

1. Правила

1.1. Общие положения Правила, перечисленные далее, должны соблюдаться всем игроками [ESL](#) . Любой, кто регистрируется на сайте ESL, принимает эти правила и обязуется их придерживаться.

Так как в процессе работы ESL проходит много изменений, данные правила не являются финальными. Части или даже все правила могут изменяться, совершенствоваться или правиться в любое время, в зависимости от обстоятельств. По этой причине, все игроки должны регулярно проверять страницу правил. Изменения будут анонсироваться в новостях администраторами.

1.2. Поведение команд и игроков Ко всем игрокам убедительная просьба относиться уважительно к своим оппонентам, и ко всем членам команды админов. Обращайтесь с другими так, как хотите, чтобы обращались с вами! Если обнаружится, что игрок вел себя неподобающим образом, он может получить штрафные очки. Также команда рискует быть исключенной из лиги и других соревнований [ESL](#)

1.3. Версии Игр Каждый участник лиги должен иметь собственную лицензионную копию игры. Если будет доказано, что игрок использует нелицензионную копию, его тут же исключат из лиги и забанят на сайте. В матчах должна использоваться последняя версия игры, если другие варианты не оговариваются.

1.4. Освещение игр За ESL остается неоспоримое право на эксклюзивную трансляцию матчей Electronic Sports League. Это включает любые формы передачи, включая IRC Ботов, Shoutcast, SourceTV и ESL-TV Трансляции. Electronic Sports League может передать права на трансляцию матча или нескольких матчей третьей стороне или собственно игрокам. В этом случае условия должны быть оговорены с администрацией ESL до начала матча.

В общем, [ESL](#) будет контактировать с любым игроком или командой, если они желают транслировать какой-либо матч. Если попытка контакта не предпринималась, каждый игрок может организовать собственную трансляцию. На сервере должно быть достаточно слотов для тех, кто ведет трансляцию.

1.5. Поправки к условиям и правилам ESL сохраняет за собой право изменять любые правила в любое время. Изменения правил могут проходить во время сезонных событий. Обычно изменения правил оглашаются на главной странице новостей. Если необходимо, игроки могут уведомляться по почте.

1.6. Часовой Пояс ESL По умолчанию все даты и время даны в Центрально Европейском Стандарте (CET).

CET = +1 час по KB

CET = +2 часа по MB

Игрок может установить для отображения местное время в настройках.

1.7. Предложения Если у команды или игрока будут какие-либо предложения по улучшению правил или ладдеров, то они могут контактировать с админами через билеты поддержки или посредством разговора по IRC.

1.8. Внутренние тексты Все тексты, написанные в виде протестов или билетов поддержки, или написанные администраторами членам некоторых лиг и турниров, не могут публиковаться без разрешения Electronic Sports League.

2. Мошенничество

2.1. Общие положения Любые формы мошенничества запрещены и будут наказываться ESL.

Игроки, пойманные на читерстве за пределами ESL, могут быть забанены в ESL, если будет достаточно доказательств.

Если администраторы ESL выявляют любую форму читерства с целью овладения преимуществами командой или игроком, ESL оставляет за собой право наказать их со всей строгостью (см. «Наказания за нарушения»). Нарушая какое-либо правило, игрок рискует быть оштрафованным или полностью исключённым из какой-либо лиги или из всех лиг сразу. Это распространяется также на его/её команду.

2.1.1. Обход [Aequitas](#) Использование программ ("hacks") для обмана, изменения или какого-либо манипулирования [Aequitas](#) запрещено.

Любое использование таких программ будет наказано в соответствии с правилом 7.8. Мошенничество.

2.2. Модификации и изменения игры В общем, все программы, не являющиеся частью оригинальной игры, включая индивидуальную информацию и обновления, запрещены в любой игре ESL. Исключения будут опубликованы в специальных правилах каждого отдельного турнира или ниже в пункте «2.2.1. Легальные программы и модификации конфигов».

2.2.1. Легальные программы и модификации конфигов Разрешается использование внешних голосовых программ (например, Battlecom, Gamevoice, Teamspeak, Ventrilo и т.д.). Изменение скриптов и игровых конфигов разрешены, если только они частично или полностью не запрещены специальными правилами игры.

2.2.2. Нелегальные программы и модификации конфигов Использование программ, дающих преимущество в течение игры (например, которые позволяют убирать стены) запрещено.

Любые программы, которые изменяют саму игру, запрещены.

2.2.3. Новые программы и/или модификации Использование новых программ и модификаций запрещено, если только они специально не перечислены как легальные.

2.2.4. Обязательные программы Некоторые программы являются обязательными для некоторых игр. Это в большинстве случаев программы для обеспечения честной игры.

2.2.5. Модификации сервера Модификации сервера, которые не указаны как

легальные или нелегальные, могут применяться, только если они не влияют на игру.

3. Команды и игроки

3.1. Регистрация игроков Регистрируясь, каждый игрок обязан указывать свой текущий и точный e-mail адрес, и обновлять его в случае изменения. Для того чтобы участвовать в турнире, средства связи (канал IRC или номер ICQ) должны быть доступны и видимы всем пользователям в вашем игровом листе. Каждый игрок [ESL](#)

может иметь только один аккаунт! Если игрок не может зайти на свой аккаунт и затем создает новый, в этом случае он/она обязан(а) написать письмо в поддержку с детальными объяснениями причин.

Кроме того, постоянное место проживания должно быть выбрано в соответствии со страной, в которой он/она в настоящее время проживает. Если страна отличается от его/её национальности, игрок может поставить дополнительный флаг в настройках. Смена страны/национальности для присоединения к национальным лигам других стран запрещена.

3.1.1. Псевдонимы и алиасы URL Turtle Entertainment оставляет за собой право изменять псевдонимы и/или алиасы URL если пользователь не придерживается следующих требований.

Псевдонимы/алиасы запрещены если они:

- * защищены правами третьих сторон, при этом у пользователя нет письменного разрешения на их использование
- * являются идентичными или напоминают бренд или торговую марку, не зависимо от того, является ли она зарегистрированной или нет
- * относятся к известным персонам
- * содержат названия продуктов Turtle Entertainment
- * являются идентичными или напоминают имена сотрудников Turtle Entertainment
- * являются набором произвольных символов

Кроме того, любые псевдонимы/алиасы, которые являются полностью коммерческими (например, названия продуктов), дискредитирующими, уничижительными, оскорбительными, вульгарными, непристойными, антисемитскими, провоцирующими ненависть или нарушающими хорошие манеры, запрещены. Имена реальных людей не могут использоваться как псевдонимы пока не доказано, что это действительно имя человека в trusted status.

Мы оставляем за собой право расширять, изменять или удалять эти правила если нужно.

Все эти требования также относятся к названиям команд.

