

ESL Greece

EPS Season 8 Rulebook

ESL Pro-series



Περιεχόμενα

1. Ορισμοί	6
1.1. Συμμετέχοντες	6
1.2. Κάτοχος Άδειας Συμμετοχής	6
1.3. Μέλη Ομάδων	6
1.3.1. Αρχηγός/Μάνατζερ ομάδας	6
1.3.2. Οργανωτής ομάδας	6
1.4. Ζώνες ώρας	6
1.5. Season (σεζόν)	6
1.6. Εβδομάδα αγώνων	7
1.7 Ποινές	7
1.7.1. Πόντοι και αφαίρεση επάθλων	7
1.7.2. Ισχύς πόντων ποινής	7
1.7.3. Αφαίρεση πόντων ποινής	7
1.7. Οργανωτές Εκδηλώσεων	7
2. Δόμηση & Ιεραρχία Admin	8
3. Γενικά	9
3.1. Αλλαγές Κανόνων	9
3.2. Εσωτερικές πληροφορίες	9
3.3. Κώδικας Συμπεριφοράς	9
3.4. Επιπλέον Συμφωνίες	9
3.5. Αναμετάδοση Αγώνων	9
3.6. Απαγόρευση Ναρκωτικών και Αλκοόλ	10
3.7. Επικοινωνία	10
3.7.1. Forum παιχτών	10
3.8. Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (email)	10
3.9. IRC (Internet Relay Chat)	10
3.10. Όροι συμμετοχής στην επαγγελματική κατηγορία του ESL	10
3.11. Περιορισμός Ηλικίας	11



3.12. Εθνικότητα για ατομικά παιχνίδια.....	11
3.13. Εθνικότητα για ομαδικά παιχνίδια	11
3.14. Premium Account.....	11
3.15. Λογαριασμοί παιχτών	11
3.15.1. Γενικά.....	11
3.15.2. Ψευδώνυμα	12
3.15.3. Φωτογραφία παίχτη.....	12
3.15.4. Λογαριασμοί Παιχνιδιών	12
3.16. Λογαριασμός Ομάδος	12
3.16.1. Γενικά.....	12
3.16.2. Όνομα ομάδας	12
3.17. Δικαιώματα κατοχής από λογαριασμούς ομάδων στην επαγγελματική κατηγορία.	13
3.17.1. Συνθήκες	13
3.17.2. Αφαίρεση άδειας	13
3.17.3. Αλλάζοντας την άδεια	13
3.18. Αλλαγές παιχτών, καινούργιοι παίχτες.....	14
3.19. Επαλήθευση έναρξης σεζόν	14
3.20. Επαλήθευση για το τουρνουά υποβιβασμού.....	14
3.21. Υποψηφιότητες παιχτών για την νέα σεζόν	14
3.22. Φραγές παιχτών, τουρνουά υποβιβασμού και προαγωγής	15
3.23. Συμβόλαια παιχτών.....	15
3.24. Σύστημα πληρωμών βραβείων.....	15
3.25. Αφαιρέσεις χρηματικών επάθλων για ποινές	15
3.27. Φραγή λόγω παραίτησης	16
3.28. Διεκδικώντας χρηματικά ποσά	16
3.29. Διαγραφή πόντων ποινής.....	16
3.30. Απευθείας προαγωγή και υποβιβασμός στην επαγγελματική κατηγορία	16
3.31. Υποβιβασμός	17
3.33. Αγωνιστικές και μπαλαντέρ (wildcards).....	17
3.33.1. Μπαλαντέρ (wildcards)	18



