

ESL GREECE

ESL Pro Series Season 7 Rulebook

EPS Rulebook

Electronic Sports League

12/3/2011



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Ορισμοί.....	5
1.1. Συμμετέχοντες.....	5
1.2. Κάτοχος άδειας συμμετοχής	5
1.3. Μέλη Ομάδων	5
1.3.1. Αρχηγός/Manager	5
1.3.2. Οργανωτής	5
1.3.3. Ενεργά μέλη	5
1.3.4. Ανενεργά/Τιμητικά μέλη	5
1.4. Ζώνη ώρας.....	5
1.5. Εβδομάδα αγώνα	5
1.6. Σεζόν (Season)	6
1.7. Ποινές	6
1.7.1. Πόντοι ποινής και αφαίρεση επάθλων	6
1.7.2. Ισχύς πόντων ποινής	6
1.7.3. Λοιπές ποινές	6
1.8. Διοργανωτές	6
2. Δομή και ιεραρχία διαχειριστών (Admins).....	7
3. Γενικά.....	8
3.1. Αλλαγές στους κανονισμούς	8
3.2. Εσωτερικές πληροφορίες	8
3.3. Κώδικας συμπεριφοράς	8
3.4. Επιπλέον συμφωνίες	8
3.5. Αναμετάδοση αγώνων	8
3.6. Απαγόρευση αλκοόλ και απαγορευμένων ουσιών.....	8
3.7. Επικοινωνία	9
3.7.1. Forum παικτών	9
3.7.2. Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail)	9
3.8. Όροι συμμετοχής στην Επαγγελματική Κατηγορία.....	9
3.8.1. Όριο ηλικίας	9
3.8.2. Εθνικότητα.....	9
3.8.3. Πολλαπλές Επαγγελματικές Κατηγορίες.....	10
3.8.4. Premium account	10
3.8.5. Λογαριασμοί παικτών	10
3.8.6. Λογαριασμοί ομάδων.....	11
3.8.7. Άδεια συμμετοχής	11



3.8.8. Πολλαπλά συμβόλαια	12
3.9. Νέοι παίκτες	12
3.10. Δήλωση συμμετοχής	12
3.11. Έπαθλα	13
3.11.1. Αφαίρεση επάθλων λόγω ποινών	13
3.12. Φραγή λόγω παραίτησης	13
3.13. Αφαίρεση ποινών λόγω απόσυρσης	13
3.14. Δηλώσεις πριν τον αγώνα	14
3.14.1. Δηλώσεις για τους τελικούς της επαγγελματικής κατηγορίας	14
3.15. Σύνθεση	14
3.16. Έναρξη αγώνα.....	14
3.17. Καθυστερήσεις	14
3.18. Αποτέλεσμα Αγώνα	14
3.19. Αποθήκευση match media	15
3.20. Οδηγίες για φύλλο διαμαρτυρίας	15
3.21. Επαναλήψεις αγώνων	15
4. Διεξαγωγή.....	16
4.1. Προκριματικά και relegation	16
4.1.1. Απευθείας invite.....	16
4.1.2. Προκριματικά	16
4.1.3. Relegation.....	16
4.2. Φάση ομίλων.....	16
4.2.1. Map elimination (επιλογή map)	16
4.2.2. Βαθμολογία	17
4.2.3. Wildcard (μπαλαντέρ)	17
4.2.4. Προκρινόμενες ομάδες	18
4.3. Φάση Playoff	18
4.3.1. Μορφή playoff.....	18
4.3.2. Αγώνες.....	18
4.3.3. Map elimination (Επιλογή map).....	18
4.3.4. Χρήση Wildcard	18
5. Counter-Strike : Source	20
5.1. ESL Wire.....	20
5.2. Ρυθμίσεις Client	20
5.2.1. Οι παρακάτω ρυθμίσεις θα πρέπει να προστεθούν	20
5.2.2. Αλλαγές στις ρυθμίσεις – Οδηγοί γραφικών ή παρόμοια εργαλεία(Graphic Drivers or similar Tools)	20



5.3. Απαγορευμένα Script	20
5.4. Server Settings.....	21
5.4.1. Server ticktrate	21
5.4.2. Server plug-ins	21
5.5. Αναφορά λεπτομερειών Server.....	21
5.6. Αποχώρηση από τον server	21
5.7. Αριθμός παιχτών	21
5.8. Υποχρεωτική εγγραφή demo	21
5.8.1. Υποχρεωτική ανάρτηση demo.....	21
5.8.2. SourceTV Demos.....	21
5.8.3. Αιτήσεις ανάρτησης demo	21
5.9. Game server ή πεσμένο δίκτυο (network failure).....	22
5.10. Χρήση ατελειών. (Exploiting bugs).....	22
5.11. Match Media	23
5.12. Screenshots	23
5.13. Ψευδώνυμα στο παιχνίδι (in game nicknames).....	23
6. StarCraft II.....	24
6.1. Ρυθμίσεις - Modes.....	24
6.2. Γενικά διαδικαστικά	24
6.2.1. Φάση Ομίλων: Playweeks	24
6.2.2. Φάση Ομίλων: Wildcards & Def Wins	24
6.2.3. Φάση Ομίλων: Κατάταξη.....	24
6.2.4. Φάση Final Four.....	25
6.2.5. Επικοινωνία	25
6.2.6. Replays.....	25
6.3. Map Pool & Veto	25
6.3.1. Map pool	25
6.3.2. Διαδικασία Veto	25
6.3.3. Seeding	26
6.4. Disconnects.....	26
6.5. Bug abuses.....	26
6.6. Coverage - CowboyTV.....	26
7. Κατάλογος πόντων ποινής.....	27
7.1. Ειδικά για το Counter-Strike: Source.....	27



ΟΡΙΣΜΟΙ

1.1. ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Συμμετέχοντας στην Επαγγελματική Κατηγορία θεωρείται είτε μια ομάδα είτε ένας παίχτης. Κάθε παίχτης μιας ομάδας, ανεξάρτητα από το εάν έχει παίξει ή όχι θεωρείται συμμετέχων. Ο συμμετέχων αυτός λοιπόν δεν μπορεί να είναι σε παραπάνω από μία ομάδες του ίδιου game, της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL ταυτόχρονα.

1.2. ΚΑΤΟΧΟΣ ΑΔΕΙΑΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Κάτοχος άδειας συμμετοχής για την επαγγελματική κατηγορία θεωρείται πάντα μία νόμιμα κατοχυρωμένη ομάδα ή εταιρία. Εάν αυτό δεν είναι δυνατόν, τότε η άδεια απονέμεται σε ένα φυσικό πρόσωπο. Όταν είναι για ατομικά παιχνίδια, είναι ο ίδιος ο συμμετέχων, για ομαδικές λίγκες βλέπε 3.11 Κατοχή ομαδικών λογαριασμών της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL.

1.3. ΜΕΛΗ ΟΜΑΔΩΝ

Τα μέλη που μπορούν να υπάρξουν στις ομάδες είναι τα εξής:

1.3.1. ΑΡΧΗΓΟΣ/MANAGER

Ο αρχηγός πρέπει να είναι τουλάχιστον 18 χρονών. Λειτουργεί σαν το εκτελεστικό όργανο του μάνατζερ μέσα στα πλαίσια της ομάδας, αλλά και σε αποφάσεις και δράσεις μέσα στο παιχνίδι. Ο αρχηγός είναι ο μοναδικός παίχτης της ομάδας που μπορεί να αιτηθεί μιας ένστασης (protest) εκ μέρους της ομάδας του.

Είναι υπεύθυνος για τη δυναμική της ομάδας και μιλάει εκ μέρους της. Έχουν την τελευταία λέξη σε όλες τις αποφάσεις που αφορούν την ομάδα. Αυτό περιλαμβάνει παίχτες, ανακοινώσεις, και την δυναμικότητα. Ο αρχηγός μπορεί να παίξει σε όλα τα παιχνίδια για την ομάδα του.

1.3.2. ΟΡΓΑΝΩΤΗΣ

Ο οργανωτής είναι το άτομο που δουλεύει στα παρασκήνια και βοηθάει τον αρχηγό και τον μάνατζερ της ομάδας με καθημερινές δουλειές όπως για παράδειγμα τα ραντεβού για τους αγώνες. Ο οργανωτής μπορεί να παίξει σε όλους τους αγώνες για την ομάδα του.

1.3.3. ΕΝΕΡΓΑ ΜΕΛΗ

Τα ενεργά μέλη είναι οι παίκτες οι οποίοι ανά πάσα στιγμή μπορούν να αγωνιστούν στους αγώνες.

1.3.4. ΑΝΕΝΕΡΓΑ/ΤΙΜΗΤΙΚΑ ΜΕΛΗ

Είναι τα μέλη τα οποία εμφανίζονται με γκριζο χρώμα στη σελίδα της ομάδας και δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στους αγώνες.

1.4. ΖΩΝΗ ΩΡΑΣ

Όλες οι ώρες δίνονται με βάση την Ώρα Ανατολικής Ευρώπης (EET), η οποία συμπίπτει με την Ώρα Ελλάδος.

1.5. ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΓΩΝΑ

Η εβδομάδα αγώνα (match week) ξεκινάει την Τετάρτη στις 00:00 και λήγει της ακριβώς επόμενη Τρίτη στις 23:59. Σε κάθε εβδομάδα αγώνα αντιστοιχεί μια αγωνιστική του τουρνουά όπως έχει καθοριστεί από το πρόγραμμα.



1.6. ΣΕΖΟΝ (SEASON)

Η σεζόν ξεκινάει με την έναρξη της πρώτης εβδομάδας αγώνα του τουρνουά και λήγει με το πέρας του τελικού των playoff.

1.7. ΠΟΙΝΕΣ

1.7.1. ΠΟΝΤΟΙ ΠΟΙΝΗΣ ΚΑΙ ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΕΠΑΘΛΩΝ

Για μικρές παρατυπίες οι συμμετέχοντες τιμωρούνται με μικρούς πόντους ποινής ενώ μεγαλύτερες παρατυπίες αντίστοιχα τιμωρούνται με μεγάλους πόντους ποινής.

