

Balkana Tournament Rulebook



Официален правилник за турнирите, организирани от Balkana и техните
партньори

Version 1

2026

Съдържание

1. Дефиниции.....	4
1.1. Граници на валидност.....	4
1.2. Участници.....	4
1.3. Турнирен организатор.....	4
1.4. Регионални граници.....	4
1.5. Наказания.....	4
1.5.1. Дефиниция за наказание.....	4
1.5.2. Санкция на Circuit Points.....	5
1.5.3. Санкция на награден фонд.....	5
1.5.4. Автоматични загуби.....	5
1.5.5. Забрани за игра.....	5
1.5.6. Дисквалификации.....	5
2. Основни правила.....	6
2.1. Промяна на правилата.....	6
2.2. Валидност на правилника.....	6
2.3. Поточно предаване на мачовете.....	6
2.4. Очаквания от участниците.....	6
2.5. Комуникация.....	6
2.6. Изисквания за участие.....	7
2.7. Отборни записвания.....	8
2.8. Ребрандиране.....	9
2.9. Записвания.....	10
2.10. Трансферен прозорец.....	10
2.11. Извънреден играч (emergency substitute).....	11
2.12. Покани.....	11
2.13. Наказания за неявяване.....	12
2.14. Технически проблеми.....	12
2.15. Доброволен отказ.....	12
2.16. Платформи и изисквания.....	13
2.17. Съгласие на отбора.....	13

3. Balkana Counter-Strike Circuit.....	14
3.1. Circuit Points.....	14
3.2. Награждаване на точки.....	14
3.3. Турнири.....	14
3.4. Награди за най-ценен играч (MVP) и изключително ценен играч (EVP).....	14
3.5. Формула за MVP.....	15
3.6. Награждаване.....	15
4. Balkana League of Legends Circuit.....	16
4.1. Circuit Points.....	16
4.2. Награждаване на точки.....	16
4.3. Турнири.....	16
4.4. Награди за най-ценен играч (MVP) и изключително ценен играч (EVP).....	16
4.5. Формула за MVP.....	16
4.6. Награждаване.....	17
5. Balkana Awards.....	18
5.1. Категории за наградите.....	18
5.2. Филтър за участващите категории.....	18
5.3. Филтър за кандидатите играчи.....	18

1. Дефиниции

1.1. Граници на валидност

Посочените правила в този правилник влизат в сила за всички турнири, организирани от Balkana или турнири, които са организирани от партньори в контекста на Balkana Circuit-a.

1.2. Участници

Участник е всеки един играч, или група от участници, познати като отбор, които по своя воля приемат участието си в турнирите, организирани от Balkana или техните партньори. Участието се извършва чрез доброволно записване на отбор за турнир, с предварително обявена дата и начален час. Когато даден участник или участници се запише с един отбор, те нямат правото да се запишат или да участват с друг такъв.

1.3. Турнирен организатор

Турнирите се организират с одобрението и координацията на следните администратори:

Симеон „1Bulgarian” Марков	Собственик и организатор
Даниел „Danchouu ” Кирев	Организатор
Михаил „Demolition” Йорданов	Комисар

Допълнително към административния орган на Balkana участват и координатори/рефери, които ще бъдат назовавани като „Tournament Admin”-и. В Discord групата, те разполагат със специална роля и правомощия.

1.4. Регионални граници

Основните оперативни региони на Balkana и неговите партньори са Европа и най-вече България.

1.5. Наказания

1.5.1. Дефиниция за наказание

Наказания ще се раздават към отбори или играчи, които действат в конфликт с този правилник. В зависимост от нарушенията, наказанията могат да бъдат санкция на Circuit Points, познати като „точки“, санкция на награден фонд, автоматични загуби, забрана за игра, дисквалификация или комбинация от тези наказания, в зависимост от нарушението или нарушенията. Участниците ще бъдат уведомени за техните нарушения чрез Discord от някой от представителите на администрацията на Balkana.

Нарушителят ще има зададен период, през който той ще може да обжалва това решение.

1.5.2. Видове нарушения

В контекста на турнирите, организирани от Balkana и техните партньори, две са видовете нарушения:

А) Competitive Integrity Violation – когато играч участва в следните действия:

- Употреба на приложения, които помагат на играч или отбор, чрез непредвидени от играта или създателите на играта, възможности, познати като „хакове“. Независимо дали хакът е използван по време на турнир или извън него.
- Съзнателна асоциация с играчи, които използват „хакове“, независимо дали е по време или извън турнир.
- Укриване на информация и съучастие с друг играч, който е обвинен или баннат за Competitive Integrity Violation.
- Експлоатация на непозволен бъг без съгласието на администрацията.
- Продаване на мачове или залагане на свой мачове.
- Принуда върху друг отбор да се откаже от даден мач, чрез финансова или друга манипулация.

Б) Brand Risk Violation – когато държанието на играча във или извън турнира влияе на репутацията на останалите играчи, отбори или турнирния организатор, в това число:

- Употреба на расистки, сексистки, хомофобски и пр. фрази и думи на живо или в онлайн пространството.
- Пряки или непряки заплахи към друг играч, представител на администрацията или зрител.
- Цинично, непрофесионално или неадекватно държание в ефир.
- Употреба на скинове, на които има неадекватна за ефир символика или текст.
- Употреба на игрален или социален профил, с име или снимка, което е с расистко, хомофобско и пр. значение.

