

**УТВЕРЖДЕНО**

Президентом Национальной  
Федерации Электронного  
Спорта Туркменистана 29.04.2021

  
М. Эбердыев



**EILAT 13TH  
ESPORTS  
2021 WORLD  
CHAMPIONSHIP**

ИНФОРМАЦИЯ И ПРАВИЛА НАЦИОНАЛЬНЫХ  
ОТБОРОЧНЫХ ИГР В ДИСЦИПЛИНЕ  
COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Ашхабад 2021

## ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

|  |  |
|--|--|
| Организатор турнира:                     | IESF (Международная федерация киберспорта)                       |
| Организатор на территории Туркменистана: | TMESF (Национальная федерация электронного спорта Туркменистана) |
| Информационный партнер:                  | Отсутствует  |
| Спонсоры:                                | Отсутствует  |

## ДАТА, ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

|                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Начало регистрации:    | 01.05.2021        |
| Окончание регистрации: | 08.06.2021        |
| Начало турнира:        | 20.06.2021        |
| Окончание турнира:     | 30.06.2021        |
| Время начала:          | Не определено     |
| Время проведения:      | Не определено     |
| Место проведения:      | Онлайн (Fast Cup) |

## ФОРМАТ ТУРНИРА

|                        |   |
|------------------------|---|
| Система проведения:    | Олимпийская система (Single Elimination)      |
| Формат игр:            | Лучший из 1 (BO1), до первой победы           |
| Формат игр полуфинала: | Лучший из 3 (BO3), до двух побед              |
| Формат игр финала:     | Лучший из 5 (BO5), до трех побед              |
| Победитель турнира:    | Представит страну на региональных играх 13EWC |

## УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| Возрастные ограничения:     | 16+               |
| Гражданство участников:     | Туркменистан      |
| Местонахождение участников: | Не имеет значения |
| Prime Status CSGO:          | Обязательно       |

## РУКОВОДИТЕЛИ И СУДЬИ ТУРНИРА

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Ответственный за турнир: | Назар Удеумурадов   |
| Главный судья:           | Рустем Ходжамбердыев  |
| Судьи:                   | Арслан Курбанов<br>Юсуп Мятчанов<br>Довлет Назаров<br>Александр Эсенов<br>Рустам Хузахметов<br>Керим Киятханов<br>Сердар Эсенов<br>Сергей Куксов<br>Дмитрий Соколов |
| Стримеры и комментаторы: | Волонтеры и сотрудники TMESF  |

### 1. Общие положения

- 1.1. Турнир регламентируется данным набором положений и правил, обязательных для всех участников, который устанавливает единый порядок проведения соревнования.
- 1.2. За нарушение любого из пунктов правил Национальная федерация электронного спорта Туркменистана оставляет за собой право вынести предупреждение (устное или письменное), назначить игроку/команде техническое поражение в матче или выдать бан (срок устанавливает Национальная федерация электронного спорта Туркменистана).
- 1.3. Повторное предупреждение - всегда ведет к техническому поражению команды или бана игрока/команды на определенный срок.

### 2. Участники

- 2.1. В турнире могут принять участие граждане Туркменистана в возрасте от 16 лет.
- 2.2. Игрок может зарегистрироваться на турнире в 15 лет, если его 16-тилетие наступит до старта турнира (10.06.2021).

### 3. Система проведения

- 3.1. Команды играют между собой по системе Single Elimination - команда выбывает из турнира после одного поражения.
- 3.2. Игра проходит в формате 5 на 5 в том составе, который был заявлен на турнир на момент регистрации.
- 3.3. Карты - de\_vertigo, de\_dust2, de\_inferno, de\_mirage, de\_nuke, de\_overpass, de\_train.
- 3.4. Сервера: Москва, Санкт-Петербург, Франкфурт.
- 3.5. Все матчи за исключением полуфинала и финала проходят по системе Best of 1.
- 3.6. Финал и полуфинал проходит по системе Best of 3.
- 3.7. Принцип составления пар в турнирной таблице: в случайном порядке.

### 4. Правила проведения игр

- 4.1. Основным каналом коммуникации при организации матчей является сервер в Discord [TMESF](#), в котором должен присутствовать хотя бы один представитель из команды во время турнира, во избежание технического поражения при возможных технических сбоях системы. Ник в Discord должен включать в себя название команды.
- 4.2. При старте турнира за 30 минут до начала матча каждому капитану придет уведомление в Discord канал с логином и паролем лобби. Если хоть один игрок любой из команды не займет слот в лобби матча до установленного старта (проблемы с интернетом, девайсами, установка обновления клиента или другая техническая причина, зависит только от игрока), команде будет засчитано техническое поражение.

