

For English version, [click here](#).

Turnaussäännöt - CS:GO

23.3.2017

VERSIO 6

[Johdanto](#)

[1. Yleiset säännöt](#)

[2. Pelin säännöt](#)

[3. Muut säännöt](#)

[4. Tauot](#)

[5. Kartat](#)

[6. Protestit ja rangaistukset](#)

[7. Fair play](#)

[8. eBot](#)

[9. Lähetykset](#)

[10. Demot](#)

Johdanto

Nämä säännöt ovat SEUL ry:n viralliset Counter-Strike: Global Offensive -pelin säännöt. Sääntöjä käytetään kaikissa SEUL ry:n sertifioimissa turnauksissa ja niiden ylläpidosta vastaa erillinen pelisääntötyöryhmä. Jokaisen turnaukseen osallistuvan henkilön tulee lukea ja ymmärtää alla olevat säännöt ja käyttäytyä urheilijamaisesti turnauksen aikana. Tämä koskee myös pelaajan avatar-kuvaa ja pelinimeä. Turnaustuomareilla on viime kädessä päätösvalta kaikissa konflikti- ja sanktiointitilanteissa. Turnaustoimihenkilöt varaavat kaikki oikeudet näitä sääntöjä koskeviin muutoksiin. Turnaustuomarit voivat tarvittaessa keskeyttää turnauksen vakavan teknisen ongelman tai muun mahdollisen äkillisen tapahtuman, esimerkiksi sairastapauksen vuoksi.

Nämä säännöt ovat pääasiassa turnauksiin, jotka pelataan paikallisessa turnaustapahtumassa. Verkossa pelattaviin turnauksiin sääntöihin voidaan tehdä pieniä muutoksia. Turnausjärjestäjä on velvollinen ilmoittamaan aikataulut, turnausformaatin ja palkinnot ennen turnausta.

Kaikki huijaaminen, mukaan lukien pelin seuraaminen toisen henkilön avustuksella, on kielletty. Jos osallistuja ei tiedä, onko jokin pelimekaniikka sallittu, heidän TULEE kysyä päätuomarilta ennen turnausta onko kyseinen mekaniikka sallittu vai ei.

Minkään säännön rikkominen johtaa sanktiointiin, mitä voivat olla

- Varoitukset
- Yhden pelin tappio
- Yhden ottelusarjan tappio

- Palkintosumman vähentäminen
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen turnauksesta
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen tapahtumasta

Turnaustuomarin tekemä päätös voidaan kyseenalaistaa käsittelemällä asia turnauksen päätuomarin kanssa. Kantelu päätöksestä on tehtävä päätuomarille heti, kun tuomari on antanut päätöksen tai kun peli, jota päätös koskee, on päättynyt. Päätuomarin päätös on lopullinen ja siitä ei voi tehdä kantelua.

