



HELLENIC COUNTER-STRIKE LEAGUE
RULEBOOK

Πληροφορίες τουρνουά HCSL

Τοποθεσία = Αθήνα, Ελλάδα

Ημερομηνίες = 04 Απριλίου 2018 με 11 Ιουνίου 2018

Μορφή = Round Robin Όμιλος & Playoffs

Έπαθλο = € 2,000

Θέση	Χρηματικό έπαθλο
1η	€ 1,000
2η	€ 500
3η	€ 250
4η	€ 250

Επιπλέον του χρηματικού επάθλου, οι τέσσερις (4) πρώτες ομάδες θα λάβουν απευθείας πρόσκληση στο επόμενο τουρνουά HCSL. Οι ομάδες αυτές θα πρέπει να διατηρήσουν την πλειοψηφία του σχήματος από το τουρνουά στο οποίο εξασφάλισαν την πρόσκληση αυτή.

Το τουρνουά θα παιχτεί ανάμεσα σε οκτώ (8) ομάδες οι οποίες θα μετέχουν είτε μέσω προσκλήσεων είτε θα προκριθούν μέσω καθορισμένων διαδικτυακών προκριματικών. Οι προσκλήσεις δίνονται αποκλειστικά κατά την διακριτική ευχέρεια της διοργανώτριας αρχής HCSL.

1. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΣΧΗΜΑΤΟΣ ΟΜΑΔΑΣ

1.1 Όλες οι συμμετέχουσες ομάδες πρέπει να παρουσιάσουν τα τελικά κλειδωμένα σχήματα, όχι λιγότερο από δύο εβδομάδες πριν την έναρξη του τουρνουά. Η ομάδα θα πρέπει να απαρτίζεται από πέντε (5) παίκτες και έναν (1) αναπληρωματικό παίκτη, οι οποίοι δεν είναι μέρος άλλης ομάδας που παίζει στο τουρνουά. Ο προπονητής της ομάδας πρέπει επίσης να αναφέρεται στην παρουσίαση αυτή και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν αναπληρωματικός παίκτης.

1.1.1 Οι προκριθείσες ομάδες θα πρέπει να διατηρήσουν την πλειοψηφία των παικτών τους, με τους οποίους προκρίθηκε για το τουρνουά. Εάν μια ομάδα αλλάξει περισσότερους από δύο (2) παίκτες, τότε δεν θα προχωρήσει στην επόμενη φάση του τουρνουά και η θέση τους θα δοθεί στην επόμενη ομάδα στην κατάταξη.

1.1.2 Οποιαδήποτε στιγμή μεταξύ της τελικής παρουσίασης της ομάδας και την αρχή του τουρνουά, οι ομάδα μπορεί να αλλάξει τον προπονητή/αναπληρωτή παίκτη με οποιονδήποτε αρχικό παίκτη. Μετά την έναρξη του τουρνουά, δεν θα επιτραπούν άλλες αλλαγές.

1.2 Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον αναπληρωτή παίκτη ή τον προπονητή τους ως παίκτη, μόνο σε περίπτωση ασθένειας ή τραυματισμού κάποιου παίκτη. Οι διοργανωτές μπορούν να απορρίψουν αυτήν την αίτηση εάν δεν υπάρχουν αρκετά αποδεικτικά στοιχεία.

Επιπλέον, ο παίκτης δεν θα μπορεί να επιστρέψει στο σχήμα της ομάδας για το υπόλοιπο του τουρνουά.

1.3 Οι ομάδες δεν είναι υποχρεωμένες να έχουν αναπληρωτές παίκτες ή προπονητή. Παρόλα αυτά, εάν μια ομάδα δεν μπορεί να συμπληρώσει την πεντάδα της πριν την έναρξη του αγώνα, τότε θα αναγκάζεται να εγκαταλείψει τον αγώνα.

2. ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

2.1 Το HCSL δεν θα προκρίνει, ή επιτρέψει σε κανένα προκριματικό, οποιονδήποτε παίκτη έχει γίνει VAC-Banned στο CS:GO. Οποιοσδήποτε παίκτης έχει αποκλειστεί από το VAC, σε οποιονδήποτε από τους λογαριασμούς του, θα αποκλείεται αμέσως από το τουρνουά. Οποιαδήποτε ομάδα στην οποία έχει παίξει αποκλεισμένος παίκτης κατά την περίοδο από την έναρξη ενός προκριματικού μέχρι και το τέλος του τουρνουά θα αποκλείεται, συμπεριλαμβανομένης της στήρησης οποιουδήποτε επάθλου που διαφορετικά θα έπαιρνε. Η Valve διατηρεί το δικαίωμα να αποκλείσει οποιονδήποτε παίκτη, ομάδα, προσωπικό, παρουσιαστή, αναλυτή ή παραγωγό κατά την διακριτική της ευχέρεια, και το HCSL θα αποκλείσει τέτοιο άτομο ή ομάδα έπειτα από ειδοποίηση από την Valve. Οποιοδήποτε έπαθλο από κάθε τέτοιο άτομο ή ομάδα θα στερείται. Κανένας παίκτης από αποκλεισμένη ομάδα, δεν επιτρέπεται να διαγωνιστεί στο τουρνουά με άλλη ομάδα. Οι αποκλεισμοί από την Valve είναι σε πλήρη ισχύ στα τουρνουά του HCSL.

2.2 Οι ομάδες πρέπει να έχουν και τους πέντε (5) παίκτες παρόντες για να ξεκινήσει ένα παιχνίδι. Η ομάδα θα παραχωρήσει το πρώτο παιχνίδι αν δεν έχουν και τους πέντε (5) παίκτες τους παρόντες, δεκαπέντε (15) λεπτά πριν την καθορισμένη έναρξη του αγώνα (περίοδος χάριτος). Εάν μια ομάδα έχει παραχωρήσει το πρώτο παιχνίδι, θα παραχωρήσει όλη την σειρά Βο3 αν δεν έχουν και τους πέντε (5) παίκτες τους, 20 λεπτά πριν την προκαθορισμένη έναρξη του δεύτερου παιχνιδιού. Ομάδες που έχουν παίξει προηγούμενα παιχνίδια σε έναν αγώνα, θα παραχωρούν τα παιχνίδια 2 και 3, εάν δεν έχουν και τους πέντε (5) παίκτες τους παρόντες, 10 λεπτά πριν την ολοκλήρωση του προηγούμενου παιχνιδιού (περίοδος χάριτος). Εάν δύο ομάδες που έχουν δρομολογηθεί για να παίξουν μεταξύ τους παραχωρήσουν ένα παιχνίδι ή αγώνα, μια ρίψη κέρματος θα καθορίσει τον νικητή του παιχνιδιού/αγώνα. Εάν ένας αγώνας δεν μπορεί να ξεκινήσει στην προκαθορισμένη ώρα έναρξης, η περίοδος χάριτος θα ξεκινήσει με το τέλος του προηγούμενου αγώνα.

2.3 Τα ονόματα των παικτών στο παιχνίδι, οι εικόνες προφίλ και τα ονόματα των ομάδων θα πρέπει να προεγκριθούν από το HCSL. Τα ονόματα των παικτών και των ομάδων θα πρέπει να είναι καθαρά και χωρίς χορηγούς. Οι εικόνες προφίλ των παικτών θα πρέπει να είναι φωτογραφίες τους χορηγηθείσες από το HCSL ή από εγκεκριμένη ομάδα και/ή λογότυπο του οργανισμού ή της ομάδας.

2.4 Το HCSL έχει την άδεια να χρησιμοποιήσει την ομάδα και ή τα λογότυπα του οργανισμού ή της ομάδας, φωτογραφίες παικτών και βίντεο, για χρήση σε υλικά της σκηνής, διαδικτυακή χρήση, τηλεοπτικές μεταδόσεις του HCSL και σχετικών εκδηλώσεων, live-streaming,

συμπεριλαμβανομένων αλλά όχι περιοριστικά, δημοσιεύσεις και βίντεο μέσω κοινωνικής δικτύωσης, και για την προώθηση/διαφήμιση της τηλεόρασης HCSL και/ή online μεταδόσεων και σε σχέση με αυτών, συνεργάτες και χορηγούς του HCSL.

2.5 Το HCSL διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει, αφαιρέσει, ή αλλιώς αλλάξει τους κανόνες, χωρίς επιπλέον ειδοποίηση. Το HCSL διατηρεί επίσης το δικαίωμα να κρίνει καταστάσεις που δεν είναι ειδικά υποστηριγμένες, ή επεξηγημένες σε αυτό το rulebook, ή που ακόμη πηγάζουν ενάντια σε αυτό το rulebook, για να διατηρηθεί η ευγενής άμιλλα και το ευ αγωνίζεσθαι.

3. ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

3.1 Οι παίκτες/ομάδες αναμένονται να επιδείξουν τον καλύτερό τους εαυτό σε όλα τα παιχνίδια.

3.2 Οι παίκτες, προπονητές και εκπρόσωποι των ομάδων αναμένονται να συμπεριφέρονται σε όλο το προσωπικό και τους χορηγούς με σεβασμό.

3.3 Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να επικοινωνούν με θεατές ή παίκτες εκτός των συμπαικτών τους, κατά την διάρκεια ενός αγώνα.

3.4 Οι παίκτες, προπονητές και εκπρόσωποι των ομάδων θα πρέπει να δρουν επαγγελματικά κάθε στιγμή και να μην χρησιμοποιούν ύβρεις ή ακατάλληλη γλώσσα. Δεν επιτρέπεται να χλευάσουν ή προκαλέσουν κανέναν θεατή, προσωπικό ή οποιονδήποτε άλλο παρών σε οποιοδήποτε τουρνουά HCSL.

3.5 Οι παίκτες/ομάδες απαγορεύεται να παραχωρούν αγώνες/παιχνίδια εκ προθέσεως ή να συνωμοτούν για να χειραγωγήσουν τις βαθμολογίες ή τα brackets.

3.6 Απαγορεύονται δημόσιες συζητήσεις, ή συμφωνίες, για αποφυγή χρήσης ικανοτήτων, αντικειμένων, όπλων ή στρατηγικών. Απαγορεύονται επίσης, δημόσιες δηλώσεις για προσωπικές πληροφορίες, ανεπίσημες αλλαγές σχημάτων, και δυσφημιστικών παρατηρήσεων για το HCSL ή τους συνεργάτες του.

3.7 Οι παίκτες, προπονητές, προσωπικό ομάδων και/ή μάνατζερ, και άλλοι εκπρόσωποι ομάδων ή παικτών, απαγορεύεται να συμμετάσχουν ή να αναμειχθούν, άμεσα ή έμμεσα, σε οποιοδήποτε fantasy sport, στοίχημα ή τζόγο που χρησιμοποιεί στατιστικά ή αποτελέσματα του τουρνουά που είναι σχετικά με το HCSL με κάθε τρόπο, και δεν θα πρέπει να συνδεθεί με τζογαδόρους ή να παραχωρήσει καμία πληροφορία που θα βοηθήσει στον στοίχημα ή τον τζόγο, άμεσα ή έμμεσα. Οποιοδήποτε στοίχημα ή τζόγος από παίκτη, προπονητή, προσωπικό ομάδας και/ή μάνατζερ, ή άλλου εκπρόσωπου παίκτη ή ομάδας ενάντια στην ίδια του την ομάδα, θα οδηγήσει σε άμεσο αποκλεισμό ολόκληρης της ομάδας, και κατά την διακριτική ευχέρεια του HCSL, σε αποκλεισμό από ένα ή περισσότερα επόμενα HCSL τουρνουά (μέχρι και σε μόνιμο αποκλεισμό από όλα τα μελλοντικά τουρνουά). Οποιαδήποτε άλλη παράβαση θα τιμωρείται κατά την διακριτική ευχέρεια της διεύθυνσης του τουρνουά.

3.8 Το στήσιμο των αγώνων ορίζεται ως μια προσπάθεια οργάνωσης ή επηρεασμού, εκ των προτέρων, του αποτελέσματος ενός αγώνα, ή συμβάντων μέσα στον αγώνα, συνήθως με σκοπό την απολαβή χρημάτων, συχνά από στοιχηματισμό. Οι συμμετέχοντες, άμεσα ή έμμεσα, απαγορεύεται να δεχτούν, ή να προσφέρουν, σε οποιοδήποτε πρόσωπο ή οντότητα (είτε είναι συμμετέχοντες είτε όχι) οποιαδήποτε δωροδοκία/δώρο/έπαθλο κάθε φύσεως, ώστε να προσπαθήσει να επηρεάσει το αποτέλεσμα ή την διεξαγωγή του αγώνα ή του τουρνουά. Οι συμμετέχοντες είναι αυστηρά υποχρεωμένοι να αναφέρουν οποιαδήποτε τέτοια ενέργεια γίνεται στους ίδιους ή σε άλλους συμμετέχοντες, σε έναν υπεύθυνο του τουρνουά.

