



AMATORSKA LIGA SERWEROWA

Regulamin Turnieju

Counter-Strike 2

Data aktualizacji: 12.02.2025

Przedmowa

Niniejszy dokument przedstawia zasady rozgrywki CS2, które muszą być przestrzegane przez cały czas brania udziału w turnieju Amatorskiej Ligi Serwerowej. Nieprzestrzeganie tych zasad może skutkować ukaraniem Drużyny lub Zawodnika.

Należy pamiętać, że Administracja Turnieju zawsze ma ostatnie słowo w kwestiach spornych, a decyzje w przypadkach niewymienionych w niniejszym regulaminie, mogą zostać podjęte w celu zachowania zasad fair play i sportowej rywalizacji.

Jako Administracja Turnieju mamy nadzieję, że każdy uczestnik i widz doświadczą przyjemnej rywalizacji, której staną się częścią, a my dołożymy wszelkich starań, aby była ona uczciwa, zabawna i ekscytująca dla wszystkich zaangażowanych.

GL HF,

Administracja Turnieju



1. Zasady ogólne	5
1.1. Organizator turnieju	5
1.2. Zakres obowiązywania regulaminu	5
1.3. Zmiany w regulaminie	5
1.4. Format turnieju	5
1.5. Zasady fair play	6
1.6. Skórki agentów i kompozycje naklejek	6
1.7. Zasady czatu w grze	6
1.8. Nazwa użytkownika	7
1.9. Kary dyscyplinarne	7
2. System rozgrywek	7
2.1. System ligowy	8
2.2. System pucharowy	8
2.3. System pucharowy do dwóch przegranych	8
2.4. System szwajcarski	9
2.5. System mieszany	9
3. Procedura wyboru map	9
3.1. Rozstawienie Drużyn	9
3.2. Pula map	10
3.3. Mecze w formule Best-of-one (Bo1)	10
3.4. Mecze w formule Best-of-three (Bo3)	11
3.5. Mecze w formule Best-of-five (Bo5)	11
4. Zasady i ustawienia meczu	12
4.1. Ustawienia serwera	12
4.2. Nadzorowanie meczu	12
4.3. Komendy serwerowe	13
4.4. Przygotowanie do meczu	13
4.5. Pauza i przerwy	14
4.6. Ponowne łączenie na serwer	14
4.7. Dogrywka	14
4.8. Przywrócenie zapisu rundy lub powtórzenie meczu	15
4.9. Weryfikacja wyniku po meczu	16



4.10. Zażalenia	16
5. Składy Drużyn	16
5.1. Rejestracja składu.....	16
5.2. Ilość graczy.....	17
5.3. Zawodnicy rezerwowi i rotacja składu.....	17
6. Transmisja na żywo.....	17



1. Zasady ogólne

1.1. Organizator turnieju

Organizatorem turnieju jest Amatorska Liga Serwerowa.

<https://amatorska-liga-serwerowa.pl>

kontakt@amatorska-liga-serwerowa.pl

1.2. Zakres obowiązywania regulaminu

Niniejszy regulamin obowiązuje dla tego wydarzenia, jego uczestników i wszystkich meczów rozgrywanych w jego ramach. Biorąc udział w wydarzeniu, uczestnik oświadcza, że rozumie i akceptuje wszystkie zasady.

1.3. Zmiany w regulaminie

ALS zastrzega sobie prawo do wprowadzania poprawek i zmian zasad bez wcześniejszego powiadomienia. ALS zastrzega sobie również prawo do wydawania osądów w sprawach nieobjętych regulaminem w celu zachowania ducha uczciwej i sportowej rywalizacji.

1.4. Format turnieju

Turniej jest rozgrywany w formie online na serwerze CS2 zapewnionym przez Administrację Turnieju.



1.5. Zasady fair play

Obowiązuje bezwzględny zakaz używania oprogramowania dającego nieuczciwą przewagę w rozgrywce oraz innych form oszustw i niesportowego zachowania, w tym używania błędów gry.