1. Yleiset säännöt

- 1.1: Peli: Counter-Strike: Global Offensive, viimeisin versio.
- 1.2: Joukkueen koko: 5 varsinaista pelaajaa ja mahdollisesti kaksi varapelaajaa.
- 1.3: Joukkue voi vaihtaa turnauksen aikana enintään kaksi varsinaista pelaajaa.
- 1.4: Yksi pelaaja voi olla vain yhdessä joukkueessa turnauksen aikana.
- 1.5: VoIP-ohjelmisto on sallittu. Turnausjärjestäjä voi tarjota Mumble ja Teamspeak-palvelimet.
- 1.6: Mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai tuottaa epäreilun edun pelissä, on ehdottomasti kielletty ja on peruste välittömälle poistamiselle turnauksesta.
- 1.7: Pelaajien tulee käyttää omia lisälaitteitaan (näppäimistö, hiiri, hiirimatto, headset ja nappikuulokkeet)
- 1.8: Pelaajilla tulee olla voimassa oleva CS:GO -lisenssi henkilökohtaisella Steam-tilillään turnauspelejä varten ellei toisin mainita.
- 1.9: Pelinimet ja kuvat
 - 1.9.1: Pelaajien tulee käyttää heidän virallista pelinimeään koko turnauksen ajan.
 - 1.9.2: Sponsorit, jotka eivät liity alkoholiin, tupakkatuotteisiin, uhkapelaamiseen tai aikuisviihteeseen pelinimen lopussa, ovat sallittuja.
 - 1.9.3: Pelaajien tulee käyttää lähetykselpoista Steam-profiilikuvaa, suositeltavasti joukkueen logoa tai omaa kuvaa.
- 1.10: Pelaaja, jolla on kaksi vuotta tai uudempi CS:GO VAC (Valve Anti Cheat) -pelikielto pelitilillään, ei saa osallistua turnaukseen tai pelata turnauksessa.
- 1.11: Joukkueen valmentaja on oikeutettu katsomaan ottelua pelaajien takana, mutta hän ei saa kommunikoida pelaajien kanssa millään tavoin paitsi puoliajalla, aikalisän aikana ja pyytäessään aikalisää pelaajalle.
- 1.12: Pelin aikana joukkueen pelaajat voivat kommunikoida vain peliin liittyvien henkilöiden kanssa: joukkueen pelaajat, joukkueen valmentaja ja turnaustoimihenkilöt kuten tuomarit.
- 1.13: Aikataululliset asiat
 - 1.13.1: Joukkueen kapteenien tulee olla paikalla 30 minuuttia ennen varsinaisen ottelun alkamista karttavalintojen ja muun informaation vuoksi. (Koskee turnauspelejä, jotka pelataan fyysisesti turnausjärjestäjän pelilaitteilla)
 - 1.13.2: Jos joukkue ei ole paikallaan ja valmiina kun pelin on määrä alkaa, joukkue luovuttaa ottelun automaattisesti (lohkovaihe) tai luovuttaa ensimmäisen

kartan (Bo3) jos turnaustuomari ei toisin päättä. Välierien ja finaalien aikana joukkueelle voidaan myöntää 15 minuuttia aikaa olla valmiina, jonka jälkeen joukkue luovuttaa koko ottelun.

- 1.13.3: Jos joukkueesta puuttuu pelaajia, kun ottelun on määrä alkaa, heidän täytyy aloittaa ottelu ilman täyttää joukkuetta tai luovuttaa. Joukkueen vastuulla on, että kaikki joukkueen pelaajat ovat valmiina määräaikaan mennessä.
- 1.13.4: Turnaustoimihenkilöt varaavat oikeuden muuttaa näitä määritteitä, mikäli olosuhteet niin vaativat.
- 1.14: Äärimmäisissä olosuhteissa turnauksen järjestäjä varaa oikeuden muuttaa sääntöjä.

2. Pelin säännöt

- 2.1: Game mode: mr15
- 2.2: Total of 30 rounds, switching sides at halftime (after 15th round).
- 2.3: Start money: \$800
- 2.4: Round time: 1 minute 55 seconds.
- 2.5: Freeze time: 15 seconds
- 2.6: C4-timer: 40 seconds
- 2.7. Ensimmäinen joukkue joka voittaa 16 kierrosta varsinaisella peliajalla, voittaa ottelun.
- 2.8: Jos kartta päättyy tasapeliin, pelataan jatkoaika
 - 2.8.1: Joukkueet jatkavat samalla puolella kuin varsinaisella peliajalla
 - 2.8.2: Joukkue, joka ensimmäisenä voittaa neljä kierrosta jatkoajalla, voittaa ottelun.
 - 2.8.3: Game mode: mr3
 - 2.8.4: Start money: \$10 000
 - 2.8.5: Jatkoaikaa jatketaan tasatilanteessa uudella jatkoajalla, kunnes voittaja on ratkennut.
- 2.9: Puolen valitsee joukkue, joka ei valinnut pelattavaa karttaa. Bo3-ottelussa kolmannen kartan kohdalla puolet valitaan käyttämällä puukkokierrosta.
- 2.10: Pelaajalla voi olla enintään 4 kranaattia, sisältäen
 - 2.10.1: Flashbang, max 2
 - 2.10.2: HE-grenade, max 1
 - 2.10.3: Smoke grenade, max 1
 - 2.10.4: Molotov/Incendiary, max 1
 - 2.10.5: Decoy, max 1
- 3.1: Palvelimen asetustiedosto on viimeisin esl5v5.cfg:
<https://play.eslgaming.com/download/26251762/>