3.34. Δηλώσεις πριν τον αγώνα	18
3.34.1. Δηλώσεις για τους τελικούς της επαγγελματικής κατηγορίας.	19
3.35. Σύνθεση	19
3.36. Έναρξη αγώνα	19
3.37. Καθυστερήσεις.....	19
3.38. Αποτέλεσμα Αγώνα	19
3.39. Αποθήκευση match media	20
3.40. Οδηγίες για φύλλο διαμαρτυρίας.....	20
3.41. Επαναλήψεις αγώνων	20
3.42. Φάση ομίλων	20
3.42.1. Map elimination (επιλογή map).....	21
3.43.2. Βαθμολογία.....	21
3.44. Φάση Playoff.....	21
3.44.1. Μορφή playoff	21
3.44.2. Αγώνες	22
3.44.3. Map elimination (Επιλογή map).....	22
3.44.4. Χρήση Wildcard.....	22
3.45. Forfeit win.....	22
4. Counter-Strike : Source	23
4.1. ESLWire.....	23
4.2. Ρυθμίσεις Client.....	23
4.2.1.Οι παρακάτω ρυθμίσεις θα πρέπει να προστεθούν	23
4.2.2. Αλλαγές στις ρυθμίσεις – Οδηγοί γραφικών ή παρόμοια εργαλεία(Graphic Drivers or similar Tools).....	23
4.3. Απαγορευμένα Script.	24
4.3. Server Settings	24
4.3.1.Server ticktrate.....	24
4.3.2. Server plug-ins.....	24
4.4.Αναφορά λεπτομερειών Server.....	24
4.5. Αποχώρηση από τον server	25



4.6. Αριθμός παιχτών.....	25
4.7. Υποχρεωτική εγγραφή demo.....	25
4.7.1. Υποχρεωτική ανάρτηση demo	25
4.7.2. SourceTV Demos	25
4.7.3. Αιτήσεις ανάρτησης demo.....	25
4.8. Game server ή πεσμένο δίκτυο(network failure)	26
4.9. Χρήση ατελειών. (Exploiting bugs).....	26
4.9.1. Συγκεκριμένα bug για κάθε πίστα.....	27
4.10. Match Media.....	27
4.11. Screenshots.....	27
4.12. Ψευδώνυμα στο παιχνίδι (in game nicknames)	27
5. Κατάλογος πόντων ποινής	28
5.1. Ειδικά για το Counter-Strike: Source	28



1. Ορισμοί

1.1. Συμμετέχοντες

Συμμετέχοντας στην επαγγελματική κατηγορία θεωρείτε είτε μια ομάδα είτε ένας παίχτης. Κάθε παίχτης μιας ομάδας, ανεξάρτητα από το εάν έχει παίξει ή όχι θεωρείτε 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. Κάτοχος Άδειας Συμμετοχής

Κάτοχος άδειας συμμετοχής για την επαγγελματική κατηγορία θεωρείτε 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 συμμετέχοντας, για ομαδικές λίγκες βλέπε 3.11 Κατοχή ομαδικών λογαριασμών της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL.

1.3. Μέλη Ομάδων

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

1.3.1. Αρχηγός/Μάνατζερ ομάδας

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 στους αγωνοδίκες της εκάστοτε διοργάνωσης.

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. Οργανωτής ομάδας

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.

1.4. Ζώνες ώρας

Όλες οι ώρες δίνονται με βάση την Κεντρική Ώρα Ευρώπης (CET). Στην Ελλάδα βρισκόμαστε 1 ώρα μπροστά από την Κεντρική Ώρα Ευρώπης.

1.5. Season (σεζόν)

Η σεζόν ξεκινάει έναρξη του τουρνουά και λήγει με τον τελικό της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL.



1.6. Εβδομάδα αγώνων

Η εβδομάδα αγώνων ξεκινάει στις 00:01 Ώρα Ελλάδος την Τετάρτη και τελειώνει στις 23:59 Ώρα Ελλάδος την Τρίτη της επόμενης εβδομάδας.

1.7 Ποινές

1.7.1. Πόντοι και αφαίρεση επάθλων

Για μικρές παρατυπίες οι συμμετέχοντες τιμωρούνται με μικρές ποινές ενώ μεγαλύτερες παρατυπίες αντίστοιχα τιμωρούνται με μεγάλες ποινές. Εάν κάποιος συμμετέχοντας συγκεντρώσει πόντους ποινής, που αθροίζονται και έχουν σαν αποτέλεσμα μείωση χρηματικών επάθλων της τάξεως του 30% στα ατομικά αγωνίσματα ή του 35% σε ομαδικά αγωνίσματα, θα αποβληθούν από την τρέχουσα σεζόν της επαγγελματικής κατηγορίας.