1.6. Skórki agentów i kompozycje naklejek

Obowiązuje zakaz używania niestandardowych skórek agentów. Mecz, w którym gracz użyje agenta może zostać unieważniony, po czym zostanie zaplanowane jego ponowne rozegranie. Niedozwolone jest używanie broni z obraźliwymi lub wulgarnymi kompozycjami naklejek.

1.7. Zasady czatu w grze

Korzystanie z czatu w grze podczas meczu jest ograniczone wyłącznie do komunikacji z Administracją Turnieju. Wszelkiego rodzaju reklamy lub niepowiązane wiadomości są niedozwolone. Nie można używać czatu w celu przeszkadzania przeciwnikom lub zakłócania przebiegu gry. Komunikacja z przeciwnikiem jest dozwolona jedynie przed meczem i po jego zakończeniu, wyłącznie w sposób okazujący szacunek.



1.8. Nazwa użytkownika

Obowiązuje zakaz używania wulgarnych nazw użytkownika. Nazwa użytkownika powinna być zapisana alfabetem łacińskim z dopuszczeniem rozsądnej ilości znaków specjalnych oraz cyfr. Zawodnik powinien w trakcie meczu używać pseudonimu, który został podany w trakcie rejestracji Drużyny do turnieju. W razie posiadania niepoprawnej nazwy użytkownika, Zawodnik może zostać niedopuszczony do spotkania.

1.9. Kary dyscyplinarne

Za przejawy niesportowego zachowania Administracja Turnieju może zastosować karę w postaci m.in.: wykluczenia Zawodnika z kolejnego spotkania, dyskwalifikacja Zawodnika z turnieju, zakończenie meczu walkowerem (wynik 2:0), zawieszenie Drużyny, dyskwalifikacja Drużyny z turnieju lub inne kary dyscyplinarne.

2. System rozgrywek

Turniej może być rozgrywany w następujących systemach:

- System ligowy (co najmniej 3 drużyny),
- System pucharowy (4,8,16,... drużyn),
- System pucharowy do dwóch przegranych (8,16,32,... drużyn),
- System szwajcarski (16,32,... drużyn),
- System mieszany (ligowy + pucharowy) (6,8,10,12,14,16,... drużyn).



2.1. System ligowy

Drużyny grają rundy/kolejki w formule każdy z każdym. W trakcie trwania sezonu rozgrywane jest jedno lub dwa (zależnie od ustaleń) spotkanie Bo1 z każdym z przeciwników. Za wygrany mecz Drużyna otrzymuje 1 punkt, za porażkę 0 punktów. W przypadku remisu punktowego w tabeli ligowej, wyższe miejsce zajmuje Drużyna z większą ilością wygranych meczy we wszystkich spotkaniach ligowych. W dalszych przypadkach remisu o zwycięstwie decydują kolejno:

- bilans wygranych i przegranych rund,
- wynik bezpośredniego spotkania obu Drużyn,
- bilans wygranych i przegranych meczów,
- losowanie zwycięzcy.

2.2. System pucharowy

Klasyczny system rozgrywek uwzględniający następujące etapy:

- Finał,
- Półfinały,
- Ćwierćfinały,
- 1/16 turnieju,
- itd.

Mecze rozgrywane są w formule Bo1 z finałem w formule Bo3.

2.3. System pucharowy do dwóch przegranych

Jest to wariacja systemu pucharowego, w której Drużyny po pierwszej przegranej nie odpadają z turnieju, spadając do „koszyka przegranych”, nadal mogą walczyć o zwycięstwo w turnieju.

Mecze rozgrywane są w formule Bo1 z finałem w formule Bo3.



2.4. System szwajcarski

W systemie szwajcarskim wszystkie Drużyny rozpoczynają turniej z bilansem 0-0 (wygrane-porażki). Po pierwszej rundzie połowa zespołów posiada bilans 1-0, a druga połowa 0-1. Drużyny rozgrywają kolejne mecze z przeciwnikami o takim samym bilansie wygranych i porażek, aż do momentu osiągnięcia 3 wygranych (awans do następnego etapu turnieju) lub 3 porażek (odpadnięcie z turnieju). Mecze rozgrywane są w formule Bo1 z finałem w formule Bo3.