3. Muut säännöt

- 3.1: Skriptit (poislukien osto-, toggle- ja demoskriptit) ovat kiellettyjä. Jos et ole varma, onko skriptisi sallittu, kysy tuomarilta ennen ottelun alkua. Hyppyheittoskripti on kielletty,
- 3.2: Ulkopuoliset ohjelmat, jotka vaikuttavat pelin tilaan tai suorittavat pelin sisällä toimintoja, ovat kielletty.
- 3.3: Yhteyden katkaiseminen tahallisesti kesken pelin on kielletty.
- 3.4: Pommin virittäminen niin, että sitä ei voi purkaa, on kielletty.
- 3.5: Pommin virittäminen boostauksella on kielletty.
- 3.6: Pommin purkaminen esteen (esimerkiksi seinä tai katto) läpi ilman näköyhteyttä on kielletty.
- 3.7: Pelin periaatteita muuttavien bugien (esimerkiksi spawn-bugi) käyttö on kiellettyä.
- 3.8: Boostaus on sallittu muuten, paitsi kun pelin tekstuurit, seinät, katto tai lattia tulevat läpinäkyviksi tai läpäistäviksi.
- 3.9: Erikoissäännöt pelin mekaniikkojen hyväksikäytölle.
 - 3.9.1: Junan pysäyttäminen de_overpass-kartassa on kielletty. Juna voidaan pysäyttää heittämällä siihen harhautuskranaatti, jolloin terroristit eivät voi enää heittää kranaatteja B-pommipaikalle junaradan yli. Junan pysäyttämisestä seuraa kolmen kierroksen vähentäminen joukkueelta aina, kun mekaniikkaa hyväksikäytetään. Lisätietoja tapauksesta on osoitteessa <http://www.hltv.org/n/15480>

4. Tauot

- 4.1: Pelin asettaminen tauolle tapahtuu kierroksen päätyttyä.
- 4.2: Pelin asettaminen tauolle on sallittu ainoastaan taktista taukoa (aikalisä) varten tai teknisen ongelman takia.
- 4.3: Vain tauon asettanut joukkue voi jatkaa peliä.
- 4.4: Taktista taukoa voidaan käyttää pelin aikana kahdesti, kerran kummallakin puoliajalla, ja tauon pituus on maksimissaan 60 sekuntia.
- 4.5: Jos pelaajalla on tekninen ongelma, peli voidaan asettaa tauoksi maksimissaan 10 minuutiksi, jonka jälkeen ottelua jatketaan pelaajan pelikyvystä huolimatta.
- 4.6: Jos palvelimen tai verkon aiheuttama tekninen vika vaikuttaa vähintään kolmeen pelaajaan vähintään 10 minuutin ajan, peli voidaan aloittaa alusta seuraavin ehdoin:
 - 4.6.1: Jos kolmas kierros ei ole vielä alkanut, peli aloitetaan kokonaan alusta.
 - 4.6.2: Jos kolmas kierros on jo alkanut, peli jatkuu senhetkisestä pistetilanteesta siten, että jokaiselle pelaajalle annetaan aloitusraha 6500 \$.