1.7.2. Ισχύς πόντων ποινής

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 που βρίσκονται σε ισχύ.

1.7.3. Αφαίρεση πόντων ποινής

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. Κάτω από ορισμένες περιπτώσεις (για παράδειγμα προσβολές, λογομαχίες, σωματικές επαφές με κακό σκοπό ή απάτη) οι παίχτες μπορούν να αποκλειστούν από έναν ή και περισσότερους αγώνες για παραβιάσεις στο ESL.

1.7. Οργανωτές Εκδηλώσεων

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>



2. Δόμηση & Ιεραρχία Admin

(Όλοι οι Admin θα εμφανίζονται στην σελίδα της EPS)

Πέτρος „BBB” Τιτής

pt@reload.gr

Γενικός Διαχειριστής και ιδιοκτήτης ESL

Βασίλης „νραρ” Παπάζης

pt@reload.gr

Γενικός Διαχειριστής και ιδιοκτήτης ESL

Πάνος 'L.orD' Ροδόπουλος

pan.rods@gmail.com

ESL Greece National Head



3. Γενικά

3.1. Αλλαγές Κανόνων

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. Εσωτερικές πληροφορίες

Όλων των ειδών οι ενστάσεις, συζητήσεις με διαχειριστές είναι αυστηρώς εμπιστευτικές. Η δημοσιοποίηση τέτοιων περιεχομένων απαγορεύεται χωρίς γραπτή άδεια από τους υπεύθυνους διαχειριστές της Επαγγελματικής Κατηγορίας του ESL.

3.3. Κώδικας Συμπεριφοράς

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, προς το κοινό με σεβασμό και υπερηφάνεια.

3.4. Επιπλέον Συμφωνίες

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. Αναμετάδοση Αγώνων

Όλα τα δικαιώματα αναμετάδοσης αγώνων της επαγγελματικής κατηγορίας κατοχυρώνονται στην Turtle Entertainment GmbH και στην Reload Entertainment. Στα 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. Απαγόρευση Ναρκωτικών και Αλκοόλ

Η συμμετοχή στην επαγγελματική κατηγορία του ESL υπό την επήρεια αλκοόλ ή ναρκωτικών 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. Επικοινωνία

3.7.1. Forum παιχτών

Σε ομαδικές λίγκες κάθε ομάδα μπορεί να ορίσει ένα (1) άτομο, για να την αντιπροσωπεύσει στο forum συμβουλών παιχτών. Στις ατομικές λίγκες (1vs1), μόνο οι αγωνιζόμενοι αυτοί καθαυτοί. Εάν όμως πολλαπλοί παίκτες από μία ομάδα/οργάνωση βρίσκονται στην ίδια ατομικήλίγκα, θα πρέπει να συνεννοηθούν και να ορίσουν έναν οργανωτή για να τους αντιπροσωπεύσει.

Σο forum συμβουλών 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.

3.8. Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (email)

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 που να δουλεύει, δηλωμένη στην προσωπική τους σελίδα να ελέγχουν το περιεχόμενο των εισερχόμενων μηνυμάτων τους όσο πιο συχνά γίνεται, ακόμα και καθημερινά. Σο 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.

3.9. IRC (Internet Relay Chat)

Επιπρόσθετα από το forum συμβουλών παιχτών το ESL έχει έναν αριθμό εσωτερικών καναλιών στους server του Quakenet όπως επίσης και το κανάλι #esl στο Ελληνικό δίκτυο(GRNet). Για να είναι εφικτή η άμεση και γρήγορη επικοινωνία το ESL προτείνει στους παίκτες και συμμετέχοντες να βρίσκονται σε αυτά τα κανάλια.

3.10. Όροι συμμετοχής στην επαγγελματική κατηγορία του ESL

Για την συμμετοχή στην επαγγελματική κατηγορία (www.esl.eu/gr/pro-series/) πρέπει να τηρούνται τα εξής.



3.11. Περιορισμός Ηλικίας

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 απαιτείται η γραπτή συναίνεση γονέα ή κηδεμόνα.