3.9 Οποιαδήποτε μορφή cheating και/ή ghosting απαγορεύεται αυστηρά και μπορεί να οδηγήσει σε άμεσο αποκλεισμό, και έρευνα των προηγούμενων αγώνων. Οι υπεύθυνοι του τουρνουά μπορούν να αφαιρέσουν πόντους και/ή να αποκλείσουν εντελώς την ομάδα από ολόκληρο το τουρνουά. Η ομάδα μπορεί επίσης να χάσει οποιαδήποτε θέση/πρόσκληση από μελλοντικά HCSL τουρνουά. Η χρήση των ακόλουθων προγραμμάτων θα οδηγήσει σε αποκλεισμό cheat: Multi-hacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil, No-Flash and Sound changes. Αυτά είναι μόνο παραδείγματα καθώς άλλα προγράμματα ή μέθοδοι μπορούν να θεωρηθούν επίσης cheat.

3.10 Το αρχικό seeding, καθορίζεται και ανακοινώνεται από το HCSL πριν την έναρξη του τουρνουά.

3.11 Η βαθμολογία για τον round robin όμιλο του τουρνουά θα διαμορφώνεται ως εξής: 3 πόντοι για κάθε νίκη κατά την κανονική διάρκεια του παιχνιδιού, 2 πόντοι για νίκη κατά την διάρκεια της παράτασης (overtime), 1 πόντος για ήττα στην παράταση, και 0 πόντοι για ήττα στην κανονική διάρκεια του παιχνιδιού.

4. ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΑΡΤΩΝ

4.1 Στις online φάσεις του τουρνουά η επιλογή των χαρτών θα πρέπει να γίνεται τουλάχιστον 24 ώρες πριν την προκαθορισμένη έναρξη του αγώνα κατά την υπόδειξη του admin.

4.2 Για όλους τους Best of One (Bo1) αγώνες:

- i) Η ομάδα με το υψηλότερο seed θα αποφασίσει εάν θα είναι η ομάδα A ή B. Εάν και οι δύο ομάδες έχουν το ίδιο seed, μια ρίψη νομίσματος θα αποφασίσει εάν είναι η ομάδα A ή B.
- ii) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- iii) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- iv) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- v) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- vi) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- vii) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- viii) Η ομάδα A έχει την επιλογή πλευράς

4.3 Για όλους τους Best of Two (Bo2) αγώνες:

- i) Η ομάδα με το υψηλότερο seed θα αποφασίσει εάν θα είναι η ομάδα A ή B. Εάν και οι δύο ομάδες έχουν το ίδιο seed, μια ρίψη νομίσματος θα αποφασίσει εάν είναι η ομάδα A ή B.
- ii) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- iii) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- iv) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- v) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- vi) Η ομάδα A επιλέγει 1 χάρτη και η ομάδα B έχει την επιλογή πλευράς
- vii) Η ομάδα B επιλέγει 1 χάρτη και η ομάδα A έχει την επιλογή πλευράς
- viii) Ένας χάρτης απομένει εκτός.

4.4 Για όλους τους Best of Three (Bo3) αγώνες:

- i) Η ομάδα με το υψηλότερο seed θα αποφασίσει εάν θα είναι η ομάδα A ή B. Εάν και οι δύο ομάδες έχουν το ίδιο seed, μια ρίψη νομίσματος θα αποφασίσει εάν είναι η ομάδα A ή B.
- ii) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- iii) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- iv) Η ομάδα A επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 1 και η ομάδα B έχει την επιλογή πλευράς.
- v) Η ομάδα B επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 2 και η ομάδα A έχει την επιλογή πλευράς.
- vi) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- vii) Η ομάδα A επιλέγει τον τρίτο χάρτη
- viii) Ο νικητής του Knife Round έχει την επιλογή πλευράς.

4.5 Για όλους τους Best of Five (Bo5) αγώνες:

- i) Η ομάδα με το υψηλότερο seed θα αποφασίσει εάν θα είναι η ομάδα A ή B. Εάν και οι δύο ομάδες έχουν το ίδιο seed, μια ρίψη νομίσματος θα αποφασίσει εάν είναι η ομάδα A ή B.
- ii) Η ομάδα A αποκλείει 1 χάρτη
- iii) Η ομάδα B αποκλείει 1 χάρτη
- iv) Η ομάδα A επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 1 και η ομάδα B έχει την επιλογή πλευράς.
- v) Η ομάδα B επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 2 και η ομάδα A έχει την επιλογή πλευράς.
- vi) Η ομάδα A επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 3 και η ομάδα B έχει την επιλογή πλευράς.
- vii) Η ομάδα B επιλέγει τον χάρτη για το παιχνίδι 4 και η ομάδα A έχει την επιλογή πλευράς.
- viii) Ο χάρτης που απομένει είναι ο καθοριστικός και ο νικητής του Knife Round έχει την επιλογή πλευράς.