5. Kartat

- 5.1: Karttajoukko
 - de_inferno

- de_train
- de_nuke
- de_mirage
- de_overpass
- de_cobblestone
- de_cache
- 5.2: Karttavalinnat
 - 5.2.1: Karttojen valinnan aloittaja on joko kolikonheiton hävinnyt joukkue tai vierasjoukkue (Joukkue B), jolla on korkeampi (huonompi) ennakkosijoitus (seed). Tyypillisesti vierasjoukkue on ottelusivulla oikealla puolella tai pudotuspelikaaviossa alempana.
 - 5.2.2: Paras yhdestä (best of one, bo1):
 - B poistaa yhden seitsemästä kartasta.
 - A poistaa yhden kuudesta kartasta.
 - B poistaa yhden viidestä kartasta.
 - A poistaa yhden neljästä kartasta.
 - B poistaa yhden kolmesta kartasta.
 - A poistaa yhden kahdesta kartasta.
 - Jäljelle jäänyt kartta pelataan, ja Joukkue B valitsee aloituspuolet.
 - 5.2.3: Paras kolmesta (best of three, bo3):
 - B poistaa yhden seitsemästä kartasta.
 - A poistaa yhden kuudesta kartasta.
 - B valitsee ensimmäisenä pelattavan kartan.
 - A valitsee toisena pelattavan kartan.
 - B poistaa yhden kolmesta kartasta.
 - A poistaa yhden kahdesta kartasta.
 - Jäljelle jäänyt kartta pelataan tarpeen vaatiessa kolmantena.
 - Joukkueen B valitsema kartta pelataan ensin, ja Joukkue A valitsee aloituspuolet.
 - Joukkueen A valitsema kartta pelataan toisena, ja Joukkue B valitsee aloituspuolet.
 - Kolmannessa kartassa aloituspuolet valitaan puukkokierroksella.

6. Protestit ja rangaistukset

- 6.1: Kaikki protestit tulee tehdä 10 minuutin sisällä ottelun päättymisestä. Taukoja ei käytetä pelin aikana protestien tekemiseen. Tapaukset käsitellään tuomarien toimesta ottelun jälkeen.
- 6.2: Kun ottelusta on tehty protesti, asianomaiset joukkueet eivät voi jatkaa turnauksessa ennen kuin protesti on selvitetty.
- 6.3: Rangaistukset

- 6.3.1: Varoitus, kierroksen häviäminen, kartan häviäminen, ottelun häviäminen, pelaajan tai joukkueen diskaukset turnauksesta, pelikiellon asettaminen pelaajalle tai joukkueelle.
- 6.3.2: Kierroksen häviäminen vähennetään kartan lopputuloksesta.
- 6.3.3: Tuomarit voivat käyttää säädettyjä rangaistuksia haluamallaan tavalla.
- 6.4: Online-otteluissa protestin tehnyt joukkue voi pyytää maksimissaan kolme demoa vastapuolen joukkueelta. Tuomarille on ilmoitettava demojen pyytämisestä välittömästi.
 - 6.4.1: Demot on toimitettava protestoivan joukkueen kapteenille 15 minuutin kuluessa demojen pyytämisestä. Aikamääreestä lipsuminen johtaa rangaistukseen.
 - 6.4.2: Kun demot on toimitettu, niin protestoivalla joukkueella on 20 minuuttia aikaa tutkia demoja ja, halutessaan jatkaa protestia, raportoida tuomareille kiistanalaiset tilanteet ja tarkat kierrosajat. Joukkue voi raportoida maksimissaan viisi eri tilannetta. Aikamääreestä lipsuminen tarkoittaa protestin raukeamista.

7. Fair play

- 7.1: Turnaus käyttää reilun pelaamisen eli fair play -sääntöjä. Haukkuminen, rasismi ja uskonnon pilkkaaminen on kiellettyä ja johtaa rangaistukseen. Vastustajan tahallinen provosointi on kielletty varoituksen uhalla.
- 7.2: Osallistujien tulee puhutella tuomareita kohteliaasti ja kunnioittavasti.
- 7.3: Jos osallistuja yrittää tahallaan sabotoida pelejä, toisia pelaajia tai turnauksen järjestäjiä, pelaaja diskataan.

8. eBot

- 8.1: eBotia voidaan käyttää turnauksessa.
- 8.2: Jos tapahtuu ongelma eBotin kanssa, peli asetetaan tauolle, kunnes ongelma on ratkaistu. Jos ongelmaa ei voida ratkaista kohtuullisessa ajassa, peliä jatketaan ilman eBotia.
- 8.3: Jos eBotin käyttö ei ole tuttua, joukkueen on kysyttävä neuvoa eBotin käyttöön tuomareilta ennen pelin alkua.

