

## Counter Strike: Global Offensive turniiri reeglid

- Mänguval on õigus teha jooksvalt reeglites muudatusi ning langetada otsuseid mis ei ole sätestatud reeglitega.
- Mängud toimuvad 5 vs 5 formaadis.
- Iga võistleja tohib olla ainult ühe tiimi koosseisus.
- Iga võistleja peab olema tuttav turniiri ja LAN üldiste reeglitega.
- Turniiril osalemine kinnitab reeglitega nõustumist.
- Terve tiim vastutab oma võistlejate eest, st, et kui üks võistleja eksib reeglite vastu, rakenduvad karistused tervele tiimile.
- Igal tiimil võib olla 1 treener

## Treeneri reeglid:

- Treener tohib välja kutsuda oma tiimi eest pausi.
- Treener ei tohi mängu ajal füüsiliselt meeskonnaga kontaktis olla.
- Treener ei tohi mängu ajal olla arvutis.
- Treener võib seista enda tiimi taga ja anda juhiseid läbi suhtlusprogrammide (sh Teamspeak, Discord, Mumble)

## Võistluse struktuur:

- Grupifaas, igast grupist pääseb 4 meeskonda edasi
- Bracketid double elimination - upper bracket BO1, semifinal bo3 ja final bo5, lower bracket BO1
- Täpne võistluse struktuur selgub kohapeal
- Grupid paneb kokku mänguvana

## Mapid:

- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_cache
- de\_train
- de\_cobblestone
- de\_mirage
- de\_overpass

## Mapi valimine:

BO1 puhul: Ban, Ban, Ban, Ban, Ban, Ban, Pick

BO3 puhul: Ban, Ban, Pick, Pick, Ban, Ban, Pick

Kahe mapi mängimise vahepeal on mängijatel maksimaalselt 10 minutiline paus, mõjuva põhjuse olemasolul ka pikem. Mõjuva põhjuse üle otsustab mänguvana.

## Võidu tingimused:

- Mängitakse MR15
- Viigi (15-15) korral tuleb overtime, MR3 10K startmoney

Mängu peatamine matchi keskel:

- Mängu võimalik peatada kasutades commandi .pause
- Ühe mapi löikes võib tiim mängu peatada kuni 10ks minutiks
- Kui peatamise põhjus on seotud taristu probleemidega, leiab mänguvana olukorrale lahenduse
- Kui probleemid tekivad mängu roundi alguses, tuleb sellest vastastiimile roundi alguses teada anda, match taaskäivitatakse probleemi likvideerimisel.
- Round mängitakse uuesti ainult sellel juhul, kui keegi pole relvaga üksteisele damage teinud. Kui osapooled ei jõua kokkuleppele, otsustab mänguvana GOTV abil, kas round mängitakse uuesti või mitte.

Mitte tolereeritavad asjaolud:

- Kõiksugu kolmanda osapoolle poolt loodud abistavad programmid on rangelt keelatud!
  - Igasugune Lua scriptimine on keelatud!
  - Lubatud mängusiseselt kirjutatud makrod, ala relvade ostmise bindid
- Keelatud skriptide näiteid:
- o Stop shoot scripts \*Use or AWP scripts+
  - o Center view scripts
  - o Turn scripts \*180° or similar+
  - o No recoil scripts
  - o Burst fire scripts
  - o Rate changers (Lag scripts)
  - o FPS scripts
  - o Anti-flash scripts or binding (snd\_\* bindings)
  - o Bunnyhop scripts
  - o Stop sound scripts
- Lisaks on keelatud mat\_hdr\_enabled ja mat\_hdr\_level väärtuste muutmine.
  - Keelatud on igasugused mänguvälised mängu graafikat oluliselt muutvad tööriistad. Lisaks on arvuti jõudlusega seotud info mängu peale kuvamine keelatud. (sh rakendused Nvidia SLI Display, Rivatuner).
  - Keelatud on pommi plantimine ligipääsmatutesse kohtadesse.
  - Keelatud on mapi exploitide ärakasutamine(sh. pixelwalking )
  - **Banned relvad on Negev ja R8**

Serverid:

- Serverite tickrate on 128
- Serverid kasutavad ESLi viimast confi