2.5. System mieszany

System mieszany jest połączeniem systemu ligowego i pucharowego. Podzielony jest na fazę grupową i finałową. Drużyny wyeliminowane w fazie grupowej nie przechodzą do fazy finałowej. Mecze rozgrywane są w formule Bo1 z finałem w formule Bo3.

3. Procedura wyboru map

3.1. Rozstawienie Drużyn

Drużyna A – drużyna, która w harmonogramie meczów jest wymieniona jako pierwsza (znajduje się po lewej stronie).

Drużyna B – drużyna, która w harmonogramie meczów jest wymieniona jako druga (znajduje się po prawej stronie).



3.2. Pula map

Zawody będą rozgrywane w formułach Bo1, Bo3, Bo5 na aktualnej puli map (Valve Active Duty Map Group), która składa się z następujących map:

- Anubis
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Dust2
- Ancient
- Train

3.3. Mecze w formule Best-of-one (Bo1)

1. Drużyna A banuje dwie mapy.
2. Drużyna B banuje trzy mapy.
3. Drużyna A banuje jedną mapę.
4. Pozostała mapa zostanie rozegrana.

Początkowe strony mapy są ustalane w rundzie nożowej. Po zakończonej mapie Drużyny są zobowiązane do wykonania zrzutu ekranu z widoczną tabelą z wynikiem i statystykami zakończonej mapy.



3.4. Mecze w formule Best-of-three (Bo3)

1. Drużyna A banuje jedną mapę.
2. Drużyna B banuje jedną mapę.
3. Drużyna A wybiera pierwszą mapę.
4. Drużyna B wybiera drugą mapę.
5. Drużyna B banuje jedną mapę.
6. Drużyna A banuje jedną mapę.
7. Pozostała mapa jest rozgrywana jako decydująca, jeśli jest to wymagane.

Każda Drużyna decyduje o początkowej stronie na mapie wybranej przez przeciwnika. Strony początkowe na ostatniej mapie są ustalane w rundzie nożowej. Po każdej zakończonej mapie Drużyny są zobowiązane do wykonania zrzutu ekranu z widoczną tabelą z wynikiem i statystykami zakończonej mapy.

3.5. Mecze w formule Best-of-five (Bo5)

1. Drużyna A banuje jedną mapę.
2. Drużyna B banuje jedną mapę.
3. Drużyna A wybiera pierwszą mapę.
4. Drużyna B wybiera drugą mapę.
5. Drużyna A wybiera trzecią mapę.
6. Drużyna B wybiera czwartą mapę.
7. Pozostała mapa jest rozgrywana jako decydująca, jeśli jest to wymagane.

Każda Drużyna decyduje o początkowej stronie na mapie wybranej przez przeciwnika. Strony początkowe na ostatniej mapie są ustalane w rundzie nożowej. Po każdej zakończonej mapie Drużyny są zobowiązane do wykonania zrzutu ekranu z widoczną tabelą z wynikiem i statystykami zakończonej mapy.



4. Zasady i ustawienia meczu

4.1. Ustawienia serwera

Poniższe ustawienia meczowe będą używane w meczach turniejowych:

Ilość rund: Best of 24 (*mp_maxrounds 24*)

Czas trwania rundy: 1 minuta 55 sekund (*mp_roundtime 1.92*)

Budżet na start: \$800 (*mp_startmoney 800*)

Czas przed rozpoczęciem rundy: 20 sekund (*mp_freezetime 20*)

Czas na zakupy: 20 sekund (*mp_buytime 20*)

Czas bomby: 40 sekund (*mp_c4timer 40*)

Dogrywka: Włączona (*mp_overtime_enable 1*)

Ilość rund w dogrywce: Best of 6 (*mp_overtime_maxrounds 6*)

Budżet w dogrywce: \$12,500 (*mp_overtime_startmoney 12500*)

Czas po rundzie: 7 sekund (*mp_round_restart_delay 7*)

Bonus za osłabienie: Brak (*cash_team_bonus_shorthanded 0*)

4.2. Nadzorowanie meczu

Każdy mecz będzie na żywo nadzorowany przez Administrację Turnieju, która w czasie jego trwania ma prawo do nakładania kar na Zawodnika lub Drużynę, a także rozstrzyga zaistniałe spory.