9. Lähetykset

- 9.1: Jos tapahtumalla on virallinen lähetys, joukkueiden ja pelaajien on odotettava, että lähetysten tuotanto on valmis, ennen pelin aloittamista.
- 9.2: Turnauksen järjestäjä voi päättää kenellä on oikeus tehdä lähetystä tapahtumasta.
- 9.3: Online-turnauksissa lähetyksissä pitää olla vähintään 2 minuutin viive, joka voidaan toteuttaa GOTV:llä tai suoraan lähetykseen.
- 9.4: Pelaajat eivät saa lähettää omaa peliään offline-turnauksissa.

10. Demot

- 10.1: Internetin välityksellä pelattavissa turnauksissa, kaikkien pelaajien tulee nauhoittaa pelaajan pelikuvan demo kaikista otteluista ja toimitettava se pyydettyäessä turnaustoimihenkilölle.
 - 10.1.1: Kun olet pelipalvelimella, kirjoita "record match1_vastustaja" konsoliin, esimerkiksi "record match1_ence".
 - 10.1.2: Nauhoittaminen päättyy kun poistut palvelimelta. Jos yhteytesi palvelimeen katkeaa, muista aloittaa nauhoittamaan demoa uudestaan toisella nimellä, jotta aiempi nauhoittamasi demo ei ylikirjoitu.
- 10.2: Koko pelistä nauhoitetun demon toimittamatta jättäminen johtaa kartan häviämiseen. Pelaajan pudotessa pelipalvelimelta useamman demon toimittaminen hyväksytään, mutta jokainen pelaajan pelaama kierros on oltava nauhoitettuna.

Tournament Rules - CS:GO

23.3.2017
VERSION 6

[Introduction](#)

[1. General rules](#)

[2. Game rules](#)

[3. Other rules](#)

[4. Pausing](#)

[5. Maps](#)

[6. Protests & sanctions](#)

[7. Fair play](#)

[8. eBot](#)

[9. Streaming & broadcasts](#)

[10. Demos](#)

Introduction

These rules are the official rules of SEUL (Finnish esports association) for Counter-Strike: Global Offensive. The rules will be used in all tournaments certified by SEUL, and they are maintained by a separate game rule working committee. Every participant must read and understand the following rules and behave in a sportsmanlike manner, including player avatar and screen names. Unsportsmanlike behavior will be sanctioned. Game admins have the final decision in all conflicts and sanctions. Tournament admins reserve all rights for changes related to these documents. Game admins can pause the tournament because of a serious technical problem or other reason as seen fit, e.g. medical emergency.

These rules apply mainly to offline tournaments which are held in a local tournament event. The rules can be slightly changed for online tournaments. The tournament organizer is required to announce the schedule, tournament format and the prizes before the tournament.

All cheating, including ghosting, is forbidden. If a participant is not sure whether a certain game mechanic is allowed, they **MUST** ask the head admin prior to the tournament's start to find out whether it is allowed or not.

Breaking any of the rules will result in sanctions, including but not limited to:

- Warnings
- Losing a single game
- Losing a game series
- Deduction from the prize
- Removal of a player or a team from the tournament
- Removal of a player or a team from the event

A decision made by a single admin can be challenged by bringing it up with the head admin. This complaint can only be made right after the decision has been called or the game has ended, whichever occurred first. The head admin's decision is final and cannot be challenged.