Εάν κάποιος συμμετέχων συγκεντρώσει πόντους ποινής, που αθροιζόμενοι έχουν ως αποτέλεσμα μείωση χρηματικών επάθλων της τάξεως του 30% στα ατομικά αγωνίσματα ή του 35% σε ομαδικά αγωνίσματα, θα αποβληθεί από την τρέχουσα σεζόν της επαγγελματικής κατηγορίας.

1.7.2. ΙΣΧΥΣ ΠΟΝΤΩΝ ΠΟΙΝΗΣ

Πόντοι ποινής που δίνονται κατά την διάρκεια της επαγγελματικής κατηγορίας, έχουν ισχύ μόνο στην επαγγελματική κατηγορία. Οι μόνες εξαιρέσεις είναι οι ποινές για εξαπάτηση ή άλλων σοβαρών παραβάσεων των κανόνων.

1.7.3. ΛΟΙΠΕΣ ΠΟΙΝΕΣ

Πόντοι ποινής ή κλειδώματα που δίνονται στην κανονική λειτουργία του ESL δεν έχουν ισχύ για τους συμμετέχοντες στην επαγγελματική κατηγορία. Ξανά η εξαίρεση ισχύει για ποινές που μοιράστηκαν λόγω εξαπάτησης.

1.8. ΔΙΟΡΓΑΝΩΤΕΣ

Η επαγγελματική κατηγορία οργανώνεται από το Electronic Sports League (ESL). Το ESL διαχειρίζεται η Turtle-Entertainment GmbH. Η αντίστοιχη διαχειρίστρια εταιρία στην Ελλάδα (www.esl.eu/gr) είναι η Reload Entertainment.

Turtle Entertainment GmbH
Siegburger Straße 189
50679 Köln
Deutschland
<http://www.turtle-entertainment.de>

Reload Entertainment
Ευαγγελιστρίας 7
105 63 Αθήνα Ελλάδα
<http://www.reload.gr>



ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΙΕΡΑΡΧΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΩΝ (ADMINS)

Η δομή της ομάδας των διαχειριστών (admins) είναι η παρακάτω:

Πέτρος „BBB” Τιτής

pt@reload.gr

Γενικός Διαχειριστής και ιδιοκτήτης ESL

Βασίλης „νραρ” Παπάζης

pt@reload.gr

Γενικός Διαχειριστής και ιδιοκτήτης ESL

Διονύσης 'dfk_7677' Καπατσώρης

dfk_7677@esl-europe.gr

ESL Greece Assisting National Head

Πάνος 'L.orD' Ροδόπουλος

pan.rods@gmail.com

ESL Greece Assisting National Head

Οι διαχειριστές του κάθε παιχνιδιού μπορούν να βρεθούν στην αντίστοιχη σελίδα της διοργάνωσης.

[Counter-Strike: Source Admin Team](#)

[Starcraft II Admin Team](#)



ΓΕΝΙΚΑ

3.1. ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥΣ

Το Electronic Sports League (ESL) έχει κάθε δικαίωμα να αλλάξει ή να επεκτείνει τους κανονισμούς εάν είναι απαραίτητο. Σε ειδικές περιπτώσεις οι αποφάσεις μπορούν να παρθούν χωρίς να καλύπτονται από τους κανόνες, για να διατηρηθεί το πνεύμα του δίκαιου ανταγωνισμού και της κυβερνοαθλητικής άμιλλας.

3.2. ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Όλων των ειδών οι ενστάσεις, συζητήσεις με διαχειριστές είναι αυστηρώς εμπιστευτικές. Η δημοσιοποίηση τέτοιων περιεχομένων χωρίς γραπτή άδεια από τους υπεύθυνους διαχειριστές της Επαγγελματικής Κατηγορίας του ESL απαγορεύεται αυστηρά και μπορεί να οδηγήσει και σε αποκλεισμό από την Επαγγελματική Κατηγορία.

3.3. ΚΩΔΙΚΑΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Όλοι οι συμμετέχοντες αποδέχονται να συμπεριφέρονται με σεβασμό και κόσμιο τρόπο απέναντι σε άλλους συμμετέχοντες, θεατές, τον τύπο, τους συνεργάτες του ESL, και το προσωπικό διαχείρισης. Ο ρόλος που ανατίθεται στους συμμετέχοντες είναι να αντιπροσωπεύουν τον κυβερνοαθλητισμό, την επαγγελματική κατηγορία και τους χορηγούς, στο κοινό με σεβασμό και υπερηφάνεια.

3.4. ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΥΜΦΩΝΙΕΣ

Οι διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας δεν είναι υπεύθυνοι για ξεχωριστές επιπλέον συμφωνίες μεταξύ παιχτών ή ομάδων, και αυτές οι συμφωνίες επιτρέπονται μόνο αν δεν καταπατούν κάποιον από τους υπάρχοντες κανόνες. Οι διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας ΔΕΝ επικροτούν τέτοιες συμφωνίες και δεν πρόκειται να συμβάλουν για την πραγματοποίησή τους.

3.5. ΑΝΑΜΕΤΑΔΟΣΗ ΑΓΩΝΩΝ

Όλα τα δικαιώματα αναμετάδοσης αγώνων της επαγγελματικής κατηγορίας κατοχυρώνονται στην Turtle Entertainment GmbH και στην Reload Entertainment. Τα δικαιώματα αυτά περιλαμβάνουν όλων των ειδών την αναμετάδοση όπως διαδικτυακό ραδιόφωνο, αναμετάδοση βίντεο, HLTV, WaaghTV, demo από αγώνες, σωσμένα replay, IRC bots κλπ.

Η Turtle Entertainment GmbH και η Reload Entertainment μπορεί να παραχωρήσει δικαιώματα αναμετάδοσης για έναν ή και περισσότερους αγώνες σε κάποιον τρίτο ή στους ίδιους τους συμμετέχοντες. Σε αυτές τις περιπτώσεις η αναμετάδοση πρέπει να κανονισθεί με κάποιον Υπεύθυνο Διαχείρισης πριν τον αγώνα.

Οι αγωνιζόμενοι δεν μπορούν να αρνηθούν την αναμετάδοση των αγώνων τους ούτε επίσης μπορούν να διαλέξουν τον τρόπο αναμετάδοσης.

3.6. ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ ΑΛΚΟΟΛ ΚΑΙ ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΩΝ ΟΥΣΙΩΝ

Η συμμετοχή στην επαγγελματική κατηγορία του ESL υπό την επήρεια αλκοόλ ή απαγορευμένων ουσιών απαγορεύεται ρητώς είτε αυτό είναι σε LAN είτε σε online αγώνα. Καταπάτηση του συγκεκριμένου κανόνα μπορεί να οδηγήσει στον αποκλεισμό από την επαγγελματική κατηγορία.



3.7. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Οι τρόποι επικοινωνίας στην επαγγελματική κατηγορία είναι οι παρακάτω:

3.7.1. FORUM ΠΑΙΚΤΩΝ

Σε ομαδικές λίγκες κάθε ομάδα μπορεί να ορίσει ένα (1) άτομο, για να την αντιπροσωπεύσει στο forum παιχτών. Στις ατομικές λίγκες μόνο οι αγωνιζόμενοι αυτοί καθαυτοί θα έχουν πρόσβαση στο forum παικτών.

Το forum παιχτών είναι το μόνο αναγνωρισμένο μέσο επικοινωνίας μεταξύ διαχειριστών και παιχτών.

Όλες οι πληροφορίες μέσα σε αυτό το forum πρέπει να μένουν εμπιστευτικές ανάμεσα στους διαχειριστές και τους συμμετέχοντες του forum. Πληροφορίες ή δηλώσεις που γίνονται μέσα εκεί από την ομάδα διαχείρισης δεν πρέπει να γνωστοποιούνται στο κοινό (νέα, δημόσια forum, κλπ) και οι ομάδες θα τιμωρούνται βάσει την σοβαρότητα της πληροφορίας και του περιεχομένου που γνωστοποίησαν σε τρίτους, είτε με πόντους ποινής είτε με άμεσο αποκλεισμό από την επαγγελματική κατηγορία.

3.7.2. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ (E-MAIL)

Ένα από τα αναγνωρισμένα μέσα επικοινωνίας στο ESL είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Το ESL χρησιμοποιεί την ηλεκτρονική διεύθυνση που έχει εισάγει ο χρήστης στην προσωπική του σελίδα για να επικοινωνεί μαζί του.

Για τον λόγο αυτό όλοι οι χρήστες του ESL portal υποχρεούνται να έχουν μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, η οποία να λειτουργεί, δηλωμένη στην προσωπική τους σελίδα να ελέγχουν το περιεχόμενο των εισερχόμενων μηνυμάτων τους όσο πιο συχνά γίνεται, ακόμα και καθημερινά.

Το ESL δεν μπορεί να κατηγορηθεί σαν υπεύθυνο για τυχόν προβλήματα που προέκυψαν επειδή κάποιο email δεν έφτασε στον προορισμό του γιατί ο χρήστης δεν είχε κρατήσει την προσωπική του σελίδα ανανεωμένη.

3.8. ΌΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΗΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Για τη συμμετοχή στην Επαγγελματική Κατηγορία πρέπει να τηρούνται οι παρακάτω όροι:

3.8.1. ΌΡΙΟ ΗΛΙΚΙΑΣ

Για να συμμετέχει κάποιος στην επαγγελματική κατηγορία θα πρέπει να έχει κλείσει το δέκατο έκτο (16) έτος της ηλικίας του προτού να δώσει τον πρώτο του αγώνα στην επαγγελματική κατηγορία.

Εάν κάποιος έχει τα δέκατα έκτα γενέθλια του μέσα στην διάρκεια μιας αγωνιστικής σεζόν, θα πρέπει να προστεθεί στην ομάδα κατά την διάρκεια της σεζόν και να αντιμετωπιστεί σαν καινούργιο μέλος.

Για παίκτες κάτω των 16 ετών είναι δυνατή η συμμετοχή αν υπάρχει γραπτή συναίνεση γονέα ή κηδεμόνα.