3.12. Εθνικότητα για ατομικά παιχνίδια

Η επαγγελματική κατηγορία λαμβάνει χώρα σε διάφορες χώρες στην Ευρώπη. Οι συμμετέχοντες στην επαγγελματική κατηγορία πρέπει να είναι μόνιμοι κάτοικοι στην εκάστοτε χώρα που λαμβάνει χώρα η κάθε οργάνωση της επαγγελματικής κατηγορίας. Δεν επιτρέπεται να πάρει κάποιος μέρος σε διοργανώσεις επαγγελματικής κατηγορίας δύο (2) ή και περισσότερων χωρών.

3.13. Εθνικότητα για ομαδικά παιχνίδια

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 εθνικότητα από την χώρα στην οποία λαμβάνει χώρα η εκάστοτε επαγγελματική κατηγορία.

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

3.14. 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 συμμετέχον δεν έχει Premium account δύο (2) μικροί πόντοι ποινής θα δίνονται για κάθε αγωνιστική εβδομάδα που παραμένει χωρίς το Premium. 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.

3.15. Λογαριασμοί παιχτών

3.15.1. Γενικά

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. 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 μικρές ποινές στην επαγγελματική κατηγορία.

Εάν κάποιος λογαριασμός παίκτη δεν ανταποκρίνεται στις παραπάνω απαιτήσεις, τότε για κάθε αγωνιστική εβδομάδα μέχρι να τηρηθούν οι απαιτήσεις θα δίνεται ένας (1) μικρός πόντος ποινής.

3.15.2. Ψευδώνυμα

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 δικαιωμάτων, αναμετάδοσης αγώνων demo κλπ.

3.15.3. Φωτογραφία παίκτη

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

3.15.4. Λογαριασμοί Παιχνιδιών

Κάθε παίκτης πρέπει να έχει τον λογαριασμό που χρησιμοποιεί για να παίξει, περασμένο στον προσωπικό του λογαριασμό στην ιστοσελίδα του ESL. Είτε αυτός είναι SteamID για το Counterstrike, SteamID HL2/CSS για το Counterstrike: Source, Battle.net για το SC2, Lobby nick για το Pro Evolution Soccer κλπ.

3.16. Λογαριασμός Ομάδος

3.16.1. Γενικά

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 λίστα. Η ομάδα θα πρέπει να έχει αναγνωριστική/αντιπροσωπευτική εικόνα (logo). Σο 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 αρχηγό 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.

3.16.2. Όνομα ομάδας

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



3.17. Δικαιώματα κατοχής από λογαριασμούς ομάδων στην επαγγελματική κατηγορία.

Κάθε σεζόν το ESL δίνει “άδειες” στις συμμετέχοντες 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.
- 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 επικεφαλής διαχειριστές της επαγγελματικής κατηγορίας.

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

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.

Προσβολές και παραλείψεις στο καθήκον να παρέχονται σωστές πληροφορίες, μπορούν και θα τιμωρηθούν με ποινές.

3.17.1. Συνθήκες

Οι υπεύθυνοι διαχείρισης της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL έχουν δικαίωμα κάτω υπό ορισμένες συνθήκες να χορηγήσουν άδεια σε μία ομάδα. Κάποια προσβολή ή επίθεση προς κάποια κύρια συνθήκη μπορεί να οδηγήσει σε αφαίρεση της άδειας συμμετοχής.

3.17.2. Αφαίρεση άδειας

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.

3.17.3. Αλλάζοντας την άδεια

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.

3.18. Αλλαγές παιχτών, καινούργιοι παίκτες

Κατά την διάρκεια της επαγγελματικής κατηγορίας, η κάθε ομάδα μπορεί να προσθέσει μέχρι δύο (2) παίκτες στο δυναμικό της. Η σεζόν ξεκινάει επίσημα με την λήξη της προθεσμίας της πρόσθεσης παιχτών. Αν δεν έχουν περαστεί όλοι μέχρι τότε, θα θεωρούνται καινούργιοι παίκτες. 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.

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.

