

## **Турнир Kingston Trilogy Tour CS 1.6. Правила проведения онлайн-этапа соревнований.**

Команды каждой страны будут принимать участие в своем собственном турнире. Т.е. российские команды будут соревноваться с российскими командами и т.д.

Euro Cups будет урегулировать все вопросы, поступающие от участников, однако ответы будут предоставляться только на вопросы, присланные на английском языке.

Каждый, кто имеет легальную копию игры, может принять участие в соревнованиях Euro Cups. Данные лица здесь и далее будут называться «участниками».

Принимая участие в соревнованиях Kingston Trilogy Tour, участники без ограничений принимают на себя обязательства соблюдать правила и положения Euro Cups и соглашаются с решениями судей. Данные правила и положения применяются исключительно по решению судей. Любое решение может заменить данные правила и положения для сохранения духа соревнования. Участники обязаны соблюдать указания судей.

Все участники подтверждают право Euro Cups изменять данные правила и положения в любое время и без уведомления.

Каждый участник должен выражать уважение по отношению к другим участникам и судьям. Оскорбления и неуважительное поведение в отношении судей и других участников не допускается и будет наказываться с помощью штрафных очков и/или незамедлительной дисквалификации на определенный период времени без права участия в соревнованиях, организуемых Euro Cups.

### **Правила участия и администраторы**

Любые возражения и/или споры должны направляться непосредственно в адрес администраторов. Администраторы имеют право в любое время вмешиваться в споры участников, а также дисквалифицировать их.

Несоблюдение правил и положений соревнований может привести к снятию очков, штрафам, удержанию призов или к дисквалификации.

Организация сохраняет за собой право изменять правила в любое время. Если в правила будут внесены изменения, то эти изменения будут опубликованы соответствующим образом.

Администраторы имеют право по собственному усмотрению интерпретировать правила; участники имеют право опротестовать решения администраторов.

### **Записи игр/демонстрационные ролики**

Записи всех игр должны всегда сохраняться без каких-либо исключений. Все игроки должны записать демо-ролик своих матчей.

Все игроки должны загружать записи своих игр по требованию любого администратора соревнований. Если игрок не может предоставить запись своей игры, он или она будут дисквалифицированы.

Все записи игр должны храниться до тех пор, пока эти соревнования не будут завершены и победители не будут определены.

### **Правила проведения матчей**

Оба участника матча должны договориться о начале матча перед его проведением. Если одна из сторон испытывает временные трудности, она должна незамедлительно проинформировать об этом другую сторону.

Если матч не может быть начат по какой-либо из причин, участники должны обратиться к администратору для решения этой проблемы. Администраторы имеют право перенести матч на другое время, устраивающее обе стороны; если время, устраивающее обоих участников, не может быть определено, администратор сам устанавливает время.

Если один из участников отсутствует за 15 минут до начала матча, то он получает техническое поражение, а другая сторона техническую победу. На этом этапе участники не имеют права назначить другую дату проведения матча; все установленные даты и время проведения матчей остаются без изменений.

После завершения матча оба участника должны разместить результаты матча на специальной странице. Мы просим вас предоставлять данные непосредственно после матчей для того, чтобы избежать каких-либо неточностей или сомнений.

## **Общие требования, не относящиеся к конкретной игре**

Читерство и использование программных ошибок (багов) запрещено; нарушение данного правила приводит к незамедлительной дисквалификации. Более подробная информация, касающаяся того, что будет считаться читерством/использованием программных ошибок, будет указана отдельно для каждой игры.

Для того чтобы принять участие в каком-либо соревновании вам необходимо иметь легальную копию данной игры, которая должна быть обновлена до соответствующей версии.

Все игроки должны играть под именами, под которым они регистрировались, и это требование сохраняется и в отношении IRC. Если участник пытается каким-либо образом скрыть свое имя, это может привести к дисквалификации. Спуфинг в отношении имен строго запрещен!

Канал поддержки (#escups) в сети QuakeNet IRC Network будет выделен для соревнования. Участники должны присутствовать на этом канале с теми же именами, которые они используют во время соревнований, для того, чтобы администраторы могли связаться с ними в случае необходимости. В качестве глобального канала используется #escups

Информация об очках должна быть размещена ПРОИГРАВШИМ на странице матча, а ПОБЕДИТЕЛЬ должен подтвердить правильность опубликованной информации.

## **Читерство и правила поведения**

Участники, которые забанены в других лигах, могут быть не допущены до участия в соревнованиях.

