

# Mängureeglid

## Mängu versioon

Võistlusel kasutatakse mängu kliendi uusimat saadaolevat versiooni. Kui viimane kättesaadav versioon on vigade või äärmuslike tasakaalu muutustega võib kasutada vanemat versiooni kui see on tagasivõtmiseks kättesaadaval.

## Kaardi valimise kord

Mängitavad kaardid:

- Vertigo (de\_vertigo)
- Dust2 (de\_dust2)
- Inferno (de\_inferno)
- Mirage (de\_mirage)
- Nuke (de\_nuke)
- Overpass (de\_overpass)
- Train (de\_train)

Ainult 2 inimest võistkonnast saavad osaleda kaardi valimise protsessis. Kaardi valimise protsessi jooksul, esimene valik, mida võistkonna esindajad, on lõplik ja vahetada seda enam ei saa.

Iga võistkond peab teha oma valikud 150 sekundi jooksul (kui on soov, siis iga valik saab teha sammu kaupa). Kui aeg lõpeb, siis jäänud valikud teeb juhuslikult mängu kohtunik.

BO1 korral peab kaardi valimise protsess olema lõppenud 20 minutit enne mängu algust.

BO3 korral 30 minutit enne mängu algust.

## Best-Of-One (BO1) mängud

Kaardi valimise protsess:

1. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
2. Võistkond B kustutab 2 kaarti.
3. Võistkond A kustutab 2 kaarti.
4. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
5. Mängitakse viimaseks jäänud kaardi.

Küljed valitakse noa vooru abil.

## Best-Of-Three (BO3) mängud

Kaardi valimise protsess:

1. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
2. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
3. Võistkond A valib 1 kaardi.
4. Võistkond B valib 1 kaardi.
5. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
6. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
7. Viimaseks jäänud kaart on kolmas.

Võistkond A valib pooled kaardil, mida valis Võistkond B ja vastupidi; kolmandal kaardi küljed valitakse noa raundi abil.

## Mängu seaded

Seaded, mida kasutatakse igas 2021. a mesitrivõistluste mängus:

- Rounds: Best out of 30 (mp\_maxrounds 30)
- Round time: 1 minute 55 seconds (mp\_roundtime 1.92)
- Start money: \$800 (mp\_startmoney 800)
- Freeze time: 20 seconds (mp\_freezetime 20)
- Buy time: 20 seconds (mp\_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp\_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 6 (mp\_overtime\_maxrounds 6)
- Overtime start money: \$16,000 (mp\_overtime\_startmoney 16000)
- Round restart delay: 5 seconds (mp\_round\_restart\_delay 5)
- Break during half time: 2 minutes 30 seconds (mp\_halftime\_duration 150)
- Break during half time in overtimes: disabled.

## Overtime

Kui kaardi tulemus on viik (15:15), siis mängitakse overtime “best of 6” formaadis (mp\_maxrounds 6) ja “start money” on \$16,000 (mp\_overtime\_startmoney 16000). Võistkonnad alustavad samal küljel, millel nemad mängisid viimase poole mängu jooksul.

Overtimes mängitakse kuni ühe võistkonna võiduni.

## Mängu chat

Vestlused, mis ei ole mänguga seotud ning solvamine on keelatud.

## Treenerid

### *Online võistlused*

Võistkondadele on lubatud omandada treenerit, kes asub mängu serveris ja saab osaleda võistkonna vestluses.

### *Offline võistlused*

Võistkondadele on lubatud omandada treenerit, kes asub mängujooksul meeskonna taga ja on liitunud võistkonna vestlusega (Teamspeak; Discord). Treener saab rääkida ainult taktiliste pauside ja "half-time" (pärast esimest 15 raundit) jooksul. Muu aja jooksul rääkimine on rangelt keelatud.

## Pausid

### *Taktilised pausid (4 pausii; 30 sekundit)*

Kaardi jooksul saab iga võistkond võtta kuni 4 taktilist pausi (ESC → Call Vote → Call Tactical Timeout). Overtime jooksul lisa pause ei tule.

### *Tehnilised pausid*

Iga mängija saab võtta tehnilist pausi kirjutades chatti ".tech" ning peab enne või kohe pärast pausi võtmist ütlema põhjuse. Mäng jätkab pärast probleemi lahendamist. Kui pole võimalik lahendada probleemi lühiajal, siis otsustab mängu kohtunik kuidas käituda selles olukorras.

### *Mängu kohtuniku pausid*

Mängu kohtunik saab võtta pausi igal ajal, kui see on vajalik.

## Mängijate seaded

### *Skriptid*

Kõikide skriptide kasutamine, mis annavad eelist mängukäigus on keelatud, välja arvatud on ostmise skriptid, relva ümberlülitamise skriptid ning "jumpthrow".

### *Graafilised driverid*

Kõikide väliste graafiliste driverite kasutamine on keelatud.

### *Overlays*

Väliste overlay programmide (nagu Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay) on keelatud. Programmid, mis näitavad **ainult** FPS (Frames Per Second) on lubatud, aga EASL ei soovita neid kasutada.

### *Muudetud mängu failid*

Mängu failide muutmine ning väliste modifikatsioonide kasutamine on keelatud.

#### *In-game nickname*

Mängija peab mängus kasutama seda sama nickname, millega tema on võistlusele registreeritud ning seda ei saa seda enam muuta.

#### **Mängu protseduurid**

##### *Vaheaeg*

Mängude vahel on vaheaeg vähemalt 10 minutit. BO3 (Best-Of-Three) mängides kaartide vahel on vaheaeg vähemalt 8 minutit. Täpsemad vaheaja pikkused valib mängu kohtunik.

“Half time” vaheajad puuduvad.

##### *Mängijate arv*

Kõik mängud peavad toimuma 5vs5 formaadis. Kui mingi mängija puudub põhjusega mängu serveris 15 minutit enne algust, siis tuleb tehniline kaotus.

Kui mängu käigus mängijal tekkivad probleemid mängu serveri liitumisega, siis tuleb paus ja lõpeb kui mängija tuleb tagasi või teda asendatakse (asendus mängija peab olema enne registreeritud võistkonna koosseisus). Juhul, kui mõlemaid tegevusi pole võimalik teostada, siis peab võistkond valima - kas jätkata neljakesi või saada tehnilist kaotust.

Kui võistkonnas on vähem kui 4 mängijat, siis mängu enam jätkata ei saa ja tuleb tehniline kaotus.

##### *Mängijate asendus*

Ainult võistkonna koosseisus registreeritud mängijaid võivad asendusena olla. Enne asendamist tuleb kindlasti informeerida mängu kohtunikku.

Kaardi käigus on võimalik asendada mängijat ainult tehniliste põhjuste pärast.

Mitte tehnilised asendused toimuvad ainult kaartide vahel ning mängu kohtunik peab olema informeeritud vähemalt 5 minutit enne kaardi algust.

##### *Mängu katkestamine*

Kui mäng katkestub mängijate sõltumata põhjuste pärast, siis otsustab mängu kohtunik kuidas konkreetses olukorras käituda.

Kui mäng katkestub mängijate personaalsete tehniliste põhjuste pärast:

Juhul, kui raundis kahju enam ei olnud, siis tuleb tehniline paus ning raund mängitakse uuesti kasutades “backup” funktsiooni.

Juhul, kui enne probleemi ilmumist oli juba mingi kahju, siis tehniline paus tuleb ainult pärast raundi lõpetamist.