3.8.2. ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ

Στην Επαγγελματική Κατηγορία ισχύουν οι παρακάτω περιορισμοί εθνικότητας:



3.8.2.1. ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στην ομάδα μπορεί να προστεθεί απεριόριστος αριθμός μελών. Όλοι όμως θα πρέπει να έχουν εθνικότητα Ευρωπαϊκής χώρας ή να έχουν κύρια κατοικία διαμονής σε Ευρωπαϊκή χώρα.

Σε κάθε αγώνα η ομάδα έχει δικαίωμα να έχει μέχρι δύο (2) παίκτες που δεν έχουν την Ελληνική εθνικότητα.

Εάν δεν τηρηθεί αυτός ο κανόνας θα δοθούν δύο (2) μικροί πόντοι ποινής. Περεταίρω, η ηττημένη ομάδα έχει δικαίωμα να ζητήσει επανάληψη του αγώνα, αν η νικήτρια ομάδα έκανε την παράβαση.

3.8.2.2. ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Οι συμμετέχοντες στην επαγγελματική κατηγορία πρέπει να έχουν την Ελληνική εθνικότητα.

3.8.3. ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

Κάθε παίκτης στο ESL έχει το δικαίωμα συμμετοχής μόνο σε μία (1) Επαγγελματική Κατηγορία για κάθε σεζόν. Αυτό περιλαμβάνει Επαγγελματικές Κατηγορίες διαφορετικών χωρών ή διαφορετικών παιχνιδιών στην ίδια χώρα.

3.8.4. PREMIUM ACCOUNT

Κάθε παίκτης πρέπει να έχει Premium στον λογαριασμό του για όλη την διάρκεια της σεζόν. Πληροφορίες για τα Premium account μπορείτε να διαβάσετε εδώ : <http://www.esl.eu/gr/faq/3369/>

Εάν κάποιος συμμετέχων δεν έχει Premium account δύο (2) μικροί πόντοι ποινής θα δίνονται για κάθε αγωνιστική εβδομάδα που παραμένει χωρίς το Premium για ατομικά παιχνίδια.

Για παίκτες χωρίς Premium account στην ομάδα τους ένας (1) μικρός πόντος ποινής θα δίνεται για κάθε παίκτη που δεν έχει Premium για κάθε αγωνιστική εβδομάδα. Οι περισσότεροι δυνατοί πόντοι που μπορούν να δοθούν σε μία ομάδα για μία αγωνιστική εβδομάδα είναι δύο (2), ακόμα και αν πάνω από δύο παίκτες δεν έχουν Premium.

3.8.5. ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε συμμετέχων παίκτης θα πρέπει να έχει λογαριασμό στην ιστοσελίδα του ESL. Σε αυτόν τον λογαριασμό ο παίκτης πρέπει να έχει δηλωμένες τις προσωπικές πληροφορίες που ζητούνται, ημερομηνία γέννησης, τόπος κατοικίας/διαμονής και φυσικά το κανονικό του πλήρες όνομα.

Όλες αυτές οι πληροφορίες μπορούν να μείνουν κρυφές από κοινή θέα εκτός από το πλήρες όνομα. Κάθε παίκτης πρέπει να έχει μια καθωσπρέπει φωτογραφία του στον λογαριασμό του.

Κάθε παραβίαση των κανονισμών για τους λογαριασμούς παικτών τιμωρείται με ένα (1) μικρό πόντο ποινής.

3.8.5.1. ΠΟΛΛΑΠΛΟΙ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ

Ένας παίκτης δεν έχει δικαίωμα να έχει παραπάνω από ένα (1) λογαριασμό στο ESL. Εάν ισχύει κάτι τέτοιο θα τιμωρηθεί με βάση τους διεθνείς κανόνες του ESL περί πολλαπλών λογαριασμών και μπορεί να οδηγήσει και σε αποκλεισμό του από την Επαγγελματική Κατηγορία.

3.8.5.2. ΨΕΥΔΩΝΥΜΑ

Αλλαγές στα ψευδώνυμα στην ιστοσελίδα ή μέσα στο παιχνίδι πρέπει να αναφέρονται στους διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL για να πάρουν έγκριση.

Επίσης τα ψευδώνυμα προτείνεται να μην περιέχουν κανενός είδους αναφορά σε σπόνσορα για λόγους δικαιομάτων, αναμετάδοσης αγώνων κλπ.



3.8.5.3. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Στην φωτογραφία πρέπει να φαίνεται καθαρά το πρόσωπο του παίχτη και θα πρέπει πάντα να είναι ανανεωμένη (όχι παιδικές φωτογραφίες). Η παραποίηση της εμφάνισης του παίχτη στη φωτογραφία δεν επιτρέπεται.

3.8.6. ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ ΟΜΑΔΩΝ

Για την επαγγελματική κατηγορία του ESL όλες οι ομάδες πρέπει να δημιουργήσουν και να προμηθεύσουν ένα ειδικό λογαριασμό ομάδας στο ESL το οποίο δεν συμμετέχει σε άλλη λίσκα.

Η ομάδα θα πρέπει να έχει αναγνωριστική/αντιπροσωπευτική εικόνα (logo). Το όνομα της ομάδας μπορεί να έχει κάποιο χορηγό σαν προέκταση, αλλά προεκτάσεις όπως "CS squad" δεν επιτρέπονται. Πρέπει να έχει "κεντρικά" (η πόλη από την οποία η ομάδα ή ο μάνατζερ προέρχονται) δηλωμένα στον λογαριασμό της ομάδας και πρέπει να έχει ορίσει και ένας (1) μόνο αρχηγός ομάδας.

Η προβολή ανενεργών ή τιμητικών μελών στο φύλλο ομάδας επιτρέπεται. Εάν μία ομάδα δεν ανταποκρίνεται στις παραπάνω απαιτήσεις, τότε για κάθε αγωνιστική εβδομάδα, μέχρι να τηρηθούν οι απαιτήσεις, θα δίνεται ένας (1) μικρός πόντος ποινής.

3.8.6.1. ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΟΜΑΔΑΣ

Αλλαγές στο όνομα της ομάδας κατά την διάρκεια της σεζόν πρέπει να αναφέρονται στους διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας για έγκριση.

3.8.7. ΆΔΕΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Κάθε σεζόν το ESL δίνει "άδειες" στις συμμετέχουσες ομάδες. Στις περισσότερες περιπτώσεις, αυτές είναι:

- Ομάδες της επαγγελματικής κατηγορίας που έχουν παραμείνει από την προηγούμενη σεζόν.
- Ομάδες που κέρδισαν την συμμετοχή τους από κάποιο qualifier/relegation.
- Ομάδες που κέρδισαν απευθείας συμμετοχή από την ερασιτεχνική κατηγορία.

Αυτή η άδεια ισχύει μόνο για μία σεζόν και πρέπει να ανανεωθεί πριν την αρχή κάθε καινούργιας σεζόν από τους επικεφαλείς διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας.

Η άδεια αυτή δίνεται σε μία υπαρκτή, νόμιμη εταιρία/ομάδα. Εάν μία ομάδα δεν αντιπροσωπεύεται από μία νόμιμα κατοχυρωμένη ύπαρξη τότε οι επικεφαλείς διαχειριστές μπορούν να δώσουν την άδεια σε ανεξάρτητο φυσικό πρόσωπο μέσα από την ομάδα. Αυτός είναι πάντα είτε ο μάνατζερ της ομάδας ή ο αρχηγός.

Σε αυτή την περίπτωση το άτομο αυτό θα πρέπει να είναι καιρό στην ομάδα και άνω των δέκα οχτώ (18) ετών. Αν είναι κάτω των 18 τότε απαιτείται η υπογραφή του γονέα ή κηδεμόνα του στο συμβόλαιο.

Ο κάτοχος της άδειας είναι υπεύθυνος για όλες τις ενέργειες που αφορούν την ομάδα. Αλλαγές στην ομάδα όπως για παράδειγμα αλλαγή ονόματος πρέπει να δηλωθούν στον διοργανωτή του τουρνουά και αν είναι αναγκαίο να γραφτεί μια νέα συμφωνία/άδεια.

Ο κάτοχος αυτής της άδειας, θα λάβει τα χρήματα και τις αμοιβές όταν τελειώσει η αγωνιστική σεζόν και μπορεί να ορίσει κάποιον άλλον για να παραλάβει τα χρήματα στο τέλος της σεζόν.

3.8.7.1. ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΑΔΕΙΑΣ

Οι υπεύθυνοι διαχείρισης της επαγγελματικής κατηγορίας έχουν δικαίωμα να αφαιρέσουν την άδεια συμμετοχής από τον κάτοχο της. Τέτοιες περιπτώσεις μπορούν να προκύψουν αν ο κάτοχος άδειας



συμμετοχής αγνοήσει της συσχετιζόμενες συνθήκες είτε επίτηδες είτε κατά λάθος όπως επίσης αν κριθεί ότι υπάρχει φθορά στην εικόνα της λίγκας.

3.8.7.2. ΑΛΛΑΓΗ ΑΔΕΙΑΣ

Ο κάτοχος της άδειας μπορεί να ζητήσει από τους υπεύθυνους της επαγγελματικής κατηγορίας να μεταφερθεί η άδεια του σε κάποιο άλλο φυσικό ή νομικό πρόσωπο κατά την διάρκεια μιας αγωνιστικής σεζόν, αν υπάρχει κάποιος σχετικός λόγος.

Αυτός ο λόγος πρέπει να δηλωθεί και να γίνει αποδεκτός από τους υπεύθυνους της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL. Οι υπεύθυνοι μπορούν να απορρίψουν την αίτηση αυτή.

3.8.8. ΠΟΛΛΑΠΛΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ

Δεν επιτρέπεται από παίκτες να έχουν συμβόλαια με πολλαπλές ομάδες που συμμετέχουν στην επαγγελματική κατηγορία. Εάν το ESL λάβει κάποιες αποδείξεις ότι ένας παίκτης έχει υπογράψει συμβόλαιο ή έχει συμμετάσχει σε προφορικές ή γραπτές συμφωνίες που αφορούν την συμμετοχή του στην επαγγελματική κατηγορία με ομάδα διαφορετική από αυτή που έχει θέσει υποψηφιότητα να αγωνιστεί, διατηρεί το δικαίωμα να αποκλείσει αυτόν τον παίκτη από την κατηγορία μέχρι να διασαφηνιστεί η κατάσταση του συμβολαίου του.