Участники, которые забанены за читерство, взлом или недостойное поведение, не имеют права участвовать в соревнованиях.

Недостойное поведение может привести к тому, что участник получит штрафные очки или будет дисквалифицирован. Недостойное поведение включает в себя, но не ограничивается, задержку в проведении соревнований и грубое поведение в отношении всех лиц, принимающих участие в соревновании, включая партнеров, других участников и администраторов.

Запрещено любым способом (посредством сообщений в чате) отвлекать противника. Несоблюдение этого требования приведет к незамедлительной дисквалификации.

Использование средств, разработанных третьими сторонами, или читов (включая взлом карты) строго запрещено. Если участники будут пойманы за использованием каких-либо непредусмотренных средств, они и/или их команды будут незамедлительно удалены.

Вы можете подавать жалобы в течение 10 минут после завершения матча.

## **Серверы/настройки**

Если сервер выходит из строя до начала 3-го раунда, игра будет начата заново с самого начала.

Если сервер выходит из строя во время или после 4-го раунда, текущий счет останется без изменений, и игра продолжится со стартовой суммы в 5000 долларов США.

Если один игрок «погибает» во время раунда с использованием пистолетов, игра начинается заново.

Сервер считается вышедшим из строя, когда более 3 игроков одновременно отключаются от сервера, это относится только к игрокам, которые не используют общее подключение.

Если игрок отключается, его/ее команда может попросить таймаут, каждая команда имеет пять минут за один матч для того, чтобы использовать функцию «Пауза» для подключения всех игроков к серверу. Если команда имеет серьезные сложности с подключением, она может заменить игрока после получения разрешения от администратора.

Если оппонент испытывает проблему с подключением и/или системой Steam, другой игрок должен придерживаться правил честной игры.

## **Требования в отношении игрока/команды**

Все игроки должны быть участниками команды и сообщества [kingston.e-cups.org](http://kingston.e-cups.org).

Будут использоваться инструменты Easy Anticheat & Custodia. EAC-сервер будет [Загрузить здесь: http://www.easyanticheat.net/v2/index.php?p=download](http://www.easyanticheat.net/v2/index.php?p=download).

Игроки должны настроить Steam ID в разделе guid в настройках профиля. Несоблюдение данного требования может привести к дисквалификации.

Во время матча каждая команда состоит из 5 игроков, команды не могут заменять игроков без прямого разрешения от администратора.

Каждый игрок должен ознакомиться с правилами проведения соревнований и принять их, ответы на вопросы будут предоставляться администраторами по каналу IRC Channel (Quakenet/#escups).

Каждая команда должна иметь представителя в IRC(#escups on Quakenet), который будет общаться с противниками и предоставлять администраторам информацию о количестве очков.

Использование утилиты RInput.exe разрешено (она убирает ускорение в ОС Win Vista и Win7)

Все игроки должны использовать следующие сетевые настройки:

```
ex_interp "0.01"  
rate "25000"  
net_graph "0"  
cl_updaterate "101"  
cl_cmdrate "101"
```

Следующие настройки графики должны использоваться всеми игроками:

Качество воспроизведения цвета должно быть максимальным (32-разрядная цветовая схема)

Значения гаммы и яркости могут быть настроены по вашему усмотрению во время игры и на уровне до +30% в панели Nvidia/ATI

o Строго запрещено изменять команды R или GL. Например: "r\_drawviewmodel" и "gl\_picmip"

## **Общая информация по игре Counter Strike 1.6**

Матчи должны проводиться в формате first-to-16 (MR15).

Во время боя на ножах будут определены стороны (Террористы или Контр-террористы) – Победившая команда выбирает сторону.

Обе команды несут ответственность за правильную настройку сервера. Мы рекомендуем командам скачать серверные настройки (см. раздел, посвященный настройкам сервера).

Карты на регулировочном этапе (раунды, проводимые до полуфиналов) будут определены заранее, вторая карта будет выбрана стороной, проигравшей на первой карте. Проигравший также делает выбор, если необходима третья карта.

Если матч закончился вничью, победитель определяется в режиме дополнительного времени. ОТ играет MR3, начальная сумма установлена на уровне 10000 долларов США. Перед началом дополнительного времени команды меняются сторонами.

Команды должны зайти на канал #escups irc за 10 минут до начала игры для обсуждения вопросов по серверу.