3.1.2. Фото игрока На фотографии должно быть четко видно лицо игрока. Для добавления чего-либо еще (графика, другие люди, другие части тела и т.п.) используйте функцию логотипа. Фотография всегда должна быть свежей, любые манипуляции со своей внешностью запрещены. Для всего остального используйте галерею пользователя. Фотографии с оружием запрещены!

3.1.3. Смена страны Смена страны с целью входа в ладдеры обманным способом запрещена и наказывается 2 штрафными очками.

3.2. Команды Для того чтобы играть в какой-либо из лиг [ESL](#), команда должна иметь следующие элементы, указанные в командном листе.

- название
- короткое название (тэг)
- контакты (IRC/ICQ)
- эмблема команды (180X180 пикселей)

Название не должно быть уникальным, но [ESL](#) оставляет за собой право отказать кланам в названии, которое похоже или совпадает с названием известного клана.

Названия, запрещенные законом, не будут приниматься, и будут удаляться и наказываться штрафными очками. Кроме того, названия, противоречащие всем правилам этикета и общепризнанным нормам, не будут приниматься.

Если командный аккаунт был удалён и был создан новый аккаунт, из-за того что первый получил штрафные очки, то в этом случае штрафные очки будут перемещены на новый аккаунт и будут получены добавочные штрафные очки.

Средства связи, ICQ номера игроков или командные каналы IRC должны быть указаны в командном листе.

Эмблема должна представлять команду и иметь отношение к названию или короткому названию команды. Эмблемы, охраняемые авторским правом или эмблемы, противоречащие этикету и общепринятым нормам, не допускаются.

3.2.1. Игроки команд Каждый игрок может играть только за одну команду в одном турнире, чемпионате или первенстве. Перечень примеров можно найти тут:

<http://www.esl-europe.net/faq/110/>

Игрокам, которые являются Inactive или Honorary member, не разрешено играть.

3.2.2. Смена команды Любой игрок может поменять команду, если хочет. Игроку запрещается играть за новую команду в течение 10 дней после ухода из старой команды и принимать участие в любых играх, турнирах его новой команды в течение этого периода, если команде более 20 дней. Это также касается заново зарегистрировавшихся игроков. Если игрок принимает участие в игре, будучи забаненным, он будет считаться нарушителем.

Исключения могут быть указаны дополнительно в новостях к турнирам. Если вы не уверены, свяжитесь с админом, чтобы уточнить этот пункт.

3.2.3. Изменение названия команды Команда может поменять название в любое время. Это также относится к случаям, когда команда реструктурирована. Командные очки и счета переходят к новой команде.

Смена названия команды с целью одурачивания других команд запрещена. Старое название команды должно быть указано в командном листе. Очень длинные названия или постоянные смены названий команды запрещены и могут быть наказаны штрафными очками.

3.2.4. Объединение команд Если две команды объединяются, они могут выбрать, какой из двух аккаунтов они будут использовать. Другой аккаунт должен быть удален. Очки и информация могут учитываться только другими лигами. Если обе команды играли в одной лиге, информация о матчах между этими командами стирается.

3.2.5. Различные составы (подкоманды) команды в одном турнире Любая команда может ввести любое количество подкоманд в одном турнире. Однако только одна подкоманда может участвовать в премьер лиге. Команде не разрешается иметь более одной подкоманды в премьер лиге.

В ладдере две подкоманды одной команды не могут играть друг против друга.

3.2.6. Команды 2 на 2 Система 2 на 2 подразумевает 2-х участников. В системе 2 на 2 в команде должно быть фиксированное количество игроков в размере 2 человек. Смена игроков запрещена, если только команда не покинет лигу, снова в нее вступит или воссоединится.

3.2.7. Смена составов, подкоманд и т.д. Командный аккаунт принадлежит лидеру или человеку, который зарегистрировал аккаунт. Однако если подкоманда проходит квалификацию в первенстве/кубке/профессиональной лиге или соревновании, отличном от регулярного турнира, подкоманда записывается именем основной команды. Это означает, что, даже если подкоманда, которая играла, не является часть той команды, будет играть команда, проходящая квалификацию, а не подкоманда, перешедшая в другую команду.

Пример: Команда «Big Clan» имеет подкоманду, которая проходит квалификацию в премьер лиге. Однако подкоманда решает сменить основную команду и становится частью «Another Big Clan». В этом случае команда «Big Clan» может создать новую подкоманду чтобы заменить старую, которая продолжает играть за «Another Big Clan» в течение премьер лиги. «Another Big Clan» не имеет права принимать участие в премьер лиге.

3.3. Интернет клубы Интернет клубы или подобные заведения, которые хотят предоставить своим клиентам возможность игры в рамках [ESL](#), должны связаться с ответственным админом. Они должны зарегистрировать все SteamID, которые будут использоваться, а также проинформировать админа о диапазоне своих IP адресов. Интернет клубы являются ответственными за правильность информации, а также должны следить, чтобы никакой другой игрок не участвовал в матче ESL, используя чей-то псевдоним. В случае возникновения проблем ESL оставляет за собой право отказать интернет клубу.

В настоящее время ответственным админом является stinger (stinger@esl.eu)

4. Ладдеры, премьер лиги и чемпионаты

4.1. Общие положения [ESL](#) предоставляет множество различных систем проведения игр. Вы можете узнать, какая система используется для каждой игры, посетив страничку «Подробная информация» вашей игры.

4.2. Ладдеры

4.2.1. Общие условия Очки:

Ладдеры ESL основаны на системе очков ELO. Подсчет очков в каждом матче ведется в зависимости от занимаемой игроком/командой позиции в ладдере, позиции соперников и результатов матчей. Для подробной информации прочтите, пожалуйста, [FAQ](#)

Вызовы в рамках ладдера

Любой участник может бросить вызов другому, не зависимо от того, играл ли он раньше или нет. Команда/игрок может отказать в вызове, если она/он пожелает. Однако если вызванная команда занимает позицию па 20 мест выше, чем команда бросившая вызов, вызванная команда получает два штрафных очка. Команда-новичок, бросающая вызов, будет считаться таковой, которая занимает последнее плюс одно место, и, таким образом, любая из 20 команд над ней будет наказана за отклонение вызова. Команды или игроки, которые имеют на счету более 5 принятых вызовов, не важно, состоялись матчи или нет, не может больше получать вызовов. Это заложено в систему [ESL](#) и не может быть изменено отдельными игроками/командами.

Между двумя участниками разрешен только один матч в течение 14 дней. После того, как игроку/команде был брошен вызов на матч, дальнейшие состязания между ними блокируются на срок в 14 дней. По прошествии этого времени, игроки/команды могут состязаться снова.

4.2.1.1. Матчи между игроками находящимися в первой десятке Так называемая «защита от массовых вызовов» не распространяется на турниры с числом участников более 20 при наличии 5 открытых матчей, если обе(а) команды/игрока занимают места в первой десятке. Обычно матчи между двумя игроками, занимающими места в первой десятке обязательны.

4.2.2. Присоединение к ладдеру Игроки или команды могут вступать или выходить из ладдера в любое время в течение сезона.