3.9. ΝΕΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Κατά την διάρκεια της επαγγελματικής κατηγορίας, η κάθε ομάδα μπορεί να προσθέσει μέχρι δύο (2) νέους παίκτες στο δυναμικό της.

Παίκτες που άνηκαν σε μια ομάδα κάποιο παιχνιδιού κατά την διάρκεια της σεζόν δεν έχουν δικαίωμα να παίξουν σε άλλη ομάδα αυτό το παιχνίδι για την συγκεκριμένη σεζόν.

Όλοι οι υπόλοιποι παίκτες που προστέθηκαν στην ομάδα, απαγορεύεται να παίξουν την αγωνιστική εβδομάδα που πραγματοποιήθηκε η μεταγραφή, εκτός αν αυτό επιτραπεί από την αντίπαλη ομάδα.

Κάθε νέος παίκτης πρέπει να ανακοινώνεται μέσω της "Φόρμας Υποστήριξης" (support ticket) προτού γίνει η προσθήκη του στην ομάδα, έτσι ώστε οι διαχειριστές να μπορούν να ελέγξουν αν ο παίκτης αυτός τηρεί τις προϋποθέσεις. Παράβαση αυτού του κανόνα μπορεί να τιμωρηθεί μέχρι και με δύο (2) μικρούς πόντους ποινής.

Εφόσον μία ομάδα δεν είναι ικανή να αγωνιστεί λόγω έλλειψης παιχτών, τότε η ομάδα αυτή αποκλείεται από την επαγγελματική κατηγορία και λήγει η άδεια της. Για τον λόγο αυτό συμβουλευόμαστε η ομάδα να έχει αναπληρωματικούς παίκτες για να μπορούν να ισοσταθμίσουν σε περίπτωση αναχώρησης κάποιου από τους αρχικούς παίκτες.

Ανάμεσα στις σεζόν δεν υπάρχουν όρια για προσθήκη νέων παιχτών.

3.10. ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Οι ομάδες που έχουν δικαίωμα απευθείας συμμετοχής ή συμμετοχής στα relegation θα πρέπει να δηλώσουν τη συμμετοχή τους σε αυτά μέσω ενός registration cup το οποίο θα γίνεται γνωστό μέσω news πριν την έναρξη της σεζόν.

Κάθε ομάδα που δε δηλώσει συμμετοχή στο παραπάνω cup χάνει τη θέση της στην Επαγγελματική Κατηγορία ή τα relegation. Την παραπάνω θέση καταλαμβάνει η αμέσως επόμενη ομάδα στην κατάταξη.

3.11. ΈΠΑΘΛΑ

Το συνολικό ποσό για κάθε παιχνίδι, χωρίζεται σε δύο μπάνκες. Η μία μοιράζεται στο τέλος ανάλογα με την κατάταξη των ομάδων στο τέλος της σεζόν. Η άλλη υπάρχει για τα χρηματικά βραβεία που παίρνουν οι ομάδες για κάθε νίκη τους στις αγωνιστικές εβδομάδες.

Το σύνολο των χρημάτων της δεύτερης μπάνκας καθορίζεται από το συνολικό ποσό της αμοιβής και τον συνολικό αριθμό αγώνων στις αγωνιστικές εβδομάδες.

3.11.1. ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΕΠΑΘΛΩΝ ΛΟΓΩ ΠΟΙΝΩΝ

Για τους πόντους ποινής που δέχονται οι ομάδες αφαιρούνται τα παρακάτω ποσοστά από τα έπαθλα:

- Κάθε μικρή ποινή : 3%
- Κάθε μεγάλη ποινή : 10%

Στο τέλος της σεζόν το συνολικό ποσοστό θα αφαιρεθεί από το συνολικό των κερδισμένων χρημάτων (βασικά έπαθλα + εξτρά αμοιβές). Το ποσό που θα υπολείψει θα κατανεμηθεί στους υπόλοιπους συμμετέχοντες ανάλογα με το ποσοστό επί του τελικού ποσού που έχουν κερδίσει.

Για παράδειγμα εάν κάποιος παίχτης έχει κερδίσει το 20% του συνολικού βραβείου, θα εισπράξει άλλο ένα 20% από τα λεφτά που αφαιρέθηκαν από τους υπόλοιπους παίχτες/ομάδες.

Φυσικά ισχύει η εξαναγκαστική απόσυρση από την επαγγελματική κατηγορία όταν ο συμμετέχων φτάσει σε μείωση της τάξης του 30% για ατομικά αγωνίσματα και του 35% για ομαδικά. Σε αυτή την περίπτωση τα χαμένα χρήματα δεν μοιράζονται.

Στην αρχή κάθε σεζόν, οι ποινές από την προηγούμενη σεζόν θα διαγράφονται από κάθε συμμετέχοντα. Όπως επίσης και πόντοι που έχουν δοθεί σε παίχτη κάποιας ομάδας στα ομαδικά παιχνίδια δεν θα διαγράφονται.

Ο κατάλογος ποινών μπορεί να βρεθεί στο τέλος του παρόντος φύλου κανονισμών.

3.12. ΦΡΑΓΗ ΛΟΓΩ ΠΑΡΑΙΤΗΣΗΣ

Εφόσον κάποιος αποσυρθεί από την τρέχουσα σεζόν της επαγγελματικής κατηγορίας, έχει φραγμό απαγόρευσης συμμετοχής στην επόμενη σεζόν. Αυτό ισχύει για κάθε είδους απομάκρυνση, είτε είναι επιλογή του συμμετέχοντα, είτε είναι εξαναγκαστικό λόγω παραδείγματος χάρη πολλών ποινών.

Συμμετέχοντες που έχουν απομακρυνθεί από την επαγγελματική κατηγορία και θέλουν να συμμετέχουν ξανά, πρέπει να αποδείξουν ότι μπορούν να αντέξουν μεγάλου μήκους διαδικασίες ξανά και πρέπει να προκριθούν ξανά από την ερασιτεχνική κατηγορία.

Ο κανόνας αυτός ισχύει όχι μόνο σε υποομάδες, ομάδες ή παίχτες αλλά μπορεί να εφαρμοστεί σε μία ολόκληρη αγωνιστική ομάδα/εταιρία.

3.13. ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΠΟΙΝΩΝ ΛΟΓΩ ΑΠΟΣΥΡΣΗΣ

Πόντοι ποινής που αποδόθηκαν σε αγώνες εναντίων παιχτών ή ομάδων οι οποίοι αποσύρθηκαν, σβήνονται. Αυτό δεν ισχύει όμως που οι πόντοι δόθηκαν για εξαπάτηση (cheat), προσβολή ή απάτη.



3.14. ΔΗΛΩΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

Κάθε συμμετέχων πρέπει να αναρτήσει μια δήλωση πριν τον αγώνα μεταξύ εφτά(7) ημερών και 24 ωρών, η οποία αναρτάται ως αναφορά αγώνα και όχι ως σχόλιο αγώνα. Στους αγώνες Counter-Strike: Source πρέπει να αναρτηθεί και μία δήλωση μετά τον αγώνα εντός τριάντα (30) λεπτών από την λήξη του.

Οι δηλώσεις αυτές θα πρέπει να έχουν πρόποσα σύνταξη και πρέπει να περιέχουν τουλάχιστον 50 λέξεις αυτές πριν τον αγώνα και 25 για αυτές μετά και πρέπει να είναι γραμμένη στα Ελληνικά (greeklish και άλλες γλώσσες απαγορεύονται).

Στην ευχέρεια του υπευθύνου για το αν θα δοθεί πόντος ποινής για την τυχόν παράλειψη της παρούσας αρμοδιότητας. Μπορεί να δοθεί μέχρι ένας (1) μικρός πόντος ποινής στο μέγιστο.

3.14.1. ΔΗΛΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΤΕΛΙΚΟΥΣ ΤΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

Για τον πρώτο αγώνα της κάθε ομάδας στην τελική φάση πρέπει να γίνει κατάθεση αναφοράς πριν τον αγώνα σε διάστημα όχι αργότερα από 48 ώρες πριν την έναρξη.

3.15. ΣΥΝΘΕΣΗ

Για ομαδικά παιχνίδια, η σύνθεση της ομάδας που θα αγωνιστεί πρέπει να γνωστοποιηθεί το αργότερο 24 ώρες πριν την έναρξη του αγώνα.

3.16. ΈΝΑΡΞΗ ΑΓΩΝΑ

Όλοι οι αγώνες στην επαγγελματική κατηγορία του ESL, πρέπει να ξεκινάνε την ώρα που φαίνεται στην ιστοσελίδα στο φύλλο αγώνα. Τυχόν αλλαγές πρέπει να επικυρώνονται από την ομάδα διαχειριστών.

Εάν η αλλαγή δεν γίνει αποδεκτή τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί μπαλαντέρ (wildcard). Από την στιγμή που οι αγώνες πρέπει να ξεκινάνε στην ώρα τους, συμβουλεύουμε να είναι και οι δύο ομάδες έτοιμες και στον server 15 λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα.

3.17. ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ

Εάν κάποιος συμμετέχων δεν είναι παρών και έτοιμος να παίξει 15 λεπτά πριν την προκαθορισμένη ώρα εκκίνησης του αγώνα, θα τιμωρηθεί με ένα (1) μικρό πόντο ποινής. Εάν δεν είναι παρών και έτοιμος 15 λεπτά μετά την προκαθορισμένη ώρα, θα τιμωρηθεί με δύο (2) μικρούς πόντους ποινής. Εάν δεν είναι έτοιμος ύστερα από μισή ώρα από την προκαθορισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, τότε θα τιμωρηθεί με ένα (1) μεγάλο πόντο ποινής και θα αφαιρεθεί ένας μπαλαντέρ (wildcard).