1. General rules

- 1.1: Game: Counter Strike: Global Offensive, latest version
- 1.2: Team size: 5 actual players and possibly 2 reserve players.
- 1.3: A team may change at maximum 2 of its actual players.
- 1.4: One player can only be in one team during the tournament.
- 1.5: VoIP software is allowed. Tournament organizers may provide Mumble and Teamspeak servers.
- 1.6: Any software that modifies game files or grants an unfair advantage in the game is strictly forbidden and is grounds for immediate removal from the tournament.
- 1.7: Players must provide their own gaming paraphernalia (keyboard, mouse, mousepad, headset and in-ear headphones)
- 1.8: Players must have a valid CS:GO licence on their personal Steam account for tournament play unless stated otherwise.
- 1.9: Screen names and pictures
 - 1.9.1: Players must use their official screen name throughout the tournament.
 - 1.9.2: Sponsors related to other than alcohol, tobacco, gambling or adult entertainment at the end of the name are allowed.
 - 1.9.3: Players must use a stream-friendly Steam profile picture, preferably a team logo or self portrait.
- 1.10: A player who has a less than 2 years old CS:GO VAC ban on his tournament account record may not enter or play in the tournament.
- 1.11: A coach may watch the match behind the players, but they may not communicate with the players in any way except during half-time and timeouts and when issuing a timeout call to a player.
- 1.12: During a game, team members are only allowed to communicate with persons involved with the game: team players, team coach, and tournament officials such as admins.
- 1.13: Timekeeping
 - 1.13.1: Team captains must be in place 30 minutes before actual match start for the map veto and/or receiving information. (Valid on offline-tournaments only)
 - 1.13.2: If a team is not seated and ready when their game is scheduled to start, the team will automatically forfeit their game (group stage) or concede the first map (Bo3) unless admin states otherwise. During the semi-finals and finals there will be a following 15 minute time left for the team to be ready or they will forfeit the whole match.
 - 1.13.3: If a team is missing players at scheduled starting time, they WILL have to start the match without their full team, or forfeit. It is up to the teams to make sure they are ready on time.

- 1.13.4: Tournament officials reserve the right to change these timings if circumstances require it.
- 1.14: Under extreme circumstances administrators reserve the right to change the rules.

2. Game rules

- 2.1: Game mode: mr15
- 2.2: Total of 30 rounds, switching sides at halftime (after 15th round).
- 2.3: Start money: \$800
- 2.4: Round time: 1 minute 55 seconds.
- 2.5: Freeze time: 15 seconds
- 2.6: C4-timer: 40 seconds
- 2.7: First team to win 16 rounds on actual game time wins the match.
- 2.8: If a map ends in a tie, an overtime will be played.
 - 2.8.1: Teams will continue on the same sides as in actual game time.
 - 2.8.2: First team to win 4 rounds on overtime wins the match.
 - 2.8.3: Game mode: mr3
 - 2.8.4: Start money: \$10 000
 - 2.8.5: Overtime is played until the winner is clear.
- 2.9: Side selection will be decided by the team which did not pick the current map, but in the 3rd map of a bo3 series the sides are decided by a knife round.
- 2.10: Player can have at most a total of 4 grenades, consisting of:
 - 2.10.1: Flashbang, max 2
 - 2.10.2: HE-grenade, max 1
 - 2.10.3: Smoke grenade, max 1
 - 2.10.4: Molotov/Incendiary, max 1
 - 2.10.5: Decoy, max 1
- 3.1: Server config is the latest esl5v5.cfg:
<https://play.eslgaming.com/download/26251762/>

3. Other rules

- 3.1: Scripts (excluding buy, toggle, demo script) are forbidden. If you're not sure if a script is permitted to use, contact admins before playing matches. Jumpthrow script is forbidden.
- 3.2: External programs which affect the game state or perform in-game actions are not allowed.
- 3.3: Disconnecting intentionally during a match isn't allowed.
- 3.4: Planting the bomb so that it cannot be defused is not allowed.
- 3.5: Planting the bomb with a boost is not allowed.
- 3.6: Bomb defusal through an obstacle without a line of sight (wall, ceiling) is not allowed.
- 3.7: Using bugs which change the game principles (i.e. spawn bugs) is not allowed.

- 3.8: Boosting is allowed except when the textures, walls, ceilings or floors become transparent or penetrable.
- 3.9: Specific rules for exceptional exploit usage
 - 3.9.1: Currently there is known exploit in map de_overpass, which disallows T side to throw grenades to B site. All teams caught using this decoy bug will be deducted three rounds for every time it was performed. More details of the exploit at <http://www.hltv.org/n/15480>

4. Pausing

- 4.1: Pausing a game must be done at the round end.
- 4.2: Pausing a game is only allowed in case of a tactical time-out or a technical issue.
- 4.3: Only the pausing team may resume the game.
- 4.4: A tactical pause may be used twice in a match, once per half-time, and it lasts at most 60 seconds.
- 4.5: If a player faces technical issues, the game may be paused for a maximum of 10 minutes, after which the game will resume regardless of that player's ability to play.
- 4.6: In case a technical issue, caused by the server or network, which affects at least 3 players and the issue lasts more than 10 minutes, the game will be restarted with the following instructions:
 - 4.6.1: If the 3rd round has not started yet, the game will re-start from round 1.
 - 4.6.2: If the 3rd round has started, the game will continue with same score and with startmoney \$6 500.