3.19. Επαλήθευση έναρξης σεζόν

Όλοι οι συμμετέχοντες της επαγγελματικής κατηγορίας του ESL (EPS), που δεν έχουν υποβιβαστεί, και οι ομάδες που προκρίθηκαν στην επαγγελματική κατηγορία από την ερασιτεχνική (EAS) πρέπει να επιβεβαιώσουν την συμμετοχή τους στην επόμενη σεζόν 2 εβδομάδες πριν την έναρξη της σεζόν. Με τη λήξη αυτής της προθεσμίας όποια ομάδα δεν έχει επιβεβαιώσει κάτι τέτοιο θα χάνει τη θέση της στο EPS.

3.20. Επαλήθευση για το τουρνουά υποβιβασμού

Η επαλήθευση για το τουρνουά υποβιβασμού θα γίνεται μέσω της υποβολής αίτησης στη νέα σεζόν EPS-EAS. Κάθε ομάδα που δηλώνει συμμετοχή έχει την υποχρέωση να συμμετάσχει. Αθέτηση της δήλωσης συμμετοχής θα επιφέρει αποκλεισμό των παικτών της ομάδας από την επόμενη σεζόν.

3.21. Υποψηφιότητες παιχτών για την νέα σεζόν

Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν θέσει υποψηφιότητα για να συμμετέχουν πριν την λήξη της διορίας μιας καινούργιας σεζόν. Η λίστα με τους παίκτες πρέπει να σταλεί στους υπεύθυνους διοργανωτές. Κάθε παίκτης που θα προστίθεται μετά την λήξη της προθεσμίας, θα θεωρείται καινούργιος παίκτης και θα ισχύουν οι κανόνες.



3.22. Φραγές παιχτών, τουρνουά υποβιβασμού και προαγωγής

Τα τουρνουά προαγωγής και υποβιβασμού θεωρούνται μέρος της σεζόν που πρόκειται να αρχίσει, οπότε εφαρμόζονται οι κανονισμοί για νέους παίκτες. Μια ομάδα η οποία παίζει σε τουρνουά υποβιβασμού επιτρέπεται να προσθέτει νέους παίκτες μεταξύ της έναρξης του τουρνουά αυτού και της σεζόν, αλλά αυτοί θα προσμετρούνται ως μεταγραφές.

3.23. Συμβόλαια παιχτών

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.

3.24. Σύστημα πληρωμών βραβείων

Το συνολικό ποσό για κάθε παιχνίδι, χωρίζεται σε δύο μπάγκες. 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. Σο σύνολο των χρημάτων της δεύτερης μπάγκας καθορίζεται από το συνολικό ποσό της αμοιβής και τον συνολικό αριθμό αγώνων στις αγωνιστικές εβδομάδες.

Εάν κάποιος συμμετέχον αποσυρθεί κατά την διάρκεια της σεζόν, όλα τα χρήματα που έχουν κερδηθεί από αυτόν, χάνονται.

Τα χρηματικά έπαθλα συνήθως κανονίζονται να πληρωθούν ενενήντα (90) μέρες μετά από το τελικούς της σεζόν. Τα χρήματα στέλνονται με μορφή μη μεταβλητής επιταγής. Εάν η επιταγή δεν έχει εξαργυρωθεί μέσα σε έξι (6) εβδομάδες μετά την αποστολή της, η αμοιβή και η εξαργύρωση της ακυρώνονται.

3.25. Αφαιρέσεις χρηματικών επάθλων για ποινές

- 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 διαιρεμένο στους υπόλοιπους συμμετέχοντες που έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο συγκεκριμένο υπόλοιπο. Όσοι δηλαδή έχουν κερδίσει κάποιο ποσό, ακόμη και αν είναι μόνο στην αρχή της σεζόν.



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. Παρόλα αυτά ποινές που δόθηκαν κατά την διάρκεια προκριματικών ή υποβαθμιστικών τουρνουά πριν την ερχόμενη σεζόν θα υπάρχουν κανονικά και κατά την διάρκεια της εκάστοτε σεζόν. 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.

3.27. Φραγή λόγω παραίτησης

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. Αν η απομάκρυνση γίνει με επιλογή του συμμετέχοντα δε θα μπορεί να συμμετάσχει και στην ερασιτεχνική κατηγορία.

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.