Для присоединения команд к ладдерам и турнирам в их составе должно быть не менее 60% игроков, фактически проживающих в стране, в которой проходит данный турнир или ладдер, и имеющих соответствующий флаг.

В командах 2на2 оба игрока должны проживать в стране, в которой находится ладдер.

Более точную информацию о допустимых странах, можно посмотреть в разделе Info & Details на странице лadders или турнира.

4.2.3. Выход из лadders Очки команды/игрока, которая(ый) выходит из лadders, автоматически сохраняются. После выхода из лadders, команда или игрок не смогут снова присоединиться к этому лadders в течение 4-х недель. Если команда/игрок вновь присоединяется к данному лadders, их/его/её очки автоматически восстанавливаются.

4.3. Премьер лиги

4.3.1. Общие условия Квалифицироваться в премьер лигу можно либо занимая хорошую позицию в лadders, либо будучи номинированным админами [ESL](#).

4.3.2. Вступление в лигу Команды вступают в премьер лигу в начале сезона. Команды не могут вступить в лигу в течение сезона.

4.3.3. Выход из лиги Команда может покинуть премьер лигу в любое время. Все матчи проведённые командой аннулируются.

4.3.4. Командные аккаунты Аккаунт команды, который квалифицируется и участвует в премьер лиге, в дальнейшем будет называться «аккаунт».

1. Аккаунт принадлежит команде
2. Команда и только она решает, кто будет играть за аккаунт, даже если оригинальный состав команды изменился
3. Команда не может менять название аккаунта до конца сезона.
4. Аккаунт не может быть передан

Эти правила являются основными. Особые случаи рассматриваются и оцениваются отдельно.

4.4. Чемпионаты и другие события

4.4.1. Присоединение к чемпионату Команда/игрок может войти в чемпионат в соответствии с установленными правилами чемпионата.

4.4.2. Выход из чемпионата Команда может покинуть чемпионат в соответствии с установленными правилами чемпионата.

4.5. [ESL](#) Pro Серии ESL Pro Серии проводятся в соответствии с правилами премьер лиги.

4.6. ESL Amateur Series

5. Матчи

5.1. Подготовка к играм В дополнение к вызову другой команды посредством ESL странички, следует связаться с вызванной командой через e-mail,irc,icq или другими способами за несколько дней до матча.

5.1.1. Трансляция матчей Все формы трансляции игр разрешены, если обе команды дают свое согласие. Если одна из сторон желает транслировать матч, детали трансляции должны быть обсуждены перед игрой.

Дополнительную информацию можно найти в правиле **1.4 Освещение игр**.

5.1.2. Договоренности по проведению матчей Все договоренности по проведению матчей должны быть сделаны до начала матча.

См. 8. Договоренности для дополнительной информации.

5.2. Сервер

5.2.1. Выбор сервера Игроки/команды должны иметь сервер для игры и договариваться о сервере, на котором будет проходить игра. В случае если соглашение по поводу выбора сервера не было достигнуто, можно, либо играть две части игры на двух разных серверах, либо две разные карты на двух разных серверах (в случае наличия более одной карты в матче). Команды также могут договариваться играть на абсолютно нейтральном сервере.

5.2.2. Настройки сервера Настройки сервера, указанные в правилах, должны соблюдаться. Любые настройки сервера должны быть проверены перед началом матча. Как только матч начался, считается, что игроки согласны с настройками.

Если имеют место какие-либо изменения в настройках сервера в течение игры, админ должен быть сразу проинформирован. В случае разногласий, должно быть представлено доказательство в виде скриншотов и/или демок.

5.2.3. Пинг Интернет постоянно меняется и связь с сервером не всегда идеальная. Команды/игроки должны стараться выбирать сервер, который предоставляет им наиболее равный пинг. Тем не менее, каждый игрок обязан знать, что иногда ему приходится играть с большим пингом, чем остальные.

5.3. Настройки клиента Настройки игрока перечислены в правилах соответствующей игры и должны оставаться неизменными.

5.4. Результаты Обе команды/игрока ответственны за введение правильных результатов. Команды/игроки могут предоставить детальный письменный доклад по игре. У админов также есть право предоставлять доклад, написанный либо ими, либо третьими лицами.

В случае опоздания оппонента следует действовать согласно правилу 5.6.1

В случае разногласий относительно счета обе/оба команды/игрока должны иметь скриншоты игры, которые могут быть посланы админам, если потребуется.

5.5. **Нелегальные действия** Если команда вовремя не явилась на игру (команды нет в необходимом для игры составе) в течение 20 минут после назначенного времени начала игры, она получает штрафные очки. Выход с сервера в течение игры без уважительной причины запрещен.

5.6. **Поиск и устранение проблем/процедура протеста** В соответствии с общим правилом, каждая игра доигрывается до конца. Если возникают проблемы, одна из сторон должна сообщить об этом посредством подачи протеста. Как только матч заканчивается, форма протеста должна быть заполнена на вебсайте. Админы рассмотрят дело и наложат наказание, если в этом будет необходимость.

Протест должен быть подан в течение 72 часов после начала матча. Протест должен быть подан с использованием формы протеста. Запрещается использовать для этого форму службы поддержки. Команда-противник имеет в распоряжение 72 часа, в течение которых она может прокомментировать выдвинутые против неё обвинения. Дополнительное обращение со стороны админа не обязательно, так как извещение поступает автоматически.

Если никакого ответа не поступает в течение 72 предоставленных часов, команда лишается своих прав и админ должен в одиночку разобраться в ситуации, опираясь на доступную информацию и факты.

[Правила подачи протеста](#)

Следует придерживаться также правил поведения в случае подачи протеста. Неподобающее вербальное поведение или брань в любом её проявлении, будут наказываться штрафными очками.

5.6.1. **Неявка на матч** Если игрок или команда не явились на игру вовремя, по истечении минимум 20 минут после назначенного времени соперник должен сделать соответствующую пометку на странице ввода результатов.

Кроме того необходимо предоставить доказательства в виде скриншотов.

Запрещено вводить какой-либо результат (1-0, 16-0 и т.п.)!

Для того чтобы убедиться, что дата и время проведения матча не перепутаны или забыты, рекомендуется посещать соответствующие страницы [ESL](#).

5.6.2. **Недостаточно игроков в команде** Если в команде не хватает игроков для матча по какой-либо причине, им все равно разрешается сыграть против

противостоящей в полном составе команды, при условии что у команды есть минимум игроков, требующихся для проведения игры. Минимум игроков в команде, разрешенный для проведения матча – заявленное количество игроков минус один игрок (только в командах 5на5). Команда-противник вправе убрать игроков из своей команды для проведения равного матча. Матч также может быть перенесен с согласия обеих команд.

5.6.3. Игровые нарушения Если команда выявляет игровое нарушение, лучшее, что можно сделать, это написать протест. Должно быть дано точное описание событий, обвинения должны быть доказуемы.