5. Maps

- 5.1: Map pool:
 - de_inferno
 - de_train
 - de_nuke
 - de_mirage
 - de_overpass
 - de_cobblestone
 - de_cache
- 5.2: Map picks
 - 5.2.1: Map selection starter is either the loser of a coin flip or it is the away team (Team B), which has the higher (worse) seed. Typically Team B is on the right hand side of the match page, or lower team in the match-up at bracket view.
 - 5.2.2: Best of one (1):
 - B removes one of seven maps.
 - A removes one of six maps
 - B removes one of five maps
 - A removes one of four maps

- B removes one of three maps
 - A removes one of two maps
 - The remaining map will be played and B will decide the starting sides
- 5.2.3: Best of three (3):
 - B removes one of seven maps
 - A removes one of six maps
 - B chooses the 1st map to be played
 - A chooses the 2nd map to be played
 - B removes one of three maps
 - A removes one of two maps
 - The remaining map will be played as the 3rd map.
- The map chosen by B will be played first, starting sides will be decided by A
 - The map chosen by A will be played second, starting sides will be decided by B
 - The final map is played 3rd, starting sides will be determined by the winner of a knife round.

6. Protests & sanctions

- 6.1: All protests are to be made within 10 minutes after the match has finished. No pauses can occur in-game for this matter. All cases are handled by admins after the match.
- 6.2: When the match result is protested, affected teams can not continue playing matches until the conflict is resolved.
- 6.3: Sanctions
 - 6.3.1: Warning, round loss, map loss, match loss, disqualification of player or team, ban of player or team.
 - 6.3.2: Round loss is deducted from the final map score.
 - 6.3.3: Tournament officials will use the sanctions available as they see fit.
- 6.4: In online games, protesting team can request a maximum of three demos from the opposing team. A tournament admin should be notified after such a request is made.
 - 6.4.1: The demos are to be delivered to the protesting team's captain within 15 minutes from the request. Failure to provide the demos within the timeframe is sanctioned.
 - 6.4.2: The protesting team has 20 minutes to review the demos and report the specific rounds and situations where they believe the wrongdoing occurred at. Report should contain at least one and at most five different situations. Failure to provide the needed information to the tournament admins within the timeframe cancels the protest.

7. Fair play

- 7.1: This tournament relies on fair play rules. Insulting others, racism and mocking religion is totally forbidden and will be punished by organizers. Trash talking is also forbidden and will result in a warning.
- 7.2: Tournament participants should always address the administrators in a polite and respectful way.
- 7.3: Should a participant purposely attempt to sabotage the games, another player or an administrator in any way, the player will be disqualified.

8. eBot

- 8.1: eBot can be used in tournaments
- 8.2: In case of eBot failure, match will be paused until issues are resolved. If issues can't be resolved in a fair amount of time the match will be continued without eBot.
- 8.3: If it's not common knowledge how to use eBot, teams must be in contact with admins to get instructions on how to use eBot.

9. Streaming & broadcasts

- 9.1: If there is an official broadcast for games – teams and players must wait for broadcasters to be ready until matches can start.
- 9.2: Tournament organizer reserves the right to decide who can broadcast the event.
- 9.3: Online tournaments will require a minimum of 2 minutes of delay in the broadcast, which may be set via the GOTV or directly in the stream.
- 9.4: Players may not stream their own games in offline tournaments.

10. Demos

- 10.1: In online matches, all players must record in-eyes demos for all matches.
 - 10.1.1: Once in the game server, type: record match1_opponent in console, e.g. record match1_ence
 - 10.1.2: Recording will stop once you quit the server. In case of disconnect during the match, remember to begin a new recording under a different name to prevent overwriting the existing file.
- 10.2: Failure to provide a complete and working demo file means losing the map. In case of disconnect(s) during the match, multiple demo files are accepted but every single round played by the player must be recorded.