

REGULAMENT

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE - competiție 5 versus 5

LAN Party National Edition: Etapa Locală

Organizare

- Competiția se va desfășura **vineri, 15 martie**, începând cu **ora 20:00**, în holul EC al Facultății de Automatică și Calculatoare.
- Fiecare echipă va fi înscrisă de către căpitanul acesteia completând formularul din secțiunea "Înscrieri". Toți cei 5 membri ai echipei trebuie să fie studenți, nu se impun restricții legate de facultate la care studiază.
- Prezența în cadrul evenimentului se va face obligatoriu cu un act de identitate (de preferat buletinul) și carnetul de student.
- Competiția se va desfășura după sistemul grupe + piramidă, dimensiunile acestora variind în funcție de numărul de înscriși. Primele 2 echipe din fiecare grupă vor intra în piramida finală.

Desfășurare

- Tipul de competiție va fi "Double Elimination" cu "Winners Bracket" și "Losers Bracket". La "Winners Bracket" se va juca "cel mai bun din 3", iar la "Losers Bracket" "cel mai bun din 1".
- Serverul va fi hostat de unul dintre jucători, acesta făcând un server LAN cu anumite comenzi pentru competiție, setate de organizatori.
- Se vor juca hărțile: Mirage, Cache, Inferno, Overpass, Train, Nuke, Dust II.
- Înainte de fiecare meci se va da cu banul, moment în care căpitanul câștigător va alege unde va juca prima jumătate de meci (Counter-Terrorists sau Terrorists) ori primul ban (din cele 7 hărți, fiecare lider va bana 3 hărți, astfel va rămâne harta pe care se va juca).
- După fiecare rundă de câte 3 meciuri se va face o pauză de 10 minute.
- Dacă un meci din cele 3 va ieși egal, se va juca overtime de "Best of 6 rounds" (3 runde pe partea de CT, respectiv 3 runde pe partea de T cu 10000 cash de fiecare parte).
- Dacă va apărea vreo problema tehnică, se va folosi o comandă pentru a pune pauză meciului.
- Setări de joc:

ATENȚIE ! Jucătorii NU au voie să modifice următoarele setări:

- cl_bobcycle 0.98;
- weapon_recoil_model 0;
- mat_hdr_level 0/1/2.

Jucătorii au voie să modifice următoarele setări:

- net_graph 0;
- cl_showpos 1;
- cl_showfps 1;
- cl_showdemooverlay 1/-1.

Setările server-ului vor fi următoarele:

- mp_startmoney 800;
- mp_roundtime 1.75;

- mp_roundtime_defuse 1.75;
 - mp_freezetime 15;
 - mp_buytime 1;
 - mp_forcecamera 2;
 - mp_maxrounds 30;
 - mp_c4timer 35;
 - sv_pausable 1;
 - ammo_grenade_limit_default 1;
 - ammo_grenade_limit_flashbang 2;
 - ammo_grenade_limit_total 4.
- Acordul pentru începerea meciului îl va da unul dintre GameMasteri. Meciurile începute fără înștiințarea GameMasterilor sunt considerate neoficiale.

Sanctiuni

- Este interzisă folosirea oricăror cheat-uri (script-uri, hack-uri, wall, aim);
- În cazul în care un membru al unei echipe refuză să respecte regulile și instrucțiunile organizatorilor sau nu are un comportament fair-play, organizatorii îl pot avertiza, iar în funcție de gravitatea situației, întreaga echipă poate fi sancționată.
- Dacă niciunul dintre membrii unei echipe nu a păstrat final screen-ul pentru omologare, se poate cere rejucarea meciului în lipsa altor dovezi referitoare la deznodământul acestuia.
- În cazul eventualelor probleme tehnice nedatorate organizatorilor, se acordă o perioadă de 15 minute pentru rezolvarea acestora. Dacă problema nu este rezolvată, echipa adversă are dreptul de a decide dacă dorește sau nu să prelungească perioada de întrerupere tehnică. În cazul unor defecțiuni multiple, echipa cu mai mulți jucători eligibili are dreptul de decizie.
- Un jucător va fi așteptat pentru începerea unui meci până la maxim 10 minute.
- Un jucător implicat în alte competiții individuale va avea obligația de a renunța la acestea dacă vor contraveni programului de desfășurare al acestei competiții.