4.6 Οι δυο πρώτες ομάδες του ομίλου προκρίνονται κατευθείαν στα LAN playoffs του HCSL. Η τρίτη ομάδα παίζει με την ομάδα στην έκτη θέση και η τέταρτη ομάδα παίζει με την ομάδα στην πέμπτη θέση, ώστε να προκριθούν άλλες δύο ομάδες στα LAN playoffs. Η ομάδα που κατέκτησε την πρώτη θέση του ομίλου, θα παίζει με την προκριθείσα ομάδα που είχε την χαμηλότερη θέση στον όμιλο και οι εναπομείναντες ομάδες θα παίξουν μεταξύ τους. Ο καθορισμός του ποια ομάδα θα είναι η ομάδα A και ποια θα είναι η ομάδα B, θα γίνει με ρίψη νομίσματος στα playoffs του τουρνουά.

4.7 Χάρτες (Επίσημες εκδοχές των χαρτών από την Valve στο Active Duty Map Group)

1. De_cache
2. De_cobble

3. De_inferno
4. De_nuke
5. De_mirage
6. De_train
7. De_overpass

5. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

5.1 Ρυθμίσεις παιχνιδιού:

1. Χρόνος Γύρου = 1:55 λεπτά
2. Χρόνος Παγώματος = 20 δευτερόλεπτα
3. Χρόνος Αγοράς = 20 δευτερόλεπτα
4. Χρονοδιακόπτης C4 = 40 δευτερόλεπτα
5. Χρήματα Παράτασης = \$10,000
6. Γύροι παράτασης = 3 γύροι ανά ημίχρονο

5.2 Κάθε παιχνίδι θα αποτελείται από δύο (2) μισά των 15 γύρων. Ένα παιχνίδι θα τελειώνει όταν μια ομάδα φτάσει τις 16 νίκες γύρων στο δεύτερο μισό. Εάν το σκορ ενός παιχνιδιού είναι ισόπαλο μετά από 30 γύρους, θα παίζεται η παράταση. Η παράταση αποτελείται από δύο (2) μισά των 3 γύρων. Οι παίκτες θα αρχίζουν την κάθε μισή παράταση με \$10,000. Το παιχνίδι θα τελειώνει εάν μια ομάδα φτάσει τις 4 νίκες γύρων στην ίδια παράταση. Εάν το σκορ είναι ισόπαλο μετά από έξι γύρους, θα παίζεται επιπλέον παράταση.

5.3 Οι παίκτες θα έχουν τουλάχιστον 15 λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα και 10 λεπτά μεταξύ κάθε παιχνιδιού ενός αγώνα για να στηθούν και να εξασφαλίσουν ότι το ποντίκι, το πληκτρολόγιο και τα ακουστικά τους λειτουργούν σωστά. Τα 15-λεπτα αυτά θα ξεκινούν μετά το πέρας του προηγούμενου αγώνα. Τα 10-λεπτα θα ξεκινούν μετά το πέρας του προηγούμενου παιχνιδιού. Θα υπάρχει ένα πεντάλεπτο διάλειμμα στο ημίχρονο και όλοι οι παίκτες θα περιμένουν για την επιβεβαίωση των αρχών του τουρνουά πριν ξεκινήσουν το δεύτερο ημίχρονο.

5.3.1 Δεν επιτρέπονται παιχνίδια προπόνησης ή ζεστάματος όταν έχει ξεκινήσει το πρώτο παιχνίδι του αγώνα.

5.4 Οι παίκτες απαγορεύεται να χρησιμοποιήσουν το alias jump throw bind. Οι παίκτες επιτρέπεται να χρησιμοποιήσουν το macro jump throw.

5.5 Δεν επιτρέπεται το clipping. Ένας παίκτης θεωρείται ότι κάνει clipping εάν προωθήσει τον χαρακτήρα του μέσα από στερεό αντικείμενο ή χειραγωγήσει τον χαρακτήρα του με σκοπό να δει πάνω, κάτω και/ή μέσα από στερεό αντικείμενο.