Служба поддержки должна быть использована только в том случае, когда проблема возникает не в течение матча. Проблемы, непосредственно относящиеся к матчу, должны быть рассмотрены с использованием функции протеста.

5.6.4. неполадки сервера Если возникают проблемы с работой сервера, должен быть найден другой сервер. Если никаких других серверов не найдено в течение короткого срока и если игровой сервер вообще не функционирует, игра может быть продолжена позже.

5.6.5. Выброс игроков Если игрока выбрасывает с игры во время матча (по техническим причинам), игра должна быть приостановлена или карта может быть перезагружена, если оставшаяся в полном составе команда желает этого. В случае выброса игрока, другой зарегистрированный в команде игрок может занять его место.

5.7. Установленные даты Игры должны проводиться в установленный день и время.

6. Данные и запись игр

6.1. Скриншоты Во время каждой игры должны быть сделаны скриншоты, показывающие таблицу результатов игры. Скриншоты должны быть загружены на страницу матча сразу после окончания игры. Скриншоты должны быть сделаны обоими

игроками/командами.

Отсутствие скриншотов ведет к признанию матча фальшивым (fake match), таким, который не имел места. Скриншоты должны быть загружены в течение 24 часов после окончания игры. Они должны храниться минимум 14 дней и предоставлены игроку или админу по первому требованию.

6.2. Демос и записи Каждый игрок должен делать запись каждой игры. Записи должны храниться в течение 14 дней и быть предоставлены админам по первому требованию. При наличии протеста к матчу записи должны храниться в течение 14 дней после закрытия протеста.

Если игрок или команда подозревает другого игрока или команду в нарушении правил в течение игры, запись может быть тотчас затребовано у команды-противника. К админам можно обратиться лишь в том случае, когда подозрения остаются и после просмотра записи. В этом случае, команда или игрок могут послать запись админу. Админ примет необходимые меры.

Рекомендуется добровольно предоставлять демо и записи для всеобщего ознакомления для того чтобы турниры оставались интересными и честными.

7. Наказания за нарушения

7.1. Общие положения Если игрок или команда пренебрегает или нарушает одно или более правил лиги, это может повлечь за собой различные последствия, в зависимости от тяжести нарушения. [ESL](#) предоставляет официальный список наказаний в соответствии с количеством штрафных очков, получаемых за то или иное нарушение.

Если игрок получает наказание в командном матче, игрок и команда получают одинаковое количество штрафных очков. Команда или игрок могут получить до 6 штрафных очков за один матч.

Ответственный админ определяет, повлияло ли нарушение на ход игры в такой степени, что ее результаты невозможно правильно оценить, и она должна быть удалена.

В дополнение к штрафным очкам, игроки и команды могут быть заморожены (забанены), если они получили определенное количество штрафных очков.

- После получения четырех штрафных очков: заморозка на одну неделю
- После получения девяти штрафных очков: заморозка на две недели
- После получения десяти штрафных очков: заморозка на четыре недели

Замороженные игроки и команды должны сыграть свои открытые матчи. Они, однако, не могут ни принимать участие в других матчах, ни быть вызванными на поединок. Исключенные игроки и команды не могут принимать участие в командных матчах. Они могут принимать участие только в матчах по системе 2на2, т.к. команды созданные по системе 2на2 неизменны.

Как правило, штрафные очки списываются по прошествии определенного времени. Это различные реабилитационные периоды, зависящие от количества штрафных очков:

- 1-2 штрафных очка: два месяца
- 3-6 штрафных очков: три месяца
- 7 штрафных очков: шесть месяцев
- 12 штрафных очков: 2 года (см. Мошенничество, правило 7.8)

Игрок или команда может получить максимум одиннадцать штрафных очков. Аккаунт игрока или команды, получивший двенадцать или более штрафных очков исключается из всех лиг и не может снова войти в какую-либо из них до тех пор, пока сумма штрафных очков не станет меньше двенадцати.

Игрокам запрещено играть до того времени, пока не исчезнет красная рамка на странице игрока.

В отдельных случаях, штрафы, наложенные админами, могут отличаться от штрафов, перечисленных в списке штрафов. Админы могут налагать штрафы и удалять матчи за нарушения, не перечисленные тут.

7.2. Нарушение сетевого этикета Также как и в других межличностных сферах в жизни, на [ESL](#) так же необходимо соблюдать определенный этикет. Нарушения этого правила наказываются в соответствии с их тяжестью и частотой. В отдельных случаях, штрафы, накладываемые админами, могут отличаться от степени штрафов, перечисленных ниже.

7.2.1. Оскорбления Все оскорбления, которые имеют отношения к ESL, будут наказаны. Это в основном подразумевает оскорбления в течение матча, но также и оскорбления на вебсайте ESL (форумы, комментарии к матчам, комментарии игроков, протесты, билеты поддержки и т.д.). Люди, нанесшие оскорбления посредством IRC, ICQ, e-mail или других средств информации, если связь с ESL установлена и доказана, будут наказаны.

Тяжелые оскорбления, такие как радикальные заявления или угрозы о нанесении кому-либо телесных повреждений, могут привести к серьезным наказаниям, включая

исключение и удаление аккаунта.

Письменное предупреждение дается за первое оскорбление
1 штрафное очко + 1 неделя заморозки за второе оскорбление или первое тяжелое оскорбление
2 штрафных очка + 2 недели заморозки за третье оскорбление или второе тяжелое оскорбление
3 штрафных очка + 3 недели заморозки за дальнейшие оскорбления

Решающий фактор тут – количество имеющихся штрафных очков за оскорбления. Тяжесть оскорблений также будет принята во внимание.

7.2.2. Спам Чрезмерная отправка или публикация бесполезных, раздражающих или оскорбительных сообщений в рамках [ESL](#), будет рассматриваться как спам. Спам на вебсайте (форумы, комментарии к матчам, комментарии игроков, протесты и билеты поддержки и т.д.) наказывается следующим образом:

1 штрафное очко + 1 неделя запрета на комментарии за первый случай спама.
2 штрафных очка + 2 недели запрета на комментарии за повторный случай спама.
3 штрафных очка + 3 недели запрета на комментарии за третий и дальнейшие случаи спама.

Решающий фактор тут - количество имеющихся штрафных очков за спам.

7.3. Неспортивное поведение Чтобы обеспечить организованный и приятный ход игры, необходимо чтобы все игроки вели себя достойно и честно. За нарушение этого правила игрок или команда получает от 3 до 6 штрафных очков; наиболее важные и частые нарушения перечислены ниже. Админ может, однако, налагать штрафы за не перечисленные тут нарушения, которые явно недостойны спортсмена (например, неоправданная агрессия).

7.3.1. Неявка Команда:

3 штрафных очка. Если противник не явился на матч не обязательно подавать протест. Просто отметьте на странице ввода результатов матча, что ваш противник не явился. В этом случае, оставшиеся графы должны быть пустыми.