3.18. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΑΓΩΝΑ

Το αποτέλεσμα πρέπει να εισάγετε και να αναγνωρίζετε από τους αγωνιζόμενους αμέσως μετά την λήξη του αγώνα. Επίσης εκείνη την ώρα πρέπει να αναρτηθούν στο φύλλο αγώνα όλα τα match media (screenshots, demos, replays, linesman files etc.)

Θα πρέπει να γνωρίζετε ότι το ESL Wire είναι απαραίτητο σε όλη την διάρκεια της επαγγελματικής κατηγορίας (στα παιχνίδια που είναι απαραίτητα). Εάν δεν έχει γίνει χρήση του Wire από 1 και μόνο παίκτη η ομάδα θα δέχεται ένα (1) μεγάλο πόντο ποινής και η αντίπαλη ομάδα θα έχει δικαίωμα rematch.



3.19. ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ MATCH MEDIA

Όλα τα match media πρέπει να αποθηκεύονται στους υπολογιστές των παιχτών για τουλάχιστον δύο (2) εβδομάδες. Σε περίπτωση φύλλου παραπόνων (protest) ,όλα τα media πρέπει να παρουσιαστούν. Σε περίπτωση που ζητηθεί από τους υπεύθυνους διεξαγωγής, όλα τα media πρέπει να αναρτηθούν στην σελίδα του ESL.

3.20. ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΦΥΛΛΟ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

Αίτηση διαμαρτυρίας μπορεί να δημιουργηθεί μέσα σε διάστημα 72 ωρών μετά την έναρξη του αγώνα μέσω της αντίστοιχης Φόρμας Διαμαρτυρίας που βρίσκεται στο φύλλο αγώνα. Διαμαρτυρίες που δημιουργήθηκαν με άλλο τρόπο η αργότερα από την προθεσμία θα αγνοούνται.

Μία διαμαρτυρία δημιουργείται εφόσον προκύψουν προβλήματα στην διάρκεια ενός αγώνα. Μπορεί επίσης να δημιουργηθεί κατά την διάρκεια του αγώνα εάν για παράδειγμα υπάρχουν λάθος ρυθμίσεις στον server.

Η διαμαρτυρία είναι το μέσον επικοινωνίας μεταξύ των υπευθύνων και των συμμετεχόντων που περιλαμβάνονται στην διαμαρτυρία. Καλό θα ήταν, να ανατεθεί μόνο σε ένα παίχτη από κάθε ομάδα να γράφει στις διαμαρτυρίες. Φυσικά και ατομικά, ο εκάστοτε προσβεβλημένος από αυτή την διαμαρτυρία μπορεί να δημοσιεύσει κάποιο σχόλιο προς υπεράσπιση του.

Μια διαμαρτυρία πρέπει να περιέχει ακριβείς πληροφορίες για τον λόγο δημιουργίας της. Ένα απλό για παράδειγμα (Χρησιμοποιούσαν cheat) δεν αρκεί. Περαιτέρω, οτιδήποτε γράφεται στην διαμαρτυρία πρέπει να είναι σε άρτια και ορθογραφημένα Ελληνικά, το κείμενο δομημένο σωστά και ευανάγνωστο.

Προσβολές κατά την διάρκεια μιας διαμαρτυρίας τιμωρούνται με πόντους ποινής και μπορεί στις χειρόστες των περιπτώσεων να κλείσει η διαμαρτυρία, προς συμφέροντος της άλλης ομάδας.

3.21. ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ ΑΓΩΝΩΝ

Εάν και εφόσον οι κανόνες οδηγούν σε αναγκαστική επανάληψη αγώνα (για παράδειγμα εάν κάποιος παίχτης δεν έχει κάνει χρήση Wire), η αντίπαλη ομάδα μπορεί να αιτηθεί επανάληψη αγώνα. Εάν το αποτέλεσμα της επανάληψης , είναι χειρότερο για την ομάδα που το ζήτησε, δεν μπορούν να απαιτήσουν τίποτα άλλο και το αποτέλεσμα αυτό είναι το τελικό.



ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ

Η διεξαγωγή της Επαγγελματικής Κατηγορίας χωρίζεται στις 3 παρακάτω φάσεις:

4.1. ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΑ ΚΑΙ RELEGATION

Ο τρόπος καθορισμού των 8 ομάδων/παικτών που θα συμμετάσχουν στην Επαγγελματική κατηγορία μπορεί να είναι ένας από τους παρακάτω:

4.1.1. ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ INVITE

Σε περίπτωση που δεν έχει υπάρξει προηγούμενη σεζόν ή κάποιο είδος διοργάνωσης η οποία μπορεί να καθορίσει τις κορυφαίες ομάδες, το ESL διατηρεί το δικαίωμα να καλέσει απευθείας 8 ομάδες/παίκτες να συμμετάσχουν στην Επαγγελματική κατηγορία.

4.1.2. ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΑ

Σε αυτή την περίπτωση μέρος ή και όλα τα slots καλύπτονται μέσω ενός προκριματικού τουρνουά που λαμβάνει μέρος πριν την επαγγελματική κατηγορία. Σε αυτό το τουρνουά έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλες οι ομάδες εκτός αυτών που έχουν λάβει κάποια φραγή από την Επαγγελματική Κατηγορία.

4.1.3. RELEGATION

Αν της παρούσης σεζόν έχει προηγηθεί ακριβώς πριν (το προηγούμενο εξάμηνο) η προηγούμενη Επαγγελματική Κατηγορία τότε τα 4 πρώτα slots θα καταλαμβάνονται από τις 4 πρώτες ομάδες τα 2 θα τα καταλαμβάνουν οι 2 πρώτες ομάδες του EAS, ενώ για τα υπόλοιπα 2 θα διεξάγεται relegation cup.

4.1.3.1. RELEGATION CUP

Το relegation cup θα είναι double elimination και best of three. Οι συμμετέχοντες θα είναι οι εξής:

Οι δύο (2) της επαγγελματικής κατηγορίας που έχουν καταλάβει από την 5^η μέχρι την 6^η θέση.

Οι δύο (2) της ερασιτεχνικής κατηγορίας που έχουν καταλάβει από την 3^η μέχρι την 4^η θέση.

Τα seedings για τον πρώτο γύρο είναι ως εξής:

- 5^η επαγγελματικής εναντίον 4^η ερασιτεχνικής
- 6^η επαγγελματικής εναντίον 3^η ερασιτεχνικής

Οι 2 πρώτοι του cup αυτού θα έχουν δικαίωμα συμμετοχής στη σεζόν του EPS με seeding 7 και 8, ενώ ο 3ος και ο 4ος θα συμμετέχουν στην ερασιτεχνική κατηγορία με seeding 1 και 2.

4.2. ΦΑΣΗ ΟΜΙΛΩΝ

Στη φάση των ομίλων οι ομάδες χωρίζονται σε 2 ομίλους των τεσσάρων ομάδων. Κάθε ομάδα παίζει με όλες τις αντιπάλους της στον όμιλο από μία (1) φορά σε ένα (1) map. Το map αυτό καθορίζεται με το σύστημα elimination.

4.2.1. MAP ELIMINATION (ΕΠΙΛΟΓΗ MAP)

Αναλυτικά το map elimination γίνεται με τον ακόλουθο τρόπο:

- Η ομάδα με το χειρότερο seeding αφαιρεί 1 map.
- Η ομάδα με το καλύτερο seeding αφαιρεί 2 maps.



- Η ομάδα με το χειρότερο seeding αφαιρεί 2 maps.
- Η ομάδα με το καλύτερο seeding αφαιρεί 1 map.
- Παίζεται το map που μένει και το side επιλέγεται με Knives On 3.

Επίσης το βέτο δεν έχει Time Limit και μπορεί να γίνει και μέσα στον Server.

4.2.2. ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Η βαθμολογία στη φάση των ομίλων είναι τύπου 3-1-0 (3 πόντοι για νίκη, 1 για ισοπαλία, 0 για ήττα). Το map πρέπει να παίζεται μέχρι τέλους, δηλαδή όλα τα rounds.

Εάν στο τέλος της σεζόν της επαγγελματικής κατηγορίας δύο συμμετέχοντες έχουν τους ίδιους πόντους στην κατάταξη, το σκορ της μεταξύ τους αναμέτρησης, θα χρησιμοποιηθεί για να οριστεί η κατάταξη.

Εάν ο μεταξύ τους αγώνας ήταν ισοπαλία, τότε η κατάταξη καθορίζεται από τη διαφορά rounds. Αν και αυτή είναι η ίδια τότε κερδισμένη είναι η ομάδα που έχει τα περισσότερα κερδισμένα rounds. Αν και σε αυτή την περίπτωση υπάρχει ισοβαθμία τότε οι δύο ομάδες παίζουν αγώνα μπαράζ.

Εάν πολλαπλοί συμμετέχοντες έχουν τον ίδιο αριθμό πόντων στην κατάταξη, θα δημιουργηθεί μία "μικρή κατάταξη" που περιλαμβάνει μόνο αυτούς που έχουν ισοβαθμήσει.

Εάν αυτή η μίνι κατάταξη, συνεχίζει να έχει πολλαπλούς συμμετέχοντες σε ισοβαθμία, αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνετε μέχρι να υπάρξει καθαρός νικητής.

Εάν δεν μπορεί να υπάρξει νικητής από αυτό το σύστημα, τότε παίζεται το τουρνουά απόφασης με μορφή round-robin (δηλαδή η κάθε ομάδα παίζει με κάθε μία άλλη, τουλάχιστον μία φορά).

4.2.3. WILDCARD (ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ)

Κατά την έναρξη μίας σεζόν, δημιουργείται η σύνθεση ολόκληρης της σεζόν. Τα προγράμματα είναι προκαθορισμένα και μπορούν να αναβληθούν μόνο με την χρήση μπαλαντέρ. Κάθε συμμετέχων έχει ένα (1) μπαλαντέρ (wildcard) για κάθε σεζόν.

Οι αγώνες μπορούν να μετατεθούν από τις προκαθορισμένες ημερομηνίες αν υπάρξει συμφωνία των 2 ομάδων, φτάνει η συμφωνηθείσα ημερομηνία να βρίσκεται εντός της εβδομάδας αγωνιστικής.