- 
- 4.3. Все игроки обязаны записывать POV demo (команда "record название записи" в консоли). Отсутствие POV демо влечёт за собой техническое поражение во время турнира.
  - 4.4. Если вы не предоставили POV демо, вы получите техническое поражение. Демо должно храниться 3 дня, после этого его можно удалить. При подозрении в читерстве, багоюзе, судья может снять игрока и команду с турнира и запросить POV демо.
  - 4.5. Матч начинается после того, как все игроки подтвердят свою готовность (прописав в чате команду !ready).
  - 4.6. Игра на сервере длится до 16 победных раундов. Максимальная сумма раундов за одну сторону составляет 15, далее происходит смена сторон и продолжение матча.
  - 4.7.
  - 4.8. Перед снятием паузы команда, которая инициировала ее, должна узнать готовность в своего оппонента. Как только противник ему ответит, матч может быть продолжен.
  - 4.9. Команда, которая отказалась от переигровки, предназначенной главным судьей, получает техническое поражение и лишается любых призов.
  - 4.10. После регистрации в турнире, изменения в состав команды не производятся.
- 5. Баги, ограничения, нечестная игра и санкции**
- 5.1. За использование багов игры игрок может получить техническое поражение. Словесные обвинения не рассматриваются.
  - 5.2. Нечестной игрой считается использование скриптов или программ, взламывающих игру.
  - 5.3. Запрещено использование нестандартных моделей персонажей.
  - 5.4. Запрещено менять значение консольной команды net\_graph (стандартное значение — 0) (допускается значение 1).
  - 5.5. Консольная команда cl\_bobcycle может иметь значение только 0.98.
  - 5.6. Консольная команда mat\_hdr\_level запрещена.
  - 5.7. Менять значение команды weapon\_debug\_spread\_show запрещается (стандартное значение 0).
  - 5.8. Команда weapon\_recoil\_model запрещена.
  - 5.9. Запрещено материться, унижать, провоцировать, флудить сообщениями, задевать игроков в общении прямо или косвенно, абьюзить и обманывать участников, а также администрацию турнира любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение либо техническое. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот. В отдельных случаях, по запросу судьи, необходимо предоставить POV демо.
  - 5.10. Если ваш аккаунт был забанен на турнирной платформе ESEA, FACEIT, ESL или Steam VAC, вам запрещено участвовать в турнире.
  - 5.11. В случаях бана по причинам Multiple Accounts, Ban Evasion — необходимо предоставить ссылку на основной аккаунт.
  - 5.12. Если с момента бана прошло больше двух лет, вам разрешено играть, но будьте готовы, что к вашей игре будет повышенное внимание со стороны админов и судей турнира.
  - 5.13. Запрещено использовать более одного аккаунта (Multiple Accounts)

---

## 6. Запрещается

- 6.1. Ставить паузу во время пиков.
- 6.2. Снимать паузу противника, снимать собственную паузу без предупреждения оппонента и подтверждение продолжения игры с его стороны. Если вышеперечисленные действия серьезно повлияли на матч, то команде может быть засчитано техническое поражение в матче по решению Судьи. Для этого нужно предоставить доказательства в виде скриншота.
- 6.3. Продолжать игру, когда одну из команд покинуло более одного игрока. В таком случае команда получит техническое поражение.
- 6.4. Флудить, оскорблять, материться, унижать, провоцировать и обманывать участников, и официальных лиц соревнований во время турнира любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение или техническое поражение и избавиться от любых привилегий. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот.
- 6.5. Неспортивное поведение (саботаж матчей, манипулирования правилам, моральное давление на соперника). За данные нарушения судья может вынести команде предупреждения или технического поражение в турнире.
- 6.6. Намеренно спамить "gg" в ходе игры.
- 6.7. Специально затягивать матч.
- 6.8. Имя (ник) игрока, содержащий слова из ненормативной лексики, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных меньшинств и национальностей.
- 6.9. Аватары игроков команд не должен содержать изображение насилия, порнографические материалы или пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- 6.10. Имя (ник) игрока не может состоять из домена того или иного интернет-ресурса (например, [www.google.com](http://www.google.com) или [google.com](http://google.com)). Такие игроки / команды не будут допущены к участию.

## 7. Порядок рассмотрения апелляций

- 5.1 Все претензии относительно нарушения правил игры принимаются к рассмотрению в течение 10 минут после игры. Если претензий в течение указанного срока не поступает, то результат игры больше не пересматривается. Крайне рекомендуется хранить все скриншоты с жалобами, нарушениями, неправомерными действиями и результатами матча до конца турнира.
- 5.2 Команде засчитывается техническое поражение только после подтверждения Судьей турнира.
- 5.3 Все решения судей относительно правил является ситуативными и могут трактоваться под каждый игровой эпизод с отдельными особенностями.
- 5.4 Любые не оговоренные в правилах моменты могут трактоваться в зависимости от решения судьи.
- 5.5 Любой участник спорной или конфликтной ситуации несет ответственность за достоверность передаваемой информации.
- 5.6 Решение Судьи по любой ситуации, включая не описанные в этих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

---

## 8. Дополнение

- 8.1. Если команда заняла первое место, не сыграв ни одной игры в турнире (например, продвинулась в сетке по неявке соперника / технического поражения), то в таком случае она теряет право на звание победителя.
- 8.2. Организатор турнира имеет право в одностороннем порядке вносить изменения и дополнения в существующие правила.
- 8.3. Вы можете оставить все ваши отзывы и предложения по турнира, написав на сервере в Discord [TMESF](#) или в поддержку [support@tmesf.org](mailto:support@tmesf.org).