1на1:

2 штрафных очка. В остальном та же процедура, что и для команды.

7.3.2. Выход из игры 4 штрафных очка. Если ваш соперник сознательно вышел из игры, вы **обязаны** написать протест. Вам не разрешается самому вводить результаты. Это будет наказываться как подделка результатов (правило 7.4.2.). Если игра достигла той стадии, на которой ее исход был понятен, то победа может быть присуждена оставшейся команде. Решение о том, может ли исход матча быть определен, в каждом случае определяет ответственный админ.

7.3.3. Спам во время игры 1-2 штрафных очка за злоупотребление внутренним игровым чатом, за чрезмерный спам с целью выведения противника из себя или нарушения хода игры. Функция чата используется исключительно для общения с противником.

7.3.4. Кик игрока в течение матча 4 штрафных очка. Запрещено кикать соперников с сервера в течение матча.

7.3.5. Модифицированные/неправильные настройки сервера Обе стороны должны проверять настройки сервера. Неправильные настройки сервера должны быть исправлены до матча. Если неправильные настройки обнаружались, когда игра уже началась, они должны быть немедленно исправлены. Если это невозможно, например провайдер сервера не желает ничего менять, матч может быть остановлен для того, чтобы составить жалобу.

Если рассматриваемые настройки существенны для хода игры, матч должен быть начат заново, если одна из сторон пожелает.

Если неправильные настройки были выявлены в любое более позднее время, обе команды ответственны за это. Если есть возможность, неправильные настройки должны быть исправлены.

Состоявшаяся игра, проходившая при неправильных настройках сервера может быть переиграна, если обе команды того пожелают.

Неправильные настройки сервера:

2 штрафных очка. Даже если имеет место отклонение от оговоренных настроек сервера, которые не повлияли или почти не повлияли на ход игры, это будет наказываться.

Влияющие на игру настройки сервера:

4 штрафных очка, если настройки сервера в значительной степени повлияли на ход игры или были изменены.

7.3.6. Нарушение договоренностей Договоренности, относящиеся к правилу 8, которые не были выполнены, будут трактоваться как нарушения против действующих правил [ESL](#).

7.4. Обманы Попытки обмануть игроков или админов ложной или поддельной информацией или данными будут наказаны следующим образом:

7.4.1. Подделка матча 6 штрафных очков, если матч был создан с единственной целью – не играть матч, а ввести ложный результат для получения очков в ладдере.

7.4.2. Подделка результатов 4 штрафных очка за подделку результатов игры, например, когда игра была прервана противником или когда вы не желаете играть. Если возникают проблемы, которые вы не можете решить между собой, необходимо подать протест.

Примечание: Если вы согласились не играть матч, вам запрещено вводить результат 0:0 или подобный. Если нет никакого результата, матчи всегда автоматически отменяются через семь дней после того, как игра должна была состояться, кроме обязательных игр (например, Auto-challenger или Чемпионаты). Кроме того имеется возможность самостоятельно удалять матчи, если обе стороны согласны. Эту функцию можно найти в установках каждого матча.

7.4.3. Подделка информации о матче Информация о матче включает в себя все записи, например демо и скриншоты, созданные в рамках матча. Подделывание информации о матче запрещено и наказывается 1-4 штрафными очками в зависимости от тяжести дела. Например: загрузка бессмысленных скриншотов в надежде на то, что матч не будут тщательно проверять, не наказывается так же строго, как загрузка ложных скриншотов.

Усиление контроля при подозрении в читерстве:

6 штрафных очков за подделку информации о матче и если игрок/команда подозреваются в использовании читов.

7.4.4. Другие виды обмана Другие попытки обмануть админа или другого игрока наказываются 1-4 штрафными очками в зависимости от степени тяжести.

7.5. Использование незарегистрированных игроков

7.5.1. Новые игроки 3 штрафных очка, если игрок, который присоединился к команде менее 10 дней назад, принимает участие в матче, в том случае, если команде более 20 дней. Эти игроки обозначены как «исключённые» или «новые игроки» на командной странице [ESL](#).

Однако эти игроки могут принимать участие в матче, если противник разрешает использование таких игроков заранее.

В ладдерах 2на2 это правило не работает.

7.5.2. Замороженные игроки 6 штрафных очков, если замороженный игрок принимает участие в игре. Участие замороженных игроков запрещено, не смотря на какие-либо соглашения.

7.5.3. Незарегистрированные игроки 3 штрафных очка, если игрок, не перечисленный в списке команды на ее странице [ESL](#), но будучи всем ранее известным членом команды, принимает участие в игре.

7.5.4. Подставные игроки 6 штрафных очков, если игрок не числится в списке команды на ее странице ESL и не является членом команды, принимающей участие в игре.

7.6. Отсутствие информации о матче Информация о матче включает демо, скриншоты и [Aequitas](#) всех участников.

7.6.1. Обязательная информация о матче 1 штрафное очко, если обязательная

информация о матче (скриншоты результатов, статуса, файлы Aequitas) не были загружены на страницу матча в течение 24 часов после завершения матча. Если отсутствует информация о нескольких матчах, можно получить 3 штрафных очка. Если данные впоследствии будут загружены, штрафные очки могут быть сняты или уменьшены по просьбе игрока.

7.6.2. Запрашиваемая информация по игре 1-3 штрафных очка, если недостаточная информация предоставлена по просьбе админа. Ответственный админ какие записи или информация о матче действительно зависят от обстоятельств (например демки, логотипы сервера, записи чатов о т.д.)

7.6.3. Запрашиваемая информация о матче при подозрении в использовании читов 6 штрафных очков, если не было предоставлено или было недостаточно предоставлено информации о матче по просьбе админа, в связи с подозрением в использовании читов.

7.7. Отсутствующие/неправильные аккаунты игр

7.7.1. Без подозрения в подделке информации 3 штрафных очка, если аккаунт игрока отсутствует или является неправильным после проведения матча.

7.7.2. С подозрением в подделке информации 6 штрафных очков, если аккаунт игрока отсутствует или является неправильным после проведения матча и если имеются серьезные подозрения в том, что подставной игрок принимал участие в игре.

7.8. Мошенничество

7.8.1. Программы/модификации/настройки Наказания за использование подобных программ, представлены в специальных игровых правилах.

7.8.2. Читерство 12 штрафных очков для игрока и 6 для команды. Использование читов (например, aimbot, wallhack, multihack) наказывается баном на 2 года в [ESL](#)

. Кроме того вся статистика игрока за последние 12 месяцев будет удалена. Для команды – статистика за последние 3 месяца может быть удалена.

