычеркивания карт для серии Bo1:

- Команда А банит de_inferno
- Команда В банит de_nuke
- Команда А банит de_mirage
- Команда В банит de_overpass
- Команда А банит de_anubis
- Команда В банит de_vertigo

В итоге матч проходит на карте de_ancient

Пример порядка вычеркивания карт 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_anubis
- Команда Б банит de_vertigo
- Оставшаяся седьмая карта (de_ancient) используется в качестве решающей карты

3.8. Определение стороны матча происходит на ножевом раунде - победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт.

При Bo3:

- Команда А выбирает первую карту, Команда Б выбирает сторону
- Команда Б выбирает первую карту, Команда А выбирает сторону
- На оставшейся карте играется ножевой раунд за выбор стороны

3.9. Тактическая пауза. Каждая команда имеет возможность поставить игру на тактическую паузу 4 раза по 30 секунд за одну карту. Команда для вызова тактической паузы - !pause. Снятие паузы - !unpause.

3.10. Все матчи должны следовать по расписанию. Если матч закончился раньше запланированного времени, то следующие матчи будут проходить в режиме ASAP (как только так сразу).

3.11. Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подаётся во время игры и в течении 5 минут после завершения матча, для этого обратитесь к судье в [Discord](#). По истечению 5 минут после окончания матча любые протесты приниматься не будут. Протест может подать только проигравшая команда. При подаче протеста на оскорбление, также должен присутствовать скриншот факта данного нарушения. Ответ на протест принимается в течение 10 минут после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 15 минут после подачи протеста и вынесено окончательное решение судьи. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

3.11.1. По окончанию матча капитанам или менеджеру команды обязательно присутствовать в [Discord](#) канале - #ПРОТЕСТ, на протяжении 10 минут, после окончания матча.

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

3.13. Судья может остановить игру в случае появления подозрений в нечестной игре и вызвать игрока на звонок в Discord. Игрок не имеет права покидать сервер QCF в Discord и игровой сервер, иначе игроку будет присуждено техническое поражение и

обвинение в использовании запрещенного ПО во время турнирных игр.

3.14. Судья имеет право воспользоваться своим программным обеспечением для проверки игрока на читы и подозрительное ПО во время игры. Игрок обязан запустить данное программное обеспечение для проверки, а также включить демонстрацию экрана в Discord во время звонка с судьей для полной проверки игрока.

3.15. Дисквалификация произойдет в самых серьезных случаях нарушения правил. Дисквалифицированный участник и команда лишается всех призовых денег, накопленных за данное соревнование, и получает бан до конца этого соревнования. Перечисленные способы наказания не являются взаимоисключающими и могут применяться в комбинации по усмотрению администрации турнира.

3.16. Организация QCF оставляет за собой право изменять, удалять или иным образом изменять правила без дополнительного уведомления. QCF также оставляет за собой право выносить решения в случаях, не предусмотренных сводом правил, чтобы сохранить дух честной конкуренции и спортивного мастерства.

4. Запрещенные действия и санкции.

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

- Использование скриптов.
 - 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

4.2. 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 4 (четырёх) пауз в основное время и 2 (двух) пауз в дополнительное время - команде выдается предупреждение. Необходимо предоставить скриншоты каждой паузы, счет игры должен быть виден.

5. Трансляция.

- 5.1. Официальная трансляция турнира проходит на YouTube- и в официальной группе QCF в VK.
- 5.2. Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции. Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.
- 5.3. Матч начинается только при готовности игроков и стримера. В случае преждевременного начала матча команде может быть выдано Техническое поражение.

6. Настройки сервера

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

Правила могут быть дополнены или же изменены. Все ситуации, не описанные в правилах, будут трактоваться на усмотрение судьи