4.3. Komendy serwerowe

W trakcie meczu Zawodnicy mogą używać komend poprzez wpisanie ich na czacie w grze. Lista dostępnych komend:

- `.help` - Lista najważniejszych dostępnych komand
- `.pause` - Włączenie pauzy taktycznej
- `.unpause` - Głosowanie za wznowieniem gry (obie Drużyny muszą wpisać tę komendę)
- `.tech` - Włączenie pauzy technicznej
- `.ready` - Zgłoszenie gotowości do gry
- `.unready` - Zgłoszenie niegotowości do gry
- `.stay` - Zachowanie strony (po wygranej rundzie nożowej)
- `.switch` - Zmiana strony (po wygranej rundzie nożowej)
- `.stop` - Głosowanie za przywróceniem rundy (obie Drużyny muszą wpisać tę komendę, Administracja Turnieju musi wyrazić zgodę na przywrócenie rundy)

4.4. Przygotowanie do meczu

1. Każdy Przedstawiciel Drużyny ma obowiązek na prośbę Administracji Turnieju w każdym tygodniu rozgrywek uzupełniać terminarz dostępności jego Drużyny. W razie niedostępności Drużyny drugi tydzień z rzędu Administracja Turnieju może rozstrzygnąć spotkanie walkowerem.
2. Na podstawie uzupełnionych terminarzy dostępności Administracja Turnieju wyznacza datę i godzinę meczu.
3. Na 20 minut przed rozpoczęciem spotkania Przedstawiciele Drużyn dokonują wyboru rozgrywanych map.
4. Na 10 minut przed rozpoczęciem spotkania wszyscy Zawodnicy zobowiązani są do obecności na kanale głosowym Discord wyznaczonym przez Administrację Turnieju oraz na serwerze meczowym w grze CS2. W razie nieobecności Zawodników Administracja Turnieju może zastosować kary, w tym rozstrzygnięcie meczu walkowerem.



4.5. Pauza i przerwy

Każda Drużyna dysponuje następującymi pauzami w trakcie każdej z rozgrywanych map:

- 3 przerwy taktyczne o długości 60 sekund, uruchamiane są one poprzez wpisanie przez Zawodnika komendy .pause
- 2 przerwy techniczne o długości do 10 minut, uruchamiane są one poprzez wpisanie przez Zawodnika komendy .tech, po użyciu przerwy technicznej należy poinformować Administrację Turnieju o powodzie jej użycia.

Przedłużenie przerwy taktycznej lub technicznej skutkować będzie wznowieniem gry przez Administrację Turnieju.

Przerwa pomiędzy mapami zaplanowana jest na 10 minut. Przerwa między połowami mapy wynosi 60 sekund.

4.6. Ponowne łączenie na serwer

Jeśli gracz rozłączy się w trakcie trwania rundy, zostanie ona dokończona bez niego, a gra zostanie zatrzymana po końcu rundy do momentu powrotu gracza lub znalezienia za niego zastępstwa. Jeśli nie jest to możliwe, Drużyna może zrezygnować z meczu lub kontynuować go z czterema graczami. Jeśli Drużyna będzie zmuszona gracz z mniej niż czterema zawodnikami, mecz zostanie poddany walkowerem.

4.7. Dogrywka

W przypadku remisu po rozegraniu 24 rund mapy, dogrywka zostanie rozegrana w formule Best of 6 z pulą startową o wysokości 12,500\$. Drużyny będą rozgrywać dogrywki aż do wyłonienia zwycięzcy mapy.



4.8. Przywrócenie zapisu rundy lub powtórzenie meczu

Jeśli przebieg spotkania zostanie zaburzony z przyczyn niezależnych od uczestników (np. awaria serwera lub crash gry u jednego z graczy) admin serwera przywróci stan meczu do początku rundy. W wyjątkowych sytuacjach admin serwera może zdecydować o konieczności powtórzeniu rundy lub całego meczu biorąc pod uwagę następujące okoliczności:

- Jeżeli zdarzenie ma miejsce przed zadaniem jakichkolwiek obrażeń, a admin lub przeciwnik został natychmiast powiadomiony o zaistniałym zdarzeniu, runda zostanie przywrócona.
- Jeżeli zdarzenie ma miejsce po zadaniu obrażeń w trakcie rundy, runda nie zostanie powtórzona. Wyjątkiem mogą być sytuacje, w których zadane obrażenia zostały zadane przez członka własnej Drużyny na początku rundy lub jeśli obrażenia zostały zadane jedynie przez Drużynę, która ucierpiła w wyniku zdarzenia.
- Jeżeli problem ma miejsce w trakcie rundy, po wystąpieniu uszkodzeń, a wynik rundy nie może zostać ustalony (np. awaria serwera), mecz zostanie przywrócony do początku rundy.
- Jeżeli problem ma miejsce w trakcie rundy, po wystąpieniu uszkodzeń, a wynik rundy jest oczywisty (np. jedna z Drużyn zachowuje broń in zostało 10 sekund do końca rundy), ale runda nie może być kontynuowana (np. awaria serwera), runda może zostać przyznana Drużynie, która najprawdopodobniej by ją wygrała.
- Jeżeli zdarzenie jest oczywistym błędem uczestnika (np. błędny zakup broni lub celowe rozłączenie z serwerem), runda nie zostanie przywrócona lub zatrzymana.
- W przypadku wyjątkowych sytuacji, które uniemożliwiają kontynuowanie meczu lub przywrócenie go do właściwego stanu, admin serwera może podjąć decyzję o konieczności powtórzenia meczu.



4.9. Weryfikacja wyniku po meczu

Każda Drużyna zobowiązana jest do wykonania zrzutu ekranu z widoczną tabelą ze statystykami graczy oraz wynikiem gry po zakończeniu mapy. Zrzut ekranu musi być wykonany po każdej zakończonej mapie. Po zakończeniu całego meczu obie Drużyny wyznaczają po jednej osobie ze swojego składu, która niezwłocznie prześle zrzuty ekranu z wynikiem każdej z map, za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie <https://amatorska-liga-serwerowa.pl/wyniki-cs>

4.10. Zażalenia

Każdy Przedstawiciel Drużyny ma prawo do zgłoszenia zażalenia na decyzję podjętą przez Administrację Turnieju lub na sytuację zaistniałą w trakcie rozgrywek ALS. Zażalenia należy zgłaszać do Administracji Turnieju w przeciągu 7 dni od wystąpienia zdarzenia. Administracja Turnieju ma 7 dni na rozpatrzenie zażalenia.

5. Składy Drużyn

5.1. Rejestracja składu

Drużyny zobowiązane są zarejestrować graczy biorących udział w Turnieju za pomocą formularza podanego na stronie: <https://amatorska-liga-serwerowa.pl/cs2>

Każdy zawodnik może być członkiem tylko jednej Drużyny. Przejście do innej Drużyny jest możliwe tylko w okresie wyznaczonym przez Administrację Turnieju.



5.2. Ilość graczy

Wszystkie mecze muszą rozpoczynać się z pięcioma graczami w każdej Drużynie (5v5), żadne inne kombinacje nie są dozwolone. Jeśli Drużyna nie stawia się na spotkanie z wystarczającą liczbą graczy, mecz zostanie przełożony lub uznany jako walkower w przypadku wielokrotnego niestawienia się Drużyny na mecz.

5.3. Zawodnicy rezerwowi i rotacja składu

Drużyna składa się z 5 podstawowych graczy oraz maksymalnie 4 rezerwowych zawodników. Większa ilość zawodników rezerwowych jest możliwa tylko w szczególnych przypadkach i jedynie za zgodą Administracji Turnieju. Przed rozpoczęciem każdego meczu Drużyna wybiera 5 osób (domyślnie 5 podstawowych zawodników), którzy rozegrają spotkanie. Niedopuszczalne jest swobodne zmienianie zawodników między mapami w trakcie jednego meczu. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry tylko w awaryjnych i uzasadnionych sytuacjach.

6. Transmisja na żywo

Rozgrywki mogą transmitować jedynie osoby zatwierdzone przez Administrację Turnieju. Transmisja prowadzona jest z 2 minutowym opóźnieniem w celu zapobiegnięcia wykorzystywania nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem.