Пойманный на читерстве игрок, однако, может реабилитироваться. По прошествии минимум шести недель читер получает одну возможность реабилитироваться, написав статью на тему читерства. Тема статьи определяется индивидуально админом. Статья должна быть сдана в течение 2 недель после определения темы. Она будет изучена в течение недели. Если она отвечает всем требованиям (форма и содержание) и ее содержание является убедительным, читер может получить шанс реабилитироваться. (Дальнейшие [детали относительно реабилитации](#)). Штрафные очки за читерство в случае реабилитации снижаются до 7 для игрока и до 5 для команды. Тем не менее, статистика не восстанавливается.

7.9. Мульты аккаунты / Клоны Как указано в правиле 3.1., владение несколькими аккаунтами в [ESL](#) категорически запрещено и наказывается 1-4 штрафными очками в зависимости от тяжести нарушения. Также, все штрафные очки накладываются на один аккаунт, а все остальные аккаунты удаляются.

Более того, не разрешается удалять старый аккаунт для того, чтобы создать новый. Если вы забыли свой пароль, всегда есть возможность связаться с админами через форму поддержки или IRC для того, чтобы восстановить аккаунт. Полезно также вводить непубличную частную информацию для вашего аккаунта для того, чтобы админы смогли быстрее и точнее установить вашу личность, если вы забыли ваш логин.

7.10. Отказ от обязательных состязаний Обязательные вызовы имеют место только в ладдерах и турнирах с числом участников более 20.

7.10.1. Обычные обязательные состязания 2 штрафных очка вызываемому, если он находится на 20 позиций выше того, кто бросил вызов.

7.10.2. Значительные обязательные состязания 3 штрафных очка вызываемому, если оба участника занимают места в первой десятке в одном и том же ладдере.

7.11. Другие нарушения

7.11.1. Намеренное использование багов на вебсайте Штрафные очки назначаются ответственным админом и зависят от тяжести нарушения.

8. Договоренности Некоторые договоренности между командами/игроками разрешены. Эти договоренности могут немного отличаться от правил

[ESL](#)

. Договоренности, которые сильно отличаются от правил, запрещены. Пожалуйста, учтите, что правила ESL были созданы, чтобы гарантировать одинаковые условия для всех команд. Вам нельзя подавать протест после матча, если вы считаете, что договоренность перед матчем, в конце концов, оказалась неблагоприятной для вас или вашей команды.

Все договоренности между командами должны быть отображены в комментариях к матчу. Обе команды должны подтвердить эти договоренности в комментариях. Для избегания использования функции правки должен быть добавлен еще один комментарий после предыдущих.

Также не забывайте делать и хранить скриншоты и логфайлы ваших договоренностей. В обратном случае поданный протест относительно договоренностей не будет рассматриваться.

Следующие правила не могут быть изменены договоренностями:

- ввод результатов матча, который не был сыгран
- участие в матчах замороженных игроков
- участие в матчах игроков, забаненных за неактивность (Inactive barrage)

8.1. Договоренности в [Day of Defeat](#) :Source Следующие изменения требуют соглашения обеих команд:

- смена карты, после того, как карта уже была выбрана;
- участие в матче игроков, которые заблокированы по причине смены команды.

8.2. Ограничения по классам Стрелки: максимум 3 игрока.

Силы поддержки: максимум 2 игрока.

Снайпер: максимум один игрок.

Пулеметчик: максимум 1 игрок (0 игроков в матчах 2на2).

Штурмовик: максимум 1 игрок.

8.3. Канал IRC Официальным каналом для игр [Day of Defeat](#) 1.3 и Day of Defeat:Source является #esl.dod (сервер: QuakeNet).

8.4. Внутригровой никнейм Внутригровой никнейм каждого игрока должен соответствовать никнейму, используемому им на сайте

[ESL](#)

, чтобы игроки и администраторы ESL могли без труда понять: какой аккаунт ESL какому игроку принадлежит.

9. Специальные правила DOD:S на ESL.ru

9.1. Общие правила

9.1.1. SteamID игроков Командная страница ESL должна содержать достаточное количество игроков с легальными SteamID, введенными, как SteamID DoD:S.

Для матчей:

- 2на2: необходимо 2 SteamID;
- 3на3: необходимо не менее 3 SteamID;
- 6на6: необходимо не менее 7 SteamID.

9.1.2. Скриншот статуса(rcon status) До начала матча необходимо сделать скриншот статуса (rcon status).

Он показывает SteamID и IP адреса игроков, находящихся сервере. Он (скриншот) должен содержать всех игроков, которые хотят принять участие в матче, так что он должен быть сделан только после того, как все участники матча окажутся на сервере.

Консольные команды:

- rcon status
- jpeg

Скриншоты сделанные с помощью других программ (например, HLSW) не принимаются. Если игрок перезаходит на сервер в течении матча, то рекомендуется сделать новый скриншот.

Обе команды обязаны сравнить SteamID игроков на скриншоте со SteamID игроков на странице команды [ESL](#).

После матча на его страницу необходимо загрузить один скриншот rcon status. Так как только одна команда имеет возможность сделать такой скриншот, то именно она должна загрузить его после матча, и только она получит 1 штрафное очко в случае, если скриншота статуса не будет.

9.1.3. Разогрев и подтверждение готовности До начала матча обе команды должны подтвердить свою готовность к старту. В случае, если у игрока или команды возникают временные сложности, то следует известить соперника и повторить старт.

9.1.4. Замены игроков Игроки могут быть заменены в любой момент игры. Если замена производится в течении раунда, то не нужно останавливать игру и/или делать одного игрока неактивным. Если замена происходит между раундами, то она не должна затягиваться более, чем на 5 (пять) минут. Если на замену требуется более пяти минут, команде следует начать игру в меньшинстве. Игрок вышедший на замену должен присутствовать на командной странице [ESL](#) с указанным SteamID. Рекомендуется сделать еще один скриншот статуса с SteamID нового игрока.

9.1.5. Запрещенные действия Запрещается покидать сервер в течении игры.

9.1.6. Нелегальные действия 1. Умышленное использование команды kill или других возможностей устранить себя, воспрещается. Использование команды kill допустимо только в случае застревания.

2. Использование любых багов запрещено.

3. Запрещается менять классы игрока туда-сюда или выходить в зрители, дабы

получить более быстрый респаун.

9.1.7. Баги Использование багов запрещено. Если используется неуказанный баг, то администратор решает будет команда наказана за это или нет.

В течение матча:

- Кидать гранаты под стены и мешки с песком не разрешается. Над стенами и крышами - разрешается.
- Запрещается ходить по пикселям.

В общем:

Использование багов, нарушающих обычный ход игры - запрещено.

9.1.7.1. Специфические баги карт. Карта - dod_anzio:

- запрыгивание в бичхаус с моста;
- использование просмотра багов стен для обнаружения игроков.

9.1.8. Количество игроков - 2на2: 1на2 запрещено;

- 3на3: только 3на3 и 4на4 разрешено;
- 6на6: только 6на6 и 5на6 разрешено.

Если у команды недостаточно игроков, то их оппонент может играть составом на одного своего игрока меньше. Необходимый минимум, указанный выше, должен соблюдаться в любом случае.