Ακόμα όμως και για την μεταφορά της μίας ώρας χρειάζεται η έγκριση κάποιου υπεύθυνου διοργανωτή. Εάν κάποιος αγωνιζόμενος πρέπει να μετακινήσει έναν αγώνα, αλλά δεν έχει άλλο μπαλαντέρ, τότε λαμβάνει έναν μεγάλο πόντο ποινής αντίστοιχα για την μεταφορά.

4.2.3.1. ΧΡΗΣΗ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Μπαλαντέρ μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιαδήποτε ώρα πριν την έναρξη του αγώνα. Εάν ένας μπαλαντέρ χρησιμοποιηθεί λιγότερο από 24 ώρες πριν την έναρξη του αγώνα ο διαγωνιζόμενος δέχεται ένα (1) μικρό πόντο ποινής.

Εάν ο αγώνας είχε κανονιστεί να γίνει αναμετάδοση από το ESL-TV τότε θα δοθεί επιπλέον ένας (1) μικρός πόντος ποινής.

Εάν ο αγωνιζόμενος δεν καταφέρει να παρουσιαστεί εγκαίρως για τον αγώνα και χωρίς να έχει χρησιμοποιηθεί μπαλαντέρ (wildcard), προστίθεται ένας (1) μεγάλος πόντος ποινής.

Εάν χρησιμοποιηθεί ένας μπαλαντέρ, τα παρακάτω ισχύουν:



Η διοργανώτρια αρχή θέτει νέα προκαθορισμένη ημερομηνία για τον αγώνα, την εβδομάδα που ακολουθεί την τελευταία εβδομάδα της φάσης των ομίλων.

Οι αγωνιζόμενοι μπορούν να συμφωνήσουν σε μία καινούργια ημερομηνία διεξαγωγής του αγώνα, μέσα στο χρονικό όριο που περιγράφεται στους κανονισμούς. Εάν δεν υπάρξει συμφωνία, ο αγώνας πρέπει να παιχτεί στην προκαθορισμένη ημερομηνία που περιγράφεται στους κανονισμούς.

Εάν κάποιος αγώνας γίνει μεταφορά σύμφωνα με τις ανάγκες του ESL-TV τότε δεν χρειάζεται να χρησιμοποιηθούν μπαλαντέρ.

4.2.4. ΠΡΟΚΡΙΝΟΜΕΝΕΣ ΟΜΑΔΕΣ

Προκρίνονται οι 2 πρώτες ομάδες από κάθε όμιλο. Αυτές θα διασταυρωθούν στο Final Four.

4.3. ΦΑΣΗ PLAYOFF

Στη φάση των Playoff προκρίνονται οι 2 πρώτες ομάδες από κάθε όμιλο. Αυτές διασταυρώνονται χιαστί (1ος του ενός ομίλου με το 2ο του άλλου) σε ένα double elimination cup.

4.3.1. ΜΟΡΦΗ PLAYOFF

Η μορφή των playoff είναι double elimination. Αυτό σημαίνει ότι κάθε ομάδα πρέπει να ηττηθεί 2 φορές για να αποκλειστεί. Υπενθυμίζουμε ότι αν στον μεγάλο τελικό κερδίσει η ομάδα που προέρχεται από το Loser Bracket τότε η ομάδα από το Winner Bracket θα έχει άλλη μια ευκαιρία για τον τίτλο (λόγω του ότι πρέπει να χάσει 2 φορές).

4.3.2. ΑΓΩΝΕΣ

Οι αγώνες είναι τις μορφής best of three, δηλαδή μια ομάδα για να είναι νικήτρια πρέπει να κερδίσει σε δύο (2) μαρ. Το κάθε μαρ παίζεται μέχρι κάποια ομάδα να καταστεί νικήτρια, δηλαδή δεν γίνεται να λήξει ισόπαλο. Σε περίπτωση ισοπαλίας το μαρ επαναλαμβάνεται μέχρις ότου μια ομάδα κερδίσει 4 round, με αλλαγή side στα 3 round (mr3).

4.3.3. ΜΑΡ ELIMINATION (ΕΠΙΛΟΓΗ ΜΑΡ)

Αναλυτικά το μαρ elimination γίνεται με τον ακόλουθο τρόπο:

- Η ομάδα με το χειρότερο seeding αφαιρεί 1 μαρ.
- Η ομάδα με το καλύτερο seeding αφαιρεί 2 μαρ.
- Η ομάδα με το χειρότερο seeding αφαιρεί 1 μαρ.
- Η ομάδα με το χειρότερο seeding επιλέγει 1 μαρ.
- Η ομάδα με το καλύτερο seeding επιλέγει 1 μαρ.
- Παίζεται το μαρ που μένει και το side επιλέγεται με Knives On 3.
- Παίζεται το μαρ που επιλέχτηκε από την ομάδα που έχασε το 1ο μαρ.
- Αν χρειαστεί παίζεται το μαρ που επιλέχτηκε από την ομάδα που έχασε το 2ο μαρ.

Επίσης το βέτο δεν έχει Time Limit και μπορεί να γίνει και μέσα στον Server.

4.3.4. ΧΡΗΣΗ WILDCARD

Δεν επιτρέπεται η χρήση Wildcard κατά τη διάρκεια των playoff. Οι αγώνες δε γίνεται να αναβληθούν εκτός της εβδομάδας αγωνιστικής που έχουν προκαθοριστεί να γίνουν.





COUNTER-STRIKE : SOURCE

5.1. ESL Wire

Κάθε παίχτης πρέπει να τρέχει την πιο πρόσφατη έκδοση του ESL Wire κατά την διάρκεια του αγώνα. Επίσης θα πρέπει να ελεγχθεί εάν είναι δυνατή η λήψη του αρχείου linensman. Το ESL Wire είναι υποχρεωτικό για όλη την διάρκεια της Επαγγελματικής Κατηγορίας.

Εάν δεν ανοίξετε το ESL Wire ή κλειστεί ενδιάμεσα του αγώνα δίχως να υπάρχει κάποιο screenshot που να αποδεικνύει ότι δεν το κλείσατε εσείς, το team θα δεχτεί ένα (1) μεγάλο πόντο ποινής. Αγώνας δίχως ESL Wire απαγορεύεται αυστηρά να διεξαχθεί.

Αν υπάρχει missing logout στο Wire θεωρείται ότι ο παίκτης δεν έχει χρησιμοποιήσει Wire και προβλέπονται οι ίδιες ποινές.

Η μη χρήση Wire από έστω και ένα παίκτη της νικήτριας ομάδας, δίνει το δικαίωμα στους ηττημένους για επανάληψη του αγώνα.

5.2. ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ CLIENT

5.2.1. ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΤΕΘΟΥΝ

Το game πρέπει να χρησιμοποιεί την έκδοση 8 του DirectX.

5.2.2. ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ – ΟΔΗΓΟΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ Η ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ (GRAPHIC DRIVERS OR SIMILAR TOOLS)

Αλλαγές στα γραφικά του παιχνιδιού ή στα textures χρησιμοποιώντας οδηγούς γραφικών ή άλλα εργαλεία γραφικών απαγορεύονται.

Επιπλέον, εργαλεία που δείχνουν την φόρτωση(load) του συστήματος με οποιαδήποτε μορφή (βλ. Nvidia SLI display tool, Rivatuner Overlay). Εάν χρησιμοποιηθούν αυτά τα εργαλεία και ο παίχτης αλλά και η ομάδα του θα τιμωρηθούν με 2 μεγάλους πόντους ποινής ο καθένας. Εργαλεία που δείχνουν μόνο τα FPS (frame per second) επιτρέπονται.

Χρήση του AO (Ambient Occlusion) σε κάρτες γραφικών nvidia απαγορεύετε αυστηρά και θα τιμωρείται ως cheating.

5.3. ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ SCRIPT

Τα παρακάτω script απαγορεύονται :

- Turn scripts [180° ή παρόμοια]
- Stop-shot scripts [Use or Awp scripts]
- Centerview scripts
- NoRecoil scripts
- Burst-fire scripts
- Bunnyhop scripts [κάθε είδος bind ή script, + jump bind για το wheelup / wheeldown απαγορεύεται]
- Rate Changer [lag scripts]
- FPS scripts
- Stop-sound scripts
- Anti-flash scripts or anti-flash Bindings



5.4. SERVER SETTINGS

5.4.1. SERVER TICKETRATE

Ο αγώνας είναι υποχρεωτικό να παίζεται σε server με 66 ticketrate.

5.4.2. SERVER PLUG-INS

Όλοι οι server, πρέπει να έχουν εγκατεστημένο το plug-in "zBlock" και "ESL Plugin", το ESL Auth δεν είναι απαραίτητο αλλά δεν είναι και απαγορευμένο. Όλα τα άλλα plug-ins απαγορεύονται.

5.5. ΑΝΑΦΟΡΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΩΝ SERVER

Η επιλογή του server διεξαγωγής του αγώνα, και η κατάθεση των απαραίτητων πληροφοριών (Match ID, server IP, Server Password, RCON password και Lineups) πρέπει να δοθούν έγκαιρα στους υπεύθυνους διεξαγωγής, είτε από email, msn ή στο IRC prive.

Εάν οι πληροφορίες είναι ελλιπείς ή δεν είναι στην ώρα τους, υπάρχει η πιθανότητα τιμωρίας ενός (1) μικρού πόντου ποινής. Οποιοσδήποτε αλλαγές στις πληροφορίες αυτές πρέπει να αναφέρονται αμέσως στους υπεύθυνους διεξαγωγής. Στο πακέτο αυτό περιέχει τα ακόλουθα:

5.6. ΑΠΟΧΩΡΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ SERVER

Όλοι οι αγώνες πρέπει να είναι ολοκληρωμένοι. Οποιαδήποτε παρατυπία τιμωρείται μέχρι και ένα (1) μεγάλο πόντο ποινής.

Ένας αγώνας θεωρείται ολοκληρωμένος όταν η μία ομάδα έχει κερδίσει 16 γύρους σε ένα map αν πρόκειται για bo1 ή 2 map από τα 3 αν πρόκειται για bo3.

