

Условия проведения Акции «Турнир по CS:GO»

Организатор Акции: АО «Technodom Operator» (Технодом Оператор) (далее – Компания).

1. Общие положения.

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течение 60 рабочих дней после окончания турнира. Фактическим окончанием является завершение серии турниров Techno Gaming Fest: CS:GO.

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2023 году составляет 10% для резидентов и 20% для нерезидентов РК (более подробная информация по ссылке).

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. Если каких-либо данных не будет хватать призовые не будут выплачены всей команде. Образцы сканов по ссылке.

1.3. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан (граждане РК, жители РК, имеющие вид на жительство), достигшие 16-летнего возраста.

При предоставлении письменного разрешения от родителей, к участию допускаются игроки от 14 лет (полные 14 лет на момент регистрации).

1.4. Все расходы на транспортировку финалистов и проживание, берет на себя Организатор. Оплата транспортировки до места проведения финального этапа турнира, осуществляется только в пределах Республики Казахстан. Расходы на транспортировку и проживание идут на 5-х игроков команды.

1.5. Замены. Разрешается зарегистрировать 5 (пять) игроков основного состава, и 1 (одного) игрока - запасного. При успешном проходе в playoff - состав команды должен быть неизменным, разрешено использовать замену, которая ранее была заявлена в составе. 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.

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

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

1.11. Итоговые решения выносятся судьейской комиссией и могут быть обжалованы в чате Discord. Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

1.12. 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.

1.13. 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, 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.

1.14. 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 получает техническое поражение.

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

1.15. 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 получает техническое поражение.

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

2. Информация о турнире.

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

2.1.1. Этап №1 – Онлайн квалификации. На протяжении всего этапа будут проведены 2 отдельные квалификации. Формат: Single Elimination, система: Bo1, финал квалификаций Bo3. Отборочные состоят из независимых квалификаций. По итогам 2 (двух) квалификаций, определяются 2 сильнейшие команды, которые пройдут на LAN финал.

2.1.2. Этап №2 - LAN-финал. Лучшие 2 участника по итогам финала квалификаций сразятся за титул чемпиона в формате Bo3.

3. Проведение матча.

3.1. Организаторы турнира предоставляют сервера для проведения матчей. Необходимо зарегистрироваться на сайте pinger.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. Прерывания матча. Если матч прерван по причинам, не зависящим от участников (например, сбой сервера или игрока), администрация турнира восстановит раунд с помощью функции резервного копирования и восстановления CSGO, но в некоторых сценариях может принять решение о переигровке раунда или даже всего совпадение.

3.1.6. Если проблема возникает в течение первой минуты раунда, до того, как произошел какой-то контакт на карте и противник или судья были немедленно уведомлены, раунд будет восстановлен.

3.1.7. Если проблема возникает во время раунда и после первого контакта, а исход раунда еще можно определить (например, один игрок выбыл, а другие остались), то раунд не будет переигран или восстановлен. Раунд будет продолжаться и будет засчитываться. Особые исключения могут быть сделаны, если нанесенный урон был сочтен незначительным, например, случайный урон товарищу по команде, нанесенный в начале раунда, или урон, нанесенный в результате падения и т.п.

3.1.8. Если соперник и администрация не была уведомлена до первого контакта на карте, то раунд не будет переигран или восстановлен. Раунд будет продолжаться и будет засчитываться. Особые исключения могут быть сделаны, если все 5 игроков были отключены от матча.

3.1.9. Матчи не будут остановлены и/или раунды не будут восстановлены или переиграны в случаях, когда это явно вина участника (например, неправильная покупка оружия).

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

3.2. Для участия в турнире необходим Prime Status в CS:GO.

3.3. 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. Если команда примет решение начать матч в неполном составе (4 игрока), то обязательным условием является занятие слота всеми 5-ью игроками в лобби матча на сайте Pinger.Pro.

3.5. Список официальных карт турнира: de_ inferno, de_ mirage, de_ ancient, de_ nuke, de_ overpass, de_ dust2, de_ vertigo

3.6. Порядок определения карт. Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Время предназначенное для пика/бана карт - 10 минут. 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_ dust2
- Команда В банит de_ vertigo

В итоге матч проходит на карте de_ancient

Пример порядка вычеркивания карт для серии Во3:

- 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_vertigo
- Оставшаяся седьмая карта (de_ancient) используется в качестве решающей карты

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

3.8. 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.

3.9. Все матчи должны следовать по расписанию. Если матч закончился раньше запланированного времени, то следующие матчи будут проходить в режиме ASAP (как только так сразу). Приступать к матчу необходимо сразу как вам будет доступно лобби (также придет ссылка на него на почту).

3.10. Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подаётся 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.

3.10.1. По окончанию матча капитанам или менеджеру команды обязательно присутствовать в Discord канале - #запрос-результат-протестов на протяжении 10 минут, по окончанию матча.

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

3.12. 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.

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

3.14.1. В случае одинакового количества выигранных матчей, победитель будет выявлен по разнице между выигранными и проигранными раундами.

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

3.14.3. В случае не прихода команды на первый матч при формате Round Robin, команда будет дисквалифицирована.

3.14.4. В случае специальной отмены и не явки на матч команда будет оштрафована и забанена сроком на 6 месяцев от всех турниров Pinger.Pro.

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

4. Запрещенные действия и санкции.

4.1. 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

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.
- Наказания за обман. Если будет обнаружено мошенничество, результаты рассматриваемого матча (матчей) будут аннулированы. Игрок будет дисквалифицирован, потеряет свой призовой фонд, и будет отстранен от участия во всех соревнованиях

Pinger.Pro от 3 до 5 лет. Команда нарушителя будет отстранена от участия во всех соревнованиях Pinger.Pro сроком, назначенным Администрацией. Этот срок может быть меньше при наличии существенных смягчающих обстоятельств, но и больше при наличии отягчающих обстоятельств.

5. Трансляция.

5.1. Официальная трансляция турнира проходит на YouTube- и Twitch- каналах Pinger.Pro.

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

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