9.1.9. Вылет игроков 1на1: Если игрок вылетает с сервера, то игра должна быть приостановлена другим игроком по крайней мере на 5 минут.

2на2: Если игрок вылетает с сервера, то игра должна быть приостановлена другой командой по крайней мере на 5 минут.

3на3: Если игрок вылетает с сервера, то команда соперников может выключить одного из своих игроков из игры.

6на6: Нет необходимости выключать игроков из игры или приостанавливать игру в случае вылета игрока.

В общем: Если команда полностью вылетает с сервера, то другой команде необходимо подождать по крайней мере 10 минут.

9.1.10. Настройки сервера и его конфигурация. Все настройки сервера должны соответствовать конфигурации ([Download](#)), предписанной ESL. Эта конфигурация содержит основные настройки, такие как, установки времени, счета и ограничений классов игроков. Если при матче были задействована неверная конфигурация сервера, то админ имеет право переназначить матч.

9.1.11. Обязательные программы - VAC2
- [Aequitas](#)

Также вы можете скачать [ESL Wire](#) , который включает в себя [Aequitas](#) . Перед матчем убедитесь, что Aequitas будет запущен на матче (поставить галочку при запуске).

9.1.11.1. [Aequitas](#) Использование Aequitas обязательно.

Если игрок не может предоставить файл Aequitas после игры, то он получает 3 штрафных очка, его команда получает 2 штрафных очка. Это справедливо и в том случае, если Aequitas файла нет по причине того, что игрок не смог запустить Aequitas. Если игрок не может запустить Aequitas, то он не имеет права принимать участие в игре.

Если вебсайт ESL недоступен и никто из игроков не может запустить Aequitas, то необходимо подождать 20 минут и попытаться снова. В случае сомнений на этот счет, свяжитесь с администратором ESL через IRC в канале #esl.dod @ QuakeNet.

Файлы Aequitas'а необходимо загрузить на страницу матча не позднее, чем через 48 часов после окончания матча.

Если более одного файла [Aequitas](#) победившей команды не хватает без веской причины, или не хватает Aequitas-файла выигравшего игрока в матче 1на1, то результат матча аннулируется (если это ладдер); или проигравшей команде засчитывается техническая победа (если это состязания, типа чемпионата (Осенний, Весенний, Летний сезон, Кубок, Найткап и т.п.)) по усмотрению администратора.

Загрузка неверного Aequitas-файла эквивалентна 4 штрафным очкам для игрока и его команды.

9.1.12. Легальные программы на сервере - Dblocker

9.1.12.1. Dblocker Если обе команды согласны играть на сервере, на котором установлен Dblocker, то штрафные очки за неправильные настройки не будут начислены. До начала матча на сервере, на котором установлен Dblocker, обе команды должны подтвердить свое согласие на игру на этом сервере в комментариях к матчу.

9.1.13. Нелегальные программы на сервере Использование программ на сервере, которые не перечислены в пункте 9.1.12 – запрещено! Пример запрещенных программ: SourceMod, zBlock и т.д.

9.1.14. Клиентские настройки Нижеследующие значения должны присутствовать в конфигурации каждого игрока:

```
cl_bob 0.002
cl_bobcycle 0.8
cl_bobup 0.5
developer 0
r_drawdetailprops 1
m_yaw 0.022
m_pitch +/-0.022
mat_debugdepth 0
mat_debugdepthmode 0
mat_showlowresimage 0
mat_picmip 0, 1 или 2
net_graph 0 или 1
rope_rendersolid 1
snd_mixahead 0.1
snd_show 0
mat_filtertextures 1
cl_detaildist 1200 или выше
cl_detailfade 400 или выше
```

Использование пользовательских прицелов допустимо, но изменение прицела снайперских винтовок запрещено.

Пользовательский HUD (внутриигровой интерфейс) разрешен, пока в нем не присутствуют, запрещенные законом ФРГ, символы.

Использование DirectX ниже, чем 8.x запрещено.

Все прочие переменные конфигураций игроков могут быть изменены, пока они не имеют решающего игрового значения, не приносят нечестного преимущества, сравнимого с эффектом читов.

Дополнительные правила:

Изменение любых установок в папке scripts строго запрещается и обычно приравнивается к читам наивысшей категории (12 штрафных очков).

Изменение внутриигровой графики или текстур игры посредством драйверов видеокарты или другими средствами, позволяющими изменять графическую конфигурацию – запрещено.

Если оппонент использует отличные от предписываемых значения, то вы вправе подать протест. Подать протест против неправильных клиентских настроек могут только игроки/команды, принимающие участие в матче.

9.1.15. Легальные скрипты Все скрипты разрешены за исключением скриптов, указанных в пункте 9.1.16.

- 9.1.16. Нелегальные скрипты - скрипты на разворот (180о или подобные);
- скрипты с использованием переменной mlook;
 - скрипты типа «остановка-выстрел»;
 - скрипты на центрирование;
 - скрипты на стрельбу без отдачи;
 - скрипты, позволяющие достичь неестественной для игры скорострельности;
 - скрипты, изменяющие нормальное поведение снайперского прицела;
 - скрипты с остановкой проигрывания звуков;
 - скрипты, меняющие настройки соединения в процессе игры;
 - алиасы, содержащие переменную +attack(2) запрещены;
 - запрещено привязывать (биндить) переменную +attack(2) на колесико мыши.

Любые бинды или алиасы, которые изменяют оригинальный геймплей, ускоряют некоторые процессы, а также меняют клиентские переменные (например, рейты или фпс) для получения преимущества над соперником -запрещены. Простые бинды и алиасы, например, на смену никнейма или карты, а также бинды и алиасы, не дающие преимущества в игре - разрешены.

Примеры запрещенных скриптов: скрипт на смену оружия (доступны только hud_fastswitch 1 и lastinv, привязанный к конкретной кнопке), скрипт на приседание в прыжке, скрипты, связанные с ускорением и т.д.

Штрафы (достаточно наличия нелегального скрипта в конфиге): в общем случае – это 6 штрафных очков + 3 месяца блокировки, в исключительных случаях (например активное использование скрипта «без отдачи») – 12 штрафных очков.

9.1.17. Демос и скриншоты Каждый игрок обязан записывать демо каждого раунда. Запись SourceTV не является легальной заменой. Если по крайней мере демо одного из игроков отсутствует, то этот игрок получает 3 штрафных очка, его команда получает также получает 2 штрафных очка.

Непредоставленные демо-файлы могут привести к аннулированию результата матча или вынесения технического поражения на усмотрение администратора [ESL](#) .

Общее правило: один непредоставленный демо-файл в матчах 1на1, 2на2, 3на3, и два непредоставленных демо в матчах бнаб приводят к аннулированию результата матча или техническому поражению.