5.7. ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ

Όλοι οι αγώνες πρέπει να παίζονται με πέντε (5) παίκτες σε κάθε ομάδα. Οποιοσδήποτε άλλος αριθμός απαγορεύεται (για παράδειγμα τέσσερις (4) εναντίον πέντε (5)). Εάν μία ομάδα δεν έχει πέντε παίκτες έτοιμους, τότε είτε πρέπει να χρησιμοποιήσει wildcard.

5.8. ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΕΓΓΡΑΦΗ DEMO

Όλοι οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να γράφουν 2 demos (1 CT, 1 T).

5.8.1. ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΑΝΑΡΤΗΣΗ DEMO

Η κάθε ομάδα πρέπει να ανεβάσει τουλάχιστον 2 demo από τα 10 συνολικά που έχουν γραφτεί. Εάν δεν έχουν σηκωθεί τα demo αφού έχουν περάσει 24 ώρες, η ομάδα τιμωρείται με έναν (1) μικρό πόντο ποινής. Υπάρχει ακόμα μια προθεσμία, 24 ωρών μετά την εισαγωγή των πόντων, κατά την οποία εφόσον ανεβούν τα demo, ο πόντος ποινής διαγράφεται.

5.8.2. SOURCE TV DEMOS

Η ομάδα που παρέχει τον server είναι υπεύθυνη για την ανάρτηση των demo της SourceTV μετά την λήξη του αγώνα στον FTP του ESL. Εάν δεν γίνουν ανάρτηση η ομάδα μπορεί να δεχτεί τιμωρία ενός (1) μικρού πόντου ποινής.

5.8.3. ΑΙΤΗΣΕΙΣ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ DEMO

Εάν κάποιος αγωνιζόμενος θέλει να δει το προσωπικό demo κάποιο παίκτη, πρέπει να το ζητήσει με demo request εντός 30' από το τέλος του αγώνα. Τα demo τότε πρέπει να είναι διαθέσιμα μέσα σε



48 ώρες μετά την λήξη του αγώνα στην κατηγορία match media. Επίσης πρέπει να ελεγχθεί αν μπορούν να κατεβούν τα demo χωρίς προβλήματα.

Μπορούν να ζητηθούν μέχρι 2 demo από κάθε map. Αν μια ομάδα θέλει περισσότερα θα πρέπει να ανοίξει protest και αυτό να εγκριθεί από τους admin.

Ελλιπή, ανύπαρκτα ή πειραγμένα demo τιμωρούνται με έναν (1) μικρό πόντο ποινής. Εάν ζητήθηκε στην νικήτρια ομάδα να ανεβάσει κάποιο demo και δεν το έκανε, τότε η χαμένη μπορεί να ζητήσει επανάληψη αγώνα.

5.9. GAME SERVER Ή ΠΕΣΜΕΝΟ ΔΙΚΤΥΟ (NETWORK FAILURE)

Εάν ο αγώνας διακοπεί από πρόβλημα δικτύου ή του server μέχρι τον 3ο γύρο, ο αγώνας θα αρχίσει από την αρχή. Εάν ο αγώνας διακοπεί μετά τον 3ο γύρο, τότε τα αποτελέσματα των γύρων ισχύουν και ο αγώνας συνεχίζει με τις παρακάτω ρυθμίσεις: startmoney 5000

Όλοι οι απομείναντες γύροι πρέπει να παιχτούν. Το startmoney επιστρέφει στην τιμή 800 μετά τη λήξη του ημιχρόνου.

5.10. ΧΡΗΣΗ ΑΤΕΛΕΙΩΝ. (EXPLOITING BUGS)

Η θελημένη και σκόπιμη χρήση κάθε είδους bug τιμωρείται με έναν(1) μικρό πόντο ποινής σε κάθε περίπτωση. Η μέγιστη τιμωρία ανά αγώνα είναι τρεις(3) μικροί πόντοι ποινής. Στη συνέχεια οι υπεύθυνοι διεξαγωγής, μπορεί να προχωρήσουν σε επανάληψη του αγώνα. Σε πολύ σοβαρές καταστάσεις οι υπεύθυνοι μπορεί να προβούν σε μεγαλύτερες ποινές.

Τα ακόλουθα bug απαγορεύονται **ΑΥΣΤΗΡΑ**. Εάν γίνει χρήση κάποιου bug που δεν είναι σε αυτή την λίστα είναι στη διακριτική ευχέρεια των υπεύθυνων να αποφασίσουν εάν χρειάζεται κάποια τιμωρία ή όχι.

Πριν την έναρξη του αγώνα:

Bugs που δημιουργούνται εξαιτίας σφάλματός κατά την φόρτωση του map,(βλ. ελλείποντα κουτιά, σκάλες και τα συναφή) πρέπει να ελέγχονται πριν την έναρξη του αγώνα και να διορθώνονται με επανάληψη φόρτωσης του map. Εάν δεν εμφανίστηκαν τέτοιου είδους bug πριν τον αγώνα ή αν ο παίκτης δεν έλεγξε, τότε αυτόματα αποδέχεται τις συνθήκες. Δεν μπορεί να συμπληρώσει αίτηση διαμαρτυρίας μετά τον αγώνα λόγω τέτοιων σφαλμάτων.

Κατά την διάρκεια του αγώνα:

Σπρώχνοντας παίχτες μέσα από τοίχους, πατώματα και ταβάνια (συμπεριλαμβανόμενου και του εξωτερικού συνόρου του map απαγορεύεται. Επίσης ισχύει και για το περπάτημα στον αέρα.

Σιωπηλές βόμβες,(βάζοντας την βόμβα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην ακούγονται οι καθορισμένοι ήχοι αντίστροφης μέτρησης μέχρι την ανατίναξη) απαγορεύεται.

- Απαγορεύεται να τοποθετείτε η βόμβα σε σημεία που είναι αδύνατον να την φτάσεις. Επιτρέπεται να τοποθετείτε σε σημεία όπου χρειάζεται βοήθεια από τους συμπαίχτες για να την φτάσεις.
- Να αναρρίχηση και το στοίβαγμα παιχτών επιτρέπεται. Απαγορεύεται όμως η αναρρίχηση σε σημεία που επιτρέπουν την εκμετάλλευση bug σύναψης(Clipping errors). Επίσης απαγορεύεται σε ορισμένα σημεία, να γίνονται κάποιες συγκεκριμένες κινήσεις που έχουν το ίδιο αποτέλεσμα(clipping errors).
- Απαγορεύεται η χρήση bug με Flash Grenades.



- Πετώντας χειροβομβίδες(grenades) κάτω από τοίχους απαγορεύεται. Σημείωση: Επιτρέπεται η ρίψη τους πάνω από τοίχους και οροφές.
- Απαγορεύεται το “map swimming” και “floating”
- Απαγορεύεται το “Pixel walking” (να κάθεσαι ή να περπατάς σε αόρατες εξοχές).

Γενικά : Οποιαδήποτε χρήση κάποιου bug που εναντιώνεται στις βασικές αρχές του παιχνιδιού απαγορεύεται.

5.11. MATCH MEDIA

Όλα τα αρχεία της κατηγορίας match media (demo, screenshot, κλπ) πρέπει να είναι ονομασμένα με τον ακόλουθο τρόπο:

Screenshots:

- Screen – Round 1
- Screen – Round 2
- Screen – Status

Demos :

- Demo – Διακριτικά ομάδας (shorthandle) – Ψευδώνυμο παίχτη (Nickname)
- Screenshot Μοντέλων (model)
- Model - Διακριτικά ομάδας(shorthandle) – Ψευδώνυμο παίχτη (Nickname)
- Όλοι οι παίχτες πρέπει να έχουν τα ίδια διακριτικά ομάδας (clan tag).

5.12. SCREENSHOTS

Τα Screenshots θεωρούνται έγκυρα μόνο εάν τα nick των παιχτών συμπίπτουν με αυτά που έχουν στην σελίδα της ομάδας τους στο ESL. Παίχτες που βγήκαν πριν τραβηχτούν τα screenshot ή χρησιμοποιούσαν άλλο nick ,κάνουν τα screenshot αυτά μη επαρκή και εκπίπτουν οι κανόνες περί screenshot. Στο τέλος του αγώνα, τα screenshot πρέπει να σηκωθούν αμέσως.

5.13. ΨΕΥΔΩΝΥΜΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (IN GAME NICKNAMES)

Όλοι οι παίχτες πρέπει να αγωνίζονται με το nickname που δήλωσαν στο φύλλο ομάδας πριν την αρχή της σεζόν.



STARCRAFT II

6.1. ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ - MODES

Στους αγώνες θα χρησιμοποιηθεί η τελευταία επίσημη έκδοση τους StarCraft II: Wings of Liberty. Τα matches είναι όλα bo3 (best of 3) και οι ρυθμίσεις θα είναι οι ακόλουθες:

- Melee
- Faster
- No handicap

(Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, ένα map μπορεί να κριθεί ισόπαλο. Το map θα χρειαστεί να ξαναπαιχτεί από την αρχή, ώστε να υπάρχει νικητής.)

6.2. ΓΕΝΙΚΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΤΙΚΑ

6.2.1. ΦΑΣΗ ΟΜΙΛΩΝ: PLAYWEEKS

Μία *playweek* ξεκινάει από τη Τετάρτη 00:00 και ολοκληρώνεται την επόμενη Τρίτη 23:59. Κάθε παίχτης πρέπει να παίξει 1 match μέσα σε αυτές τις ημέρες.

Όλα τα παιχνίδια έχουν μια *fixed date*, ορισμένη για την Κυριακή στις 21:00, αλλά οποιοδήποτε match μπορεί να παιχτεί κατά τη διάρκεια της *playweek* και πριν από αυτή την ώρα.

Οι αγώνες που δε θα έχουν αποτελέσματα μέχρι τη Κυριακή στις 23:59 θα χρειαστεί να έχει γίνει χρήση των **wildcards** ή θα δίνεται **default loss** στον αντίπαλο που απουσίαζε. Λεπτομέρειες παρακάτω.

