

Pravila tekmovanja na Game Gang Christmas CS:GO turnir

# **Counter-Strike: Global Offensive**

Uredil: Rudi Ogris  
Datum: 25. 11. 2020

# Slovenska pravila

## 1 SPLOŠNA PRAVILA IN POGOJI SODELOVANJA

### 1.1 Pogoji sodelovanja

- Vsaka ekipa je sestavljena iz 5 igralcev.
- Vseh 5 igralcev je ustrezno in pravočasno (do 19. decembra) prijavljenih na FaceIT spletni strani turnirja.
- Vsaka ekipa ima lahko **največ enega rezervnega igralca**, ki ne more hkrati igrati za drugo ekipo. Tudi rezervni igralec mora biti do 19. decembra prijavljen na spletni strani.
  - o Ekipo morajo sestavljati **vsaj 3 igralci s slovenskim državljanstvom**.
  - o Poleg tega, je dovoljen en **coach** igralec.

## 2 SPLOŠNE INFORMACIJE

### 2.1 Format tekmovanja

- Tekmovanje se bo odvijalo v eni fazi: izločevalni fazi, ki bo potekala v obliki enojnega izločanja, s sistemom BO 1
  - o Izjemoma se, glede na število ekip, finale odigra v obliki BO 3.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe formata v primeru nezadostnega oz. nepričakovanega števila ekip. V primeru sprememb bo administrator pravočasno obvestil sodelujoče ekipe.
- Seznam ekip in natančen urnik je objavljen na FaceIT strani turnirja.

### 2.2 Administratorji tekmovanja

- Glavni administrator tekmovanja je Rudi Ogris
- Dodatni administratorji bodo določeni in objavljeni pred začetkom turnirja.
- Igralci so se dolžni do administratorjev obnašati vljudno in spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh zadevah.
- V izrednih razmerah si administratorji pridržujejo pravico, da pravila spremenijo ali priredijo.
- Igralci lahko kontakt z administratorji navežejo preko Spid.si Discord strežnika.

### 2.3 Časovne omejitve in zamujanje

- Kapetan ima na voljo 6 minut časa, da izbere mape.
- Igralci imajo 10 minut časa, da se povežejo na strežnik, po zaključku izbire mape.
- Administratorji si pridržujejo pravico, da časovnico v izrednih razmerah spremenijo.
- V primeru, da ekipe igra prisilno začne kljub manjkajočem igralcu, v tem primeru lahko izrabi pavze.
- V primeru izjemnih dogodkov (izpad interneta, izpad elektrike, ipd.) se čas začetka igre premakne glede na odločitev administratorja oz. dogovora administratorja z ekipama.
- Administratorji imajo pravico prisilno začeti igro.

## 3 NASTAVITVE IGRE

- Vsi igralci morajo pred začetkom turnirja pravila prebrati. Nerazumevanje pravil ni izgovor za kršenje.
- Vse igre morajo biti odigrane na strežnikih, ki jih zagotavlja FaceIT

### 3.1 Nastavitve strežnika

- mp\_startmoney 800
- mp\_roundtime 1.92
- mp\_roundtime\_defuse 1.92
- mp\_round\_restart\_delay 5

- mp\_freezetime 12
- mp\_maxrounds 30
- mp\_c4timer 40
- sv\_pausable 1
- ammo\_grenade\_limit\_default 1
- ammo\_grenade\_limit\_flashbang 2
- ammo\_grenade\_limit\_total 4
- sv\_friction 5.2
- sv\_accelerate 5.5
- cash\_player\_killed\_teammate "-300"

Nastavitve v primeru podaljškov

- mp\_maxrounds 6
- mp\_startmoney 16000

### 3.2 Igralčeve nastavitve

Sledeče sistemske in grafične nastavitve so dovoljene za prilagajanje:

- Svetlost
- Digital Vibrance oz. contrast
- Kontrast
- Gama
- 3D nastavitve (aliasing, vertical sync, ...)
- Prilagajanje velikosti igre
- USB HZ
- Zvok, nastavitve miške
- Tipkovnica, slušalke, gonilniki za miške

### 3.3 Mape

- de\_vertigo
- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_mirage
- de\_train
- de\_overpass
- de\_dust II

### 3.4 Proces izbire map

Veto pravilo za Best-of-One tekmo

- Ekipa B izloči eno izmed 7 map
- Ekipa A izloči eno izmed 6 preostalih map
- Ekipa B izloči eno izmed 5 preostalih map
- Ekipa A izloči eno izmed 4 preostalih map
- Ekipa B izloči eno izmed 3 preostalih map
- Ekipa A izloči eno izmed 2 preostalih map

