REGULAMENT OFICIAL – Campionatul National de Counter-Strike 2

1. PARTICIPARE

Competitia este deschisa tuturor jucatorilor din Romania, indiferent de varsta sau statut academic. Evenimentul este organizat de Liga Studentilor din Targu Mures (LSTGM) si este un turneu national.

Conditii obligatorii pentru participare:

- Cont activ FaceIT - FaceIT Anti-Cheat instalat si pornit - Jocul Counter-Strike 2 instalat pe Steam

  Internet stabil si echipament functional Structura echipei:

- 5 jucatori titulari (30 lei per jucator) - 0-1 rezerva optionala (30 lei, nerambursabil) - Echipele incomplete nu pot participa

Rolul Capitanului:

- Completarea formularului de inscriere – Finalizarea platii – Stabilirea numelui echipei - Trimiterea logo-ului echipei -

Comunicarea cu adminii turneului - Gestionarea disputelor si confirmarea scorurilor

2. STRUCTURA COMPETITIEI

Competitia se poate desfasura in unul dintre urmatoarele formate, in functie de numarul echipelor inscrise, durata disponibila si decizia organizatorilor:

a) single elimination (eliminare directa)
formatul oficial poate fi single elimination (eliminare directa):

- bo1 pentru fazele preliminare
- bo3/bo1 pentru semifinale si finala (in functie de program)

timp de pre-meci:

- echipele au la dispozitie 15 minute pentru conectare si pregatire
- intarzierea peste 15 minute duce automat la walkover (wo) / infrangere implicita

situatia numerelor impare de echipe:

- sistemul atribuie bye automat unei echipe pentru echilibrarea bracketului

b) swiss system + playoff
in functie de numarul echipelor participante si de timpul disponibil, organizatorii pot alege desfasurarea competitiei in sistem swiss, urmat de faza playoff.

swiss system:

- se vor juca intre 3 si 5 runde swiss, numarul exact fiind stabilit de organizatori (in functie de numarul echipelor si program)
- in fiecare runda, echipele vor fi imperecheate cu adversari cu scoruri similare (ex: echipele cu 1 victorie joaca intre ele etc.)
- toate echipele inscrise trebuie sa isi asume participarea la rundele swiss

format meciuri swiss:

- meciurile din swiss se desfasoara in format bo1 (best of 1)

timp de pre-meci (swiss):

- echipele au la dispozitie 15 minute pentru conectare si pregatire
- intarzierea peste 15 minute duce automat la walkover (wo) / infrangere implicita

situatii speciale – neprezentare / abandon:

- daca o echipa nu se prezinta in termenul stabilit, pierde automat meciul prin wo
- daca o echipa abandoneaza competitia (refuza sa mai joace urmatoarele meciuri), aceasta este considerata descalificata (dq), iar:
    - meciurile ramase vor fi contabilizate ca wo pentru adversari
    - echipa respectiva nu mai poate participa in faza playoff

situatia numerelor impare de echipe (swiss):

- in cazul unui numar impar de echipe intr-o runda swiss, o echipa va primi bye, care se considera victorie automata in acea runda
- bye-ul se acorda unei echipe care nu a primit bye anterior, de regula echipei cu scorul cel mai mic disponibil la acel moment (pentru echitate), conform deciziei organizatorilor

clasament swiss / departajare:
in caz de egalitate la numarul de victorii, departajarea se poate face prin (in aceasta ordine):

1. rezultat direct (head-to-head), daca exista
2. diferenta runde (round difference) cumulata
3. decizie organizatorica / meci decisiv (daca este necesar)

playoff:

- dupa incheierea rundelor swiss, organizatorii vor stabili numarul echipelor calificate in playoff (ex: top 4 / top 8)
- faza playoff se poate juca in format:

- bo3 pentru finala mare
- finala mica pentru locul 3 intre echipele invinse in semifinale (format bo1 sau bo3, in functie de program)

3. REGULI TEHNICE

- Toate meciurile se joaca pe servere FaceIT 128 tick - Map Pool: Active Duty - Selectia hartilor se faceautomat prin sistemul FaceIT Demo-urile FaceIT:

- Sunt generate automat - Pot fi vizualizate GRATUIT de orice participant sau admin - Adminii pot folosiGOTV pentru monitorizare in timp real

4. PAUZE SI PROBLEME TEHNICE

Pauze oficiale:

- Pauza tehnica: maxim 5 minute, acordata de admin - Pauza tactica standard din joc: durata scurta(automata)

Jucator deconectat:

- Echipa are 10 minute pentru reconectare - Dupa 10 minute, meciul continua in 4 Sistemul Loss

Bonus:

- CS2 ajusteaza automat economia pentru echipele cu jucator lipsa - Nu sunt necesare comenzi manuale

Server crash:

- Daca au trecut <5 runde: restart complet - Daca au trecut >5 runde: meciul continua de la scorul anterior

5. FAIR-PLAY SI ANTI-CHEAT

Sunt strict interzise:

- orice tip de hack / cheat / script / macro ilegal - smurfing (conturi secundare ascunse) - folosirea unui cont care nu apartine jucatorului - exploitarea bug-urilor - comportament toxic, flame, rasism, injurii

Sanctiuni:

- Eliminare imediata din competitie - Raportarea contului catre FaceIT - Pierderea taxei de participare

6. SCHIMBARI IN ECHIPA

- Rezerva poate juca doar daca este inscrisa si platita - Rezerva nu poate juca pentru alta echipa - Stand-in este permis doar cu aprobarea adminilor si doar daca nu joaca in alt meci din turneu

7. PREMII ȘI DIPLOME

Premiile vor fi stabilite și adaptate în funcție de numărul echipelor înscrise, precum și de sponsorizările obținute pentru acest eveniment.

În funcție de disponibilitatea sponsorilor, premiile pot include, fără a se limita la:

- Skinuri CS2 (inclusiv skinuri premium sau bonusuri cosmetice)
- Periferice de calculator și/sau vouchere
- Premii în bani (cash)

În situația în care sponsorizările nu permit acordarea unor premii materiale extinse, organizatorii își rezervă dreptul de a acorda exclusiv premii în bani și/sau skinuri CS2.

De asemenea, pot fi acordate diplome speciale pentru performanțe individuale, precum:

- AWPelistul Turneului
- AK-47 Headshot Master
- Deagle Master
- USP/Glock Master
- ACE-ul Turneului
- MVP-ul Turneului

Se pot oferi diplome de participare tuturor echipelor înscrise, precum și diplome de podium pentru echipele clasate pe locurile I, II și III.

8. ROLUL ADMINILOR

Adminii pot:

- Verifica identitatea jucatorilor - Monitoriza meciuri prin GOTV - analiza demo-uri - Opri un meci in caz de incidente tehnice - A decide sanctiuni si rezultate finale Deciziile adminilor sunt FINALE si obligatorii.

9. Plata taxei de participare

Plata taxei de participare se va efectua **cu prioritate fizic (cash)**, la sediul **Ligii Studenților din Târgu Mureș (LSTGM)**.

Detalii importante privind plata:

- Perioada și intervalele orare pentru plata fizică vor fi **anunțate oficial** pe canalele de comunicare ale competiției (grup WhatsApp și/sau Discord).
- **Plata online este permisă doar în cazuri excepționale**, strict cu aprobarea adminilor competiției.
- În situațiile în care se acceptă plata online, **modalitatea exactă de plată va fi comunicată oficial** pe aceleași canale de comunicare.
- Organizatorii își rezervă dreptul de a decide **dacă un caz justifică plata online**, în funcție de situația participantului.

Mențiuni finale:

- Finalizarea plății reprezintă condiție obligatorie pentru validarea înscrierii.
- Lipsa plății până la termenul stabilit duce automat la **invalidarea înscrierii**.
- Deciziile adminilor privind modalitatea de plată sunt **definitive**.

10. DISPOZITII FINALE

- Inscrierea implica acceptarea tuturor regulilor - Organizatorii pot modifica programul sau regulile, cu anunt prealabil - Necunoasterea regulamentului nu scuteste jucatorii de obligatii