6.2.2. ΦΑΣΗ ΟΜΙΛΩΝ: WILDCARDS & DEF WINS

Κάθε παίχτης έχει δικαίωμα για 1 *wildcard*, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια της φάσης των ομίλων, εφόσον ο παίχτης δε μπορεί να παίξει μια συγκεκριμένη εβδομάδα. Το αναβληθέν παιχνίδι θα πρέπει να γίνει την επόμενη εβδομάδα διαφορετικά θα δίνεται *default loss* στον παίχτη που χρησιμοποίησε την *wildcard*.

Αν ένας παίχτης έχει χρησιμοποιήσει την *wildcard* του και απουσιάσει και από άλλο παιχνίδι θα του δίνεται απευθείας *default loss*.

Αν εφαρμοστεί *Wildcard* την τελευταία αγωνιστική τότε το match θα μεταφέρεται για την επόμενη εβδομάδα, η οποία θα είναι εβδομάδα ρεπό, πριν ξεκινήσουν τα final four.

Αν ο αντίπαλος σας δεν έχει εμφανιστεί μέχρι την προκαθορισμένη ώρα της Κυριακής θα πρέπει να το αναφέρετε με match comment στο match page, ποστάρωντας και ένα screenshot όπου είσαστε online στο battle.net και περιμένετε.

6.2.3. ΦΑΣΗ ΟΜΙΛΩΝ: ΚΑΤΑΤΑΞΗ

Η τελική κατάταξη στους ομίλους θα βγει βάσει των πόντων που θα συγκεντρώσει κάθε παίχτης. Αν υπάρξει ισοβαθμία τότε ο παίχτης με την καλύτερη διαφορά στα sets θα είναι αυτός που θα πάρει υψηλότερη θέση. Αν και πάλι υπάρχει ισοβαθμία τότε την υψηλότερη θέση θα πάρει ο παίχτης που έχει κερδίσει περισσότερα sets.

Οι 2 πρώτοι κάθε ομίλου θα περνάνε στην επόμενη φάση των τελικών (final four).



6.2.4. ΦΑΣΗ FINAL FOUR

Στη φάση των Final Four, ισχύουν τα ίδια με τους ομίλους, με την εξαίρεση πως δεν υπάρχουν WildCards.

Το mode στη φάση των final four θα είναι της μορφής **Single Elimination** bo3 or bo5 (θα αποφασιστεί με το που ολοκληρωθεί η φάση των ομίλων)

6.2.5. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Η ευθύνη για την επικοινωνία μεταξύ των παιχτών βαραίνει τους παίχτες μέσω *match comment* στο *match rage*. Σε όποια συνεννόηση και αν καταλήξουν οι 2 αντίπαλοι, είτε μέσω battle.net είτε μέσω άλλης μορφής επικοινωνίας, θα χρειαστεί να φανεί και στο ανάλογο *match rage*. Οι 2 παίχτες θα γράφουν *match comment*, όπου θα καταλήγουν σε μια κοινή απόφαση είτε θετική είτε αρνητική.

6.2.6. REPLAYS

Μετά το τέλος του κάθε match και αφού οι 2 παίχτες καταχωρίσουν και επιβεβαιώσουν το αποτέλεσμα, ο **νικητής** (ή έστω ο χαμένος) θα πρέπει να ανεβάσει και τα replays (2 ή 3 ανάλογα το αποτέλεσμα).

Αυτό πρέπει να γίνει μέσα σε 8 ώρες αφότου τελειώσει το match, αλλιώς **και οι 2 παίχτες θα λάβουν 1 minor penalty point** (πόντος ποινής). Εάν τα replays δεν έχουν γίνει uploaded ακόμη και μετά το πέρας των 72 ωρών (3 μέρες), 2 επιπλέον πόντοι ποινής θα προστεθούν.

6.3. MAP POOL & VETO

6.3.1. MAP POOL

- ESL GSL Terminus SE
- ESL Metalopolis
- ESL The Shattered Temple
- GSL Dual Sight
- Shakuras Plateau
- Tal'darim Altar LE
- Xel'Naga Caverns

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να παίξετε σε ένα χάρτη που δεν είναι της Blizzard, αλλά είναι από το ESL/MLG/GSL, δημιουργήστε Custom Game και στο Search Box γράψτε το όνομα του χάρτη.



6.3.2. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ VETO

Κάθε παίχτης αφαιρεί 3 maps από το προκαθορισμένο map pool. 7 maps στο σύνολο, οπότε μένει 1 στο οποίο θα παιχτεί το 1^ο round. Η διαδικασία veto γίνεται ως εξής:

- Ο lower seeded παίχτης ξεκινάει και αφαιρεί map από το map pool,
- Στη συνέχεια αφαιρεί το higher seed
- Ξανά από την αρχή με το lower seed κ.ο.κ.



- Μέχρι που καταλήγουμε σε 2 maps από τα οποία, αφαιρεί τελευταίος ο higher seeded παίχτης και έτσι παίζεται το map που έχει απομείνει.

6.3.3. SEEDING

Το seeding στους ομίλους, το οποίο ουσιαστικά θα καθορίζει και ποιος παίχτης θα έχει το μεγαλύτερο seed και θα ξεκινάει το *veto*, θα γίνει σύμφωνα με τη διαδικασία επιλογής των παιχτών για το φετινό 1^ο EPS @ StarCraft II. Η οποία είναι η εξής:

- 4 πρώτοι – οι 4 φιναλίστ της Δ.Ε.Θ.
- 4 επόμενοι – σύμφωνα με το bnet ranking & ESL activity.
- <http://sc2ranks.com/c/1426/starcraft2-gr-greek-division>

6.4. DISCONNECTS

- Σε περίπτωση *disconnect*, αν έχει γίνει οπτική επαφή των 2 αντιπάλων τότε:
- a) Ο εναπομείναντας παίχτης, προσφέρει ένα re-game και το game ξαναπαίζεται.
 - b) Ο παίχτης που αποσυνδέθηκε αναγνωρίζει την ανωτερότητα του αντιπάλου του και του δίνει τη νίκη.
 - c) Εάν δε γίνει τίποτα από τα παραπάνω, παίρνει loss ο παίχτης που αποσυνδέθηκε.
 - d) Σε περίπτωση που ο παίχτης που αποσυνδέθηκε, πιστεύει πως έπρεπε να ξαναπαιχτεί το match ή είχε την ανωτερότητα στο παιχνίδι, μπορεί να ανοίξει ένα *protest* (μέσα στις επόμενες 24 ώρες), ώστε να εξεταστεί το game από τους admins.

Τα replays παρόλα αυτά πρέπει να γίνουν uploaded.

- Εάν δεν έχει γίνει οπτική επαφή τότε έχουμε re-game.

6.5. BUG ABUSES

Η σκόπιμη εκμετάλλευση κάθε είδους bug, αναλόγως τη σοβαρότητα, μπορεί να τιμωρηθεί με 1-3 minor penalty points στο κάθε match. Οι admins μπορούν να αποφασίσουν αν θα ξαναπαιχτούν τα maps ή όχι.

6.6. COVERAGE - COWBOYTV

Τα περισσότερα, αν όχι όλα, matches στη φάση των ομίλων, θα γίνουν live stream από το [CowboyTV](#). Σε αυτή τη περίπτωση θα ενημερωθείτε για τις λεπτομέρειες αφού έρθουμε σε συνεννόηση το admin team με παίχτες και caster.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΟΝΤΩΝ ΠΟΙΝΗΣ

Γενικά ισχύουν τα παρακάτω:

Παράβαση	Πόντοι ποινής
Γενικά	
Μη εμφάνιση	1 μεγάλος πόντος ποινής
Μη χρήση Wire Anti-Cheat	1 μεγάλος πόντος ποινής
Χρήση μη εγκεκριμένων παικτών	
Φραγή μη ενεργών παικτών	1 μεγάλος πόντος ποινής
Φραγμένοι	2 μεγάλοι πόντοι ποινής
Μη εγγεγραμμένος παίκτης	1 μεγάλος πόντος ποινής
Ψευδής παίκτης	2 μεγάλοι πόντοι ποινής
Λάθος gameaccount	1 μεγάλος πόντος ποινής
Μη καταχωρημένο gameaccount	1 μεγάλος πόντος ποινής
Επιπλέον (του ορίου) αλλοδαπός παίκτης	1 μεγάλος πόντος ποινής
Μη ευγενής συμπεριφορά	
Kick παίκτη από το server	4 μικροί πόντοι ποινής
Εξαπάτηση	1 - 4 μικροί πόντοι ποινής
Ψευδές αποτέλεσμα	4 μικροί πόντοι ποινής
Ψευδής αγώνας	2 μεγάλοι πόντοι ποινής
Χρήση cheat	Ομάδα: 2 μεγάλοι πόντοι ποινής <u>και</u> Παίκτης: 12

7.1. ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ COUNTER-STRIKE: SOURCE

Παράβαση	Πόντοι ποινής
Ρυθμίσεις	
Παράνομες ρυθμίσεις στο config	2 μικροί πόντοι ποινής για κάθε ρύθμιση
Παράνομο script	2 - 6 μικροί πόντοι ποινής
Custom files	2 μικροί πόντοι ποινής
Λάθος models	1 μεγάλος πόντος ποινής
Λάθος ρυθμίσεις server	2 - 4 μικροί πόντοι ποινής
Πολυμέσα αγώνα	
Ελλιπή demos	1 μεγάλος πόντος ποινής
Ελλιπές Rcon-Status	2 μικροί πόντοι ποινής
Ελλιπές Wire Anti-Cheat ή/και Linesman Logfile	1 μεγάλος πόντος ποινής
Ελλιπή screenshots	1 μικρός πόντος ποινής
Ελλιπή πολυμέσα με υποψία cheat	2 μεγάλοι πόντοι ποινής
Μη ευγενής συμπεριφορά	
Χρήση Bug	2 μικροί πόντοι ποινής για κάθε χρήση
Self-Kills	2 μικροί πόντοι ποινής
Ψευδής χώρα-εθνικότητα	2 μικροί πόντοι ποινής
Άλλα	Μέχρι 4 μικρούς πόντους ποινής