3.28. Διεκδικώντας χρηματικά ποσά

Συμμετέχοντες που φεύγουν από την επαγγελματική κατηγορία, κατά την διάρκεια της σεζόν, χάνουν το δικαίωμα για να εισπράξουν τα έπαθλα που έχουν κερδίσει. Ο κανόνας αυτός ισχύει για όλους τους πιθανούς τρόπους απόσυρσης από τον διαγωνισμό, είτε είναι απόφαση των συμμετεχόντων είτε απόφαση των υπευθύνων.

3.29. Διαγραφή πόντων ποινής

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

3.30. Απευθείας προαγωγή και υποβιβασμός στην επαγγελματική κατηγορία

Οι κορυφαίοι 2 συμμετέχοντες της πρώτης αγωνιστικής στην ερασιτεχνική κατηγορία, προκρίνονται για την επαγγελματική κατηγορία. Από την 3^η (τρίτη) μέχρι την 4^η (τέταρτη) θέση προκρίνονται για το τουρνουά υποβιβασμού για την επαγγελματική κατηγορία.



Η λίγκα έχει το δικαίωμα να φράξει παίκτες ή ομάδες, από την συμμετοχή τους στην επαγγελματική κατηγορία σε περίπτωση που δεν έχουν την πρόπαικτη συμπεριφορά ή την αθλητική άμυλα που χρειάστηκε στην επαγγελματική κατηγορία της προηγούμενης σεζόν.

Η ερασιτεχνική κατηγορία είναι ο μόνος τρόπος για απευθείας προαγωγή στην επαγγελματική κατηγορία. Εάν δεν υπάρχει ερασιτεχνική κατηγορία για ένα παιχνίδι που προστέθηκε τελευταία στην επαγγελματική κατηγορία, το ESL θα ανακοινώσει και θα οργανώσει ειδικό τουρνουά πρόκρισης πριν την έναρξη της αγωνιστικής σεζόν.

Εάν μία ομάδα υποβιβαστεί από την επαγγελματική κατηγορία, η εταιρία της δεν έχει δικαίωμα να πάρει μία άλλη ομάδα που έχει προκριθεί για την επόμενη σεζόν. Για παράδειγμα αν μία "εταιρία" έχει 2 ομάδες CS:S, και η μία υποβιβαστεί, δεν έχουν δικαίωμα να βάλουν την δεύτερη τους στην επόμενη σεζόν της επαγγελματικής κατηγορίας. Εάν η διοίκηση της επαγγελματικής κατηγορίας φέρει αποδείξεις από μία τέτοια προσπάθεια, να αποφευχθεί αυτός ο κανονισμός, έχει κάθε δικαίωμα να αποκλείσει οποιονδήποτε αναμειγνύεται με αυτή για την επόμενη σεζόν.

3.31. Υποβιβασμός

Στην κατάταξη, από την 3^η μέχρι την 4^η θέση της ερασιτεχνικής κατηγορίας, παίζουν έναν αγώνα κυπέλου με τις θέσεις από 5^η μέχρι 6^η της επαγγελματικής κατηγορίας. Το κύπελλο έχει την εξής δομή:

Θα είναι double elimination. 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 στην επόμενη σεζόν του EPS με seeding 7 και 8, ενώ ο 3ος και ο 4ος θα συμμετέχουν στην ερασιτεχνική κατηγορία με seeding 1 και 2.

3.33. Αγωνιστικές και μπαλαντέρ (wildcards)

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 συμμετέχον έχει ένα (1) μπαλαντέρ (wildcard) για κάθε σεζόν.



Ως εβδομάδα αγωνιστικής ορίζεται το διάστημα από Τετάρτη 00.00 έως την αμέσως επόμενη Τρίτη 23.59.

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.

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.

3.33.1. Μπαλαντέρ (wildcards)

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.

Ο αγώνας στην περίπτωση χρήσης μπαλαντέρ, οικειοθελώς ή υποχρεωτικά, μετατίθεται για την εβδομάδα που ακολουθεί την τελευταία εβδομάδα αγώνων. Οι ομάδες ξεκινούν και πάλι διαπραγματεύσεις για το πότε θα γίνει.

3.34. Δηλώσεις πριν τον αγώνα

Κάθε συμμετέχον 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 πρόπουσα 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.

3.34.1. Δηλώσεις για τους τελικούς της επαγγελματικής κατηγορίας.