Igra se mapa, ki ostane. Ekipa A je ekipa, ki zmaga met kovanca. Strani se izberejo na podlagi rezultata t.i. "knife round"

Veto pravilo za Best-of-Three tekmo

- Ekipa B izloči eno izmed 7 map
- Ekipa A izloči eno izmed 6 preostalih map
- Ekipa A izbere eno izmed 5 preostalih map, izbrana mapa se igra prva
- Ekipa B izbere eno izmed 4 preostalih map, izbrana mapa se igra druga

- Ekipa A izloči eno izmed 3 preostalih map
- Ekipa B izloči eno izmed 2 preostalih map
- Tretja zaporedna mapa je tista, ki ostane. Ekipa A je ekipa, ki zmaga met kovanca. Ekipa B ima izbiro strani na prvi mapi, ekipa A pa na drugi. Stran za tretjo mapo se izbere na podlagi rezultata t.i. "knife round"

## **4 PRAVILA IGRE**

### **4.1 Pogoji**

- Administratorji si pridržujemo pravico do preverjanja legitimnosti igralcev.
- Vsak igralec mora imeti svoj osebni CS:GO račun.
- Na strežnik bo omogočena povezava samo igralcem, ki so predvideni za igranje.
- V primeru menjav je ekipa dolžna to nemudoma sporočiti administratorju, da lahko novim igralcem omogočen dostop do strežnika.

### **4.2 Pritožbe in obveščanje administratorjev**

- Če se igralec želi pritožiti glede rezultata zadnje igre, je dolžan to storiti pred začetkom naslednje igre.
- V primeru napake na strežniku je igralec nemudoma dolžan napako sporočiti administratorjem.
- V primeru prijave uporabe nedovoljenih programov ("hackanje"), je ekipa dolžna sama pripraviti prijavi. V prijavi mora določiti trenutke, ki so sumljivi in podati ustrezní čas, ko se ta dogodek zgodi ("tick").

### **4.3 Kaznovanje**

- Če igralec namenoma poskuša povzročati škodo igri, drugim igralcem ali administratorjem bo nemudoma diskvalificiran iz tekmovanja.
- Neprimerno obnašanje do drugih igralcev, administratorjev ali ostalim prisotnim na dogodku lahko vodi do diskvalifikacije iz tekmovanja.

#### **4.4 Zloraba hroščev v igri**

- Zloraba hroščev je prepovedana. Če se pojavi kakšna resna napaka v igri, mora biti tekma nemudoma ustavljena, administrator pa določi način nadaljevanja igre.
- Uporaba t.i. "script" je prepovedana.
- Zloraba hroščev, ki na kakršenkoli način spremenijo igro je prepovedana
- Nastavljanje bomb tako, da jih ne gre deaktivirati je prepovedano. To ne vključuje nastavljanje na način, kjer je potrebno več igralcev.

#### **4.5 Opazovalci in prenos**

- Prisotnost gledalcev na strežniku ni dovoljena na nobeni tekmi turnirja, z izjemo opazovalcev in administratorjev.
- Igralcem je prepovedano gledanje ali poslušanje prenosa tekmovanja.

#### **4.6 Snemanje in slikanje**

- Vse tekme so snemane s strani GOTV strežnika, tako da snemanje t.i. POV demotov ni potrebno.

#### **4.7 Sporočanje rezultatov**

- Rezultate administrator vnese na podlagi web-panela.
- V primeru, da ekipa opazi napako v objavljenih rezultatih, mora nemudoma obvestiti administratorja.

#### **4.8 Dovoljena in nedovoljena programska oprema**

- Programska oprema za zvočno komunikacijo kot je Discord, Ventrilo, Mumble in Teamspeak je dovoljena.
- Igralcem je prepovedana nastavitvev in uporaba kakršnekoli zunanje programske ali strojne opreme, ki spreminja igro ali dovoljuje igralcem avtomatično izvrševanje več kot enega ukaza v igri.

### **5 OSTALA PRAVILA**

- Izkoriščanje morebitnih napak na strežniku ali konfiguraciji ni dovoljeno, vsaka opažena napaka mora biti nemudoma sporočena administratorjem.
- Vse odločitve administratorjev so zadnje.
- V primeru zamude začetka tekmovanja, se lahko časovnica spremeni.
- Vsa obvestila so na voljo izključno na Gamegang Discord strežniku. Administratorji igralcem niso dolžni posredovati navodil, ki so objavljena na strežniku.