9.1.18. Запрос демо и скриншотов Демо могут быть потребованы только в течении 30 минут после окончания матча с помощью функции 'Запрос Медиа с матча(Демо/Повторы)' на странице матча (эту функцию вы можете найти под комментариями к матчу). В запросе необходимо указать карту, сторону, никнейм и SteamID игрока. Если вы неправильно составили запрос в течении 30 минут, вы можете исправить это, сделав соответствующие поправки в комментариях к матчу. Пожалуйста, учтите, что этот комментарий должен соответствовать все требованиям указанным выше.

Если функция запроса по каким либо причинам не работает, для запроса необходимо использовать комментарии к матчу.

Если матч останавливается или прерывается, то необходимо начать запись новых демо с момента его возобновления. Если команда прерывает матч, то она лишается возможности запрашивать демо.

Команды имеют право запрашивать демо максимум двух игроков (каждого раунда). Если обнаружено что-нибудь подозрительное, то команда имеет право потребовать демо других игроков.

Команды обязаны проверить страницу матча в по истечении 30 минут, и, в случае запроса предоставить демо в течении 48 часов. Если этого не происходит, результат может быть аннулирован и команда оштрафована по запросу оппонента через билет поддержки.

Если в течении 48 часов демо не предоставлены, то оппонент может написать протест. И в случае, если по истечении 72 часов от завершения матча демо не предоставляется, результат матча может быть аннулирован.

Матч может быть удален только в случае непредставления демо в течении 72 часов после матча.

9.1.18.1. Предоставление медиа-данных матча с запаздыванием Предоставление демо по истечении положенного срока не приведет к снижению штрафных очков.

Допускается загрузка на страницу матча ранее не загруженных скриншотов в пределах 72 часов после окончания матча. Начисленные штрафные очки будут сняты.

Допускается загрузка на страницу матча ранее незагруженных [Aequitas](#) -файлов в пределах 72 часов после окончания матча. Начисленные штрафные очки будут снижены до 1 (одного).

В любом случае вам нужно связаться и проинформировать администратора ESL о догружаемых файлах.

9.1.19. Защита респауна

9.1.19.1. Общие правила Кланлидер отвечает за то, что все игроки команды осведомлены и соблюдают правила защиты респауна.

Если игрок нарушает правила, администратор будет наказывать его за это следующими действиями.

Играйте честно – покажите, что вы можете выиграть в честном бою!

9.1.19.2. Запрещено - броски гранат на респаун;
- стрельба по респауну (исключение: игроки на выходах с респауна).

9.1.19.3. Разрешено - проходить через респаун;
- бросать гранаты под респаун;
- игроков на выходах с респауна можно убивать, но нельзя блокировать при этом выход.

В спорных ситуациях решения истолковываются исходя из того, что нарушения не было.

9.1.20. Нечестная игра (читы) Читы первой категории - все виды просмотра сквозь стены (воллхак), автоприцеливания (аимбот) и мультихаков.

9.1.20.1. Неправильные клиентские настройки 2 штрафных очка за каждое, отличающееся от предписанного, значение. Максимум 6 очков.

9.1.20.2. Пользовательские (кастомные) файлы Использование пользовательских (кастомных) файлов, например, текстур, звуков, моделей, строго запрещено!

Исключение составляет пользовательский HUD (внутриигровой интерфейс), если он не содержит, запрещенных законом ФРГ символов, например – свастика.

За использование пользовательских файлов будет начислено 3 (три) штрафных очка.

Любые модификации папки scripts строго запрещены! За это может быть начислено до 12 штрафных очков зараз.

9.1.21. Результат матча Результат матча основан на достигнутых полных захватах (фуллкепах) ("Раундов выиграно" в таблице статистики).

Если число фуллкепов одинаковое, то суммируются очки за удержание флагов (tickpoints). Команда, у которой больше очков получает один дополнительный фуллкеп.

Если было сыграно две карты, то результаты обеих карт складываются, и если по фуллкепам получается ничья, то выигрывает команда, набравшая больше очков.

9.1.21.1. Результат матча 1на1 Результат матча основан на достигнутых полных захватах (фуллкепах) ("Раундов выиграно" в таблице статистики).

Если число фуллкепов одинаковое, то суммируются очки за удержание флагов (tickpoints). Игрок, у которого больше очков получает один дополнительный фуллкеп.

Если и в случае сравнения очков получается ничья, то сравнивается количество флагов. Игрок, у которого больше флагов выигрывает.

9.1.22. Суицид За каждое умышленное самоубийство начисляется 1 (одно) штрафное очко. Допустимый максимум – 4 штрафных очка.

9.1.23. SourceTV Прокси сервер для SourceTV может быть использован только в тех случаях, когда задержка в трансляции матча превышает 90 секунд. Достаточно желая одной из команд для запуска SourceTV прокси.

9.1.24. Командные наказания Общие положения пересчета штрафов игроков в штрафы команды указаны в пункте 7.1 настоящих правил.

Исключениями являются:

- отсутствие демо: 2 штрафных очка;
- отсутствие [Aequitas](#) -файла: 2 штрафных очка;
- неправильные клиентские настройки: 2 штрафных очка
- неправильный SteamID: 2 штрафных очка.

Во всех этих случаях максимальный уровень штрафных очков, получаемых командой ограничен 4-мя штрафными очками. Нарушая прочие правила команда может получить максимум в 6 штрафных очков.

9.2. Специальные правила для ладдера по DoD:S ESL.ru

9.2.1. Карты Карты и ссылки на скачивание можно найти в секции Инфо&Детали каждого Ладдера

9.2.2. Матчи между членами одной команды Если автоматический планировщик создает матч между игроками одной команды, этот матч должен быть отменен на странице настройки матча. Если это не будет сделано, матч будет удален и, если необходимо, с раздачей штрафных очков.

Это правило не применяется к ладдеру 1на1.

9.2.3. Специфические правила Ладдера Секция 'Инфо&Детали' может содержать больше специфических правил для каждого конкретного ладдера (например, для ладдера 'Снайпер 1на1')

10.1. Дни игр по умолчанию Время для игр по умолчанию - воскресенье игровой

недели 22-00

(Московское время), Как бы то ни было обе команды могут назначить матч на любое время этой игровой недели. Если команды не переносят матч и не могут играть его, то им следует брать wildcard. У каждой команды есть только одна wildcard на весь групповой турнир!

10.2. Выбор карт Каждый раз вам необходимо указать карту, которую выбирает ваша команда за 48 часов до начала матча. Если карта была выбрана позже противник имеет право отказаться от игры и перенести матч на другое время.

10.3. Карты Следующие карты доступны для выбора на протяжении сезона:

dod_anzio

dod_argentan

dod_catania_rc2

dod_coire_rc3

dod_diversion_b4

dod_harrington

dod_lennon

dod_salerno

dod_santos_b3

dod_solitude_match

dod_vallente_rc3

11. Дополнительные правила

11.1. Изменения игровых аккаунтов Изменения правил, касающиеся смены игровых аккаунтов на профайле игрока, можно посмотреть

[здесь](#)