5.6 Απαγορεύεται το pixel walking. Ένας παίκτης θεωρείται ότι κάνει pixel walking εάν χειραγωγήσει τον χαρακτήρα του σε κάθισμα ή όρθια στάση σε αόρατες γωνίες του χάρτη.

5.7 Η βόμβα απαγορεύεται να τοποθετηθεί σε τοποθεσία που δεν μπορεί να εξουδετερωθεί, σε τοποθεσία που δεν ακουμπάει στερεό αντικείμενο ή σε τοποθεσία που δεν κάνει τον σύνθησης ηχητικό σήμα.

5.8 Οι παίκτες απαγορεύεται να χρησιμοποιήσουν αντικείμενα για να καλύψουν την βόμβα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να εξουδετερωθεί.

5.9 Οι παίκτες απαγορεύεται να εξουδετερώσουν την βόμβα μέσα από στερεό αντικείμενο.

5.10 Η παραβίαση ενός κανόνα παιχνιδιού από τον 5.3 - 5.9 μπορεί να οδηγήσει σε παραχώρηση του παιχνιδιού.

5.11 Οι ομάδες επιτρέπεται να έχουν τέσσερα (4) timeout των τριάντα (30) δευτερολέπτων ανά χάρτη. Μόνο ένα timeout επιτρέπεται ανά γύρο.

5.12 Εάν ένας παίκτης χάσει την σύνδεση του με τον διακομιστή κατά το πρώτο λεπτό του παιχνιδιού, δεν έχουν καταγραφεί σκοτωμοί, και η βόμβα δεν έχει τοποθετηθεί, το παιχνίδι θα πρέπει να επανεκκινηθεί από την αρχή του γύρου.

5.13 Εάν ένας παίκτης αποσυνδεθεί από έναν γύρο/παιχνίδι που δεν θα επανεκκινηθεί, θα του επιτραπεί να ξαναμπεί στο παιχνίδι, αλλά ο χαρακτήρας του θα θεωρηθεί νεκρός για τον γύρο στον οποίο αποσυνδέθηκε. Εάν όλοι οι παίκτες σε μια ομάδα αποσυνδεθούν από το παιχνίδι την ίδια στιγμή, το παιχνίδι δεν θα επανεκκινηθεί, και η ομάδα θα παραχωρήσει τον γύρο.

5.14 Η χρήση in-game changing scripts απαγορεύεται αυστηρά.

5.15 Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού επιτρέπονται μόνο συζητήσεις σχετικά με το παιχνίδι.

5.16 Κατά την διάρκεια ενός αγώνα, ο προπονητής μπορεί να επικοινωνεί με τους παίκτες μόνο κατά την διάρκεια του ζεστάματος, του ημιχρόνου ή των timeouts που μπορεί να καλέσει ο προπονητής ή ο παίκτης. Ο προπονητής επιτρέπεται να κρατάει σημειώσεις σε χαρτί κατά την διάρκεια του αγώνα, δεν επιτρέπεται τίποτα άλλο.

6. ΧΡΗΜΑΤΙΚΑ ΕΠΑΘΛΑ

6.1 Όλα τα χρηματικά έπαθλα θα πρέπει να πληρώνονται ιδανικά 90 ημέρες μετά το πέρας των τελικών του τουρνουά. Εάν μια ομάδα ή παίκτης έχει ελλιπής πληροφορίες για την πληρωμή και δεν κάνει προσπάθεια να το διορθώσει, το χρηματικό έπαθλο δεν θα αποπληρώνεται μέχρι να διορθωθεί.

6.2 Το χρηματικό έπαθλο θα αποπληρώνεται στον αρμόδιο εκπρόσωπο/οργανισμό της ομάδας, εκτός εάν, πριν από την έναρξη του τουρνουά, η ομάδα ζητήσει με έγγραφη αίτηση, την οποία το HCSL διατηρεί το δικαίωμα να απορρίψει, το HCSL να πληρώσει απευθείας τους παίκτες. Κάθε ισχύουσα παρακράτηση ή άλλος φόρος στο χρηματικό έπαθλο που αποπληρώνεται από

το HCSL είναι στην αποκλειστική ευθύνη του οργανισμού/παίκτη που λαμβάνει την πληρωμή. Κάθε οντότητα που λαμβάνει μια πληρωμή από το HCSL, μπορεί να χρειαστεί να συμπληρώσει ορισμένα φορολογικά έγγραφα πριν από την πληρωμή, εάν ζητηθεί από το HCSL, και η πληρωμή οποιουδήποτε χρηματικού επάθλου δεν θα γίνει μέχρι να συμπληρωθούν και να επιστραφούν αυτά τα έγγραφα στο HCSL.