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.

3.35. Σύνθεση

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

3.36. Έναρξη αγώνα

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.

3.37. Καθυστερήσεις

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 παρατήρηση και θα αφαιρεθεί ένας μπαλαντέρ (wildcard).

3.38. Αποτέλεσμα Αγώνα

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 απαραίτητο). 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.



3.39. Αποθήκευση 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 διεξαγωγή, όλα τα media πρέπει να αναρτηθούν στην σελίδα του ESL.

3.40. Οδηγίες για φύλλο διαμαρτυρίας

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 παίκτη 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 χειρίστες των περιπτώσεων να κλείσει η διαμαρτυρία, προς συμφέροντος της άλλης ομάδας.

3.41. Επανάληψεις αγώνων

Εάν και εφόσον οι κανόνες οδηγούν σε αναγκαστική επανάληψη αγώνα (για παράδειγμα εάν κάποιος παίκτης 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.

3.42. Φάση ομίλων

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.



3.42.1. Map elimination (επιλογή 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.

3.43.2. Βαθμολογία

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 και ίση διαφορά rounds, 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).

3.44. Φάση 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.

3.44.1. Μορφή 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).



3.44.2. Αγώνες

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

3.44.3. Map elimination (Επιλογή 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 1 map.
- Η ομάδα με το καλύτερο seeding επιλέγει 1 map.
- Η ομάδα με το χειρότερο seeding επιλέγει 1 map.
- Παίζεται το map που μένει και το side επιλέγεται με Knives On 3.
- Παίζεται το map που επιλέχτηκε από την ομάδα που έχασε το 1ο map.
- Αν χρειαστεί παίζεται το map που επιλέχτηκε από την ομάδα που έχασε το 2ο map.

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

3.44.4. Χρήση 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.

3.45. Forfeit win

Οι περιπτώσεις που δίνονται forfeit wins είναι οι ακόλουθες:

- No show ενόσω δεν υπάρχει άλλη wildcard.
- No show κατά τη διάρκεια των playoff.
- Μη χρήση Wire (αν αυτό είναι απαραίτητο) από πάνω από το 50% των παικτών της ομάδας (3 αν πρόκειται για 5vs5).
- Χρήση cheat.



4. Counter-Strike : Source

4.1. ESLWire

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 game forfeit στην αντίπαλη ομάδα.

Σε περίπτωση που το wire κλείσει λόγω bug ή error, ο παίχτης με το πρόβλημα οφείλει να τραβάει screenshot το wire του ως απόδειξη ότι υπήρχε κάποιο πρόβλημα. Σε διαφορετική περίπτωση και χωρίς τη χρήση των screenshots θα δίνεται rematch.

4.2. Ρυθμίσεις Client

4.2.1. Οι παρακάτω ρυθμίσεις θα πρέπει να προστεθούν

Το game πρέπει να χρησιμοποιεί την έκδοση 8 του DirectX.

4.2.2. Αλλαγές στις ρυθμίσεις – Οδηγοί γραφικών ή παρόμοια εργαλεία(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.



4.3. Απαγορευμένα 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

4.3. Server Settings

4.3.1. Server ticktrate

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

4.3.2. 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.

4.4. Αναφορά λεπτομερειών 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:



4.5. Αποχώρηση από τον server

Όλοι οι αγώνες πρέπει να είναι ολοκληρωμένοι. Οποιαδήποτε παρατυπία τιμωρείτε 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.

4.6. Αριθμός παιχτών

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.

4.7. Υποχρεωτική εγγραφή demo

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

4.7.1. Υποχρεωτική ανάρτηση 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.

4.7.2. SourceTV 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.

4.7.3. Αιτήσεις ανάρτησης 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.



4.8. Game server ή πεσμένο δίκτυο (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.

4.9. Χρήση ατελειών. (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 παίχτης 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 σύνταξης(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.

4.9.1. Συγκεκριμένα bug για κάθε πίστα

4.10. 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).

4.11. 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.

4.12. Ψευδώνυμα στο παιχνίδι (in game nicknames)

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



5. Κατάλογος πόντων ποινής

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

5.1. Ειδικά 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