Все игроки команды должны записать игровые демо-ролики. Непредставление демо-ролика по требованию администратора может привести к штрафу.

Доступны следующие карты:

- o de\_dust2
- o de\_train
- o de\_inferno
- o de\_nuke
- o de\_tuscan
- o de\_forge
- o de\_mirage

## **Ошибки/эксплойты**

Движения "duck jumping" допускаются, но они не могут быть назначены на колесико прокрутки мышки. Это движение также называется "Russian walk" или "Silentwalk".

Во время покупки команды могут приобрести неограниченное количество оружия и гранат. Исключением является щит контр-террористов, использование которого запрещено.

Использование скрипта buy разрешено, применение всех других скриптов запрещено.

Разрешается удалять взрыватели с таких предметов, как коробки, пол и стены. В случае возникновения ошибки silent plant, ситуация будет проверена для того, чтобы убедиться в том, что данная ошибка не повлияла на исходы игры. Возникновение ошибки silent plant может привести к тому, что из финального счета команды будут удалены очки за 3 круга.

Нарушение карты и внесение ошибок запрещено, например, такие ошибки, как flash, plant или boost. Внесение ошибок с последующим выигрышем раунда приведет к тому, что из финального счета команды будут удалены очки за 3 круга.

Просмотр скайбоксов также запрещен. Несмотря на то, что это не указано здесь, все точки на карте, которые позволяют выполнять подобного рода нарушения, запрещены!

### **Системы борьбы с читами**

Мы будем использовать два решения для борьбы с читами. Перед началом игры команды должны выбрать либо систему Custodia, либо Easy Anti Cheat. Если одна из команд использует сервер с защитой EAC, будет использоваться система EAC. При использовании Custodia, если хотя бы один файл отсутствует, команда может быть дисквалифицирована.

Если обе команды придут к решению не использовать вышеуказанные системы, необходимо будет сделать скриншот взорвавшейся дымовой гранаты перед началом раунда с использованием ножей. Невозможность представить скриншоты по требованию администратора может привести к потере очков. Записывайте демо-ролики, непредставление роликов может также привести к штрафу.

Команды несут ответственность за настройку серверов!

Загрузить Custodia  
Easy Anti Cheat

### **Турнир Kingston Trilogy Tour CS 1.6. Правила проведения оффлайнного этапа соревнований.**

Все участники должны быть старше 18 лет и быть гражданами России или Украины.

Каждая команда может иметь только одного представителя от команды (5 игроков и 1 представитель) для проведения оффлайнного мероприятия.

Расходы на перелет и проживание оплачивает Kingston.

Игроки, которые выиграли онлайнный этап, должны иметь загранпаспорт.

Игроки должны соблюдать все правила, устанавливаемые Kingston и Euro Cups, во время оффлайнного мероприятия и при проживании.

Компания Kingston и Euro Cups не несут ответственность за игроков и их действия.

## **- ПОЛОЖЕНИЯ И УСЛОВИЯ**

Euro Cups планирует осуществлять управление, как онлайн-овым, так и оффлайн-овым этапом турнира.

Euro Cups планирует отвечать на все вопросы, поступающие от участников, но только на вопросы, присланные на английском языке.

Euro Cups не несет ответственности за ошибки, которые возникли из-за переводчиков русского языка

Онлайн-овый этап соревнований будет проводиться на сайте <http://kingston.e-cups.org>. Кроме того, по этому адресу будет размещаться дополнительная информация по турниру

На главной странице сайта планируется разместить два баннера (на базе технологии Flash).

Планируется, что на сайте будет размещено фоновое изображение и три изображения кубков.

Euro Cups планирует размещать информацию на форумах, веб-сайтах, facebook, twitter, irc, xfire и на других ресурсах.

Региональные представительства будут распространять информационные рассылки, использовать социальные сети и рассылки в целях рекламирования мероприятия.

Торговое название и логотип Euro Cups должны использоваться во всех информационных материалах.

Euro Cups может изменить правила с разрешения компании Kingston.

Euro Cups планирует оказать содействие агентству при организации оффлайн-ового мероприятия и при общении с командами-участницами оффлайн-ового мероприятия.

Euro Cups может использовать плакат с собственным логотипом или флаг для размещения в центре, где будет проходить оффлайн-овое мероприятие.

Срочные вопросы, связанные с мероприятием, должны решаться турецким офисом Kingston и агентством при содействии со стороны Euro Cups

В визуальные материалы не должны вноситься никакие изменения без разрешения Kingston.