6.3 Εάν ένας συμμετέχων παραβιάσει οποιονδήποτε κανόνα κατά την διάρκεια του τουρνουά ή των προκριματικών, θα τιμωρηθεί με μείωση του χρηματικού επάθλου. Η μείωση αυτή αποφασίζεται κατά την διακριτική ευχέρεια της διοίκησης του τουρνουά και μπορεί να είναι ίση με πλήρη παραχώρηση του αλλιώς πληρωτέου επάθλου.

6.4 Όσο το έπαθλο του τουρνουά δεν έχει πληρωθεί, το HCSL διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει οποιαδήποτε πληρωμή σε αναμονή εάν ανακαλυφθεί οποιοδήποτε αποδεικτικό στοιχείο απάτης ή ανορθόδοξου παιχνιδιού.

6.5 Το χρηματικό έπαθλο θα σταλεί μέσω τραπεζικής μεταφοράς, ως επιταγή ή μέσω PayPal, όπως υποδειχθεί κάθε φορά από την διοίκηση του HCSL. Αποτυχία εξαργύρωσης των επιταγών ή παροχής επαρκών πληροφοριών για την ολοκλήρωση των πληρωμών, θα οδηγήσει στο να μην γίνουν οι πληρωμές. Εάν ένας συμμετέχων δεν λάβει τα κέρδη του ή εξαργυρώσει την επιταγή μέσα σε έξι (6) μήνες από την αρχική ημέρα πληρωμής, τα έπαθλα θα παραχωρούνται.

7. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

7.1 Προσδοκούμε κάθε συμμετέχων μέλος να είναι στην καθορισμένη περιοχή για να στηθεί και να ετοιμαστεί τις ώρες που έχουν δοθεί από την διοίκηση του τουρνουά. Εάν παρατηρήσετε ότι μπορεί να αργήσετε σε οποιοδήποτε σημείο μια από αυτές τις μέρες, παρακαλώ ενημερώστε κάποιον υπεύθυνο του τουρνουά το συντομότερο δυνατόν.

7.2 Το HCSL θα παρέχει υπολογιστές και οθόνες για όλους τους αγώνες και επιπλέον ακουστικά. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να φέρουν τον δικό τους εξοπλισμό (συγκεκριμένα: πληκτρολόγιο, ποντίκι, mousepad). Τα ποντίκια και τα πληκτρολόγια θα πρέπει να έχουν κανονικές θύρες για USB. Οι παίκτες δεν θα χρησιμοποιήσουν εξοπλισμό PS2.

7.2.1 Όλες οι συμμετέχουσες ομάδες θα χρειαστεί να παραδώσουν τον εξοπλισμό τους κατά την άφιξή τους στην τοποθεσία στους υπεύθυνους του τουρνουά. Εάν ένας παίκτης δεν παραδώσει τον εξοπλισμό του σε οποιοδήποτε σημείο, θα πρέπει είτε να χρησιμοποιήσουν εξοπλισμό που θα τους δοθεί από το HCSL είτε να μην συμμετάσχουν στο τουρνουά.

7.3 Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να στείλουν τις προσωπικές τους ρυθμίσεις και drivers τουλάχιστον μια (1) ημέρα πριν την έναρξη του τουρνουά. Εάν ένας παίκτης ή ομάδα δεν τα στείλει, θα πρέπει να βάλει χειροκίνητα τις ρυθμίσεις του εκείνη την ώρα και να παίξει χωρίς drivers.

7.4 Οι παίκτες και οι ομάδες πρέπει να διασφαλίσουν ότι είναι όλοι σε ίδιου χρώματος εμφάνιση, αποτυχία ενός παίκτη ή ομάδας να φέρει τέτοια ενδυμασία, θα αναγκάσει το HCSL να παρέχει κατάλληλη ενδυμασία για τους συμμετέχοντες, της οποίας το κόστος θα αφαιρεθεί από το χρηματικό έπαθλο που θα αποπληρωθεί στους συμμετέχοντες.

7.5 Απαγορεύεται η μεταφορά και κατανάλωση οποιουδήποτε τροφίμου στον χώρο του που παίζονται τα παιχνίδια. Το κάπνισμα επίσης απαγορεύεται αυστηρά.

7.6 Κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει υποδείξει ένα μέλος της ομάδας για να είναι διαθέσιμο για συνεντεύξεις πριν και μετά τους αγώνες. Το HCSL μπορεί να πάρει συνέντευξη από άλλον παίκτη, εκτός από αυτόν που έχει υποδειχθεί, οπότε όλοι οι παίκτες πρέπει να είναι διαθέσιμοι για συνέντευξη.

7.7 Εάν το HCSL αποφασίσει ότι ένα μέλος μιας ομάδας πρέπει να είναι μέρος μιας συνέντευξης τύπου ή σε μια συνεδρία υπογραφών, τότε ο παίκτης δεν μπορεί να το απορρίψει, και θα πρέπει να παρευρεθεί.

7.8 Απαγορεύεται αυστηρά να συνδεθεί, ή να χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε αφαιρούμενο μέσο στους υπολογιστές του τουρνουά. Εάν ένας παίκτης έχει μια τέτοια συσκευή στην κατοχή του, θα πρέπει να την παραδώσει σε κάποιον υπεύθυνο του τουρνουά πριν μπει στην περιοχή που θα παιχτούν τα παιχνίδια. Η συσκευή θα κρατηθεί από τους υπεύθυνους μέχρι ο παίκτης να τελειώσει τα καθήκοντά του στον χώρο για εκείνη την ημέρα.

7.9 Οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να φέρουν κινητά τηλέφωνα, τάμπλετ ή παρόμοιες συσκευές στον χώρο του παιχνιδιού. Εάν ένας παίκτης έχει μια τέτοια συσκευή στην κατοχή του, θα πρέπει να την παραδώσει σε κάποιον υπεύθυνο του τουρνουά πριν μπει στην περιοχή που θα παιχτούν τα παιχνίδια. Η συσκευή θα κρατηθεί από τους υπεύθυνους μέχρι ο παίκτης να τελειώσει τα καθήκοντά του στον χώρο για εκείνη την ημέρα.

7.10 Η σύνδεση στο ίντερνετ είναι απενεργοποιημένη στους υπολογιστές του τουρνουά για όλους τους συμμετέχοντες.

7.11 Οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να κάνουν ζέσταμα για 45 λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα. Το περιθώριο αυτό δεν είναι εγγυημένο και μπορεί να αλλάξει.

7.12 Όλα τα demo και τα replay θα πρέπει να μεταφορτωθούν σε έναν δικτυωμένο διακομιστή ή να μεταφερθούν σε ένα USB stick που θα έχει δοθεί από την διοίκηση του HCSL.

7.13 Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μείνουν στον χώρο του τουρνουά για την τελετή των νικητών μετά τους μεγάλους τελικούς.

8. ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Τα πιο σημαντικά και συχνά παραπτώματα αναφέρονται παρακάτω. Παρόλα αυτά, η διοίκηση μπορεί να επιβάλει κυρώσεις για μη ρητά αναφερόμενους τύπους αντιαθλητικών συμπεριφορών (π.χ παρενόχληση).

8.1 Η προσπάθεια παραπλάνησης διαχειριστών ή άλλων παικτών, χρησιμοποιώντας ψευδείς πληροφορίες, ή με κάθε άλλο τρόπο εξαπάτησης άλλων συμμετεχόντων στο τουρνουά θα τιμωρείται όπως αναφέρεται παρακάτω.

8.2 Εάν μια ομάδα δηλώσει ψευδή αποτελέσματα για έναν αγώνα, ή με άλλο τρόπο προσπαθήσει να τα τροποποιήσει ψευδώς, η ομάδα θα αναγκαστεί να παραχωρήσει την σειρά των παιχνιδιών.

8.3 Εάν υπάρξει υποψία cheating, οι συμμετέχοντες θα χρειαστεί να παρέχουν αποδεικτικά στοιχεία στην μορφή των μέσων του αγώνα. Τα μέσα του αγώνα είναι όλες οι μεταφορτώσεις, συμπεριλαμβανομένων αλλά όχι περιορισμένων σε: στιγμιότυπα οθόνης, demos, μοντέλα, και ούτω καθεξής. Η τροποποίηση των μέσων του αγώνα, με σκοπό την παραπλάνηση, θα οδηγήσει σε τιμωρία της ομάδας.

8.4 Οποιαδήποτε προσπάθεια εξαπάτησης αντίπαλων παικτών, διαχειριστών, ή οποιουδήποτε άλλου σχετικού με το HCSL μπορεί να οδηγήσει σε τιμωρία.