1.5.3. Санкция на Circuit Points

Санкциониране на точките ще бъде направено при всички изборени случаи в 1.5.2.

1.5.4. Санкция на награден фонд

Санкциониране на награден фонд ще бъде направено при всички изброени случаи в 1.5.2.

1.5.5. Автоматични загуби

Когато даден играч или даден отбор откаже да се яви за определена игра или не успее да се яви, поради технически затруднения, мачът ще бъде автоматично записан като победа за техните опоненти.

1.5.6. Забрани за игра

Забраните ще важат за всички турнири организирани от Balkana или техните партньори и ще бъдат налагани при най-строгите случаи:

А) Употреба на приложения, които помагат на играч или отбор, чрез непредвидени от играта или създателите на играта, възможности, познати като „хакове“. Тези „хакове“ може да бъдат Radar Hack, Wall Hack, Aim Hack или други такива, които не са посочени. Ще бъде наложена забрана, за период, определен чрез прецедент. При такъв случай, целия отбор носи последствията. Изключение към това наказание, е когато играч или отбор колаборира с администрацията.

Б) Когато даден играч или отбор има повторни нарушения, без тенденция за подобрене, ще бъде наложена забрана, за период, определен чрез прецедент.

1.5.7. Дисквалификации

В най-тежките случаи, когато даден отбор активно нарушава този правилник и/ли се държи непрофесионално към други играчи на турнирите или администрацията на турнирите, те ще бъдат премахнати до края на дадения турнир и всички точки и парична награда, добити от този турнир ще бъдат санкционирани.

2. Основни правила

2.1. Промяна на правилата

Balkana запазва правото си да променя, добавя или премахва правила, без предварително известяване.

Balkana запазва правото си да взема решения, при случаите, които не са описани в този правилник и нямат ясно решение.

2.2. Валидност на правилника

Ако дадено правило от този правилник е или стане незаконно, невалидно или неприложимо, това не променя цялостната валидност на този правилник.

2.3. Поточно предаване на мачовете

2.3.1. Права

Всички права за поточно предаване на мачовете са собственост на Balkana и техните партньори. В това число влизат, но не е органичено до: официалните поточни предавания на турнирите, поточни предавания от перспективата на играчите, които играят на турнирите, CSTV replays, demos или телевизионни поточни предавания.

2.3.2. Co-streaming

Balkana запазва правото си да предостави права на трети страни да използват посочените в 2.3.1. права. При такива случаи, това право трябва да бъде предоставено от администрацията (както е посочено в точка 1.5.) преди началото на турнира.

2.4. Очаквания от участниците

Участниците нямат право да откажат поточното предаване на техните мачове от Balkana, техните партньори или одобрени представители. Поточните предавания могат да бъдат отказани само и единствено от администрацията (както е посочено в точка 1.3.)

2.5. Комуникация

Основното комуникационно звено на Balkana и техните партньори е официалната Discord групата на Balkana. Когато администрацията има въпроси към даден отбор или играч, тя ще направи опит да се свърже с посочения мениджър на отбора или директно с въпросния играч.

2.6. Изисквания за участие

Следните изисквания трябва да бъдат изпълнени, за да може да се участва в турнирите:

2.6.1. Възрастови изисквания

Всички участници трябва да имат поне четиринадесет (14) навършени години, в деня на турнира.

2.6.2. Спонсорни изисквания

Организации или отбори, които се записват за турнирите, не трябва да имат спонсори, които са противозаконни на българското и/ли европейското законодателство. В това число порнографски, наркотични или други такива, които биха накърнили репутацията на Balkana и техните партньори.

2.6.3. Изисквания към играчите

2.6.3.1. Псевдоними

Всеки играч, който иска да участва на турнирите на Balkana или техните партньори трябва да използва свой собствен псевдоним (познат като Nickname). Този псевдоним не трябва да включва думи, които са приети като обидни, расистки или сексистки, както и не трябва да включват имена или прозвища към личности, организации или исторически моменти, които биха накърнили репутацията на Balkana и техните партньори.

Balkana запазва правото си да прави изключения към това правило, както и да отказва употребата на дадени имена.

Ще бъдат използвани имената на играчите, както са записани в официалната Discord група на Balkana. Ако има противоречие между записаното име и желанието на играча, този въпрос трябва да се реши с администрацията.

2.6.3.2. Игрални профили

Всеки играч, който иска да участва на турнирите на Balkana или техните партньори трябва да използва свой собствен Steam профил, свързан с профил във FaceIt. FaceIt профилът трябва да бъде верифициран или поне да може да участва в matchmaking. Санкциите, наложени от FaceIt, също влизат в сила и за турнирите.

Всеки играч има право на един (1) профил, от който той да играе на турнирите, за всяка от различните титли, където Balkana организира турнири. Balkana запазва правото си да прави изключения по това правило, особено в случаите, когато даден играч е направил предварителен контакт с организацията, по въпрос за FaceIt, Ubisoft или Riot Games Ban. Ако такъв въпрос не е повдигнат, то случаят ще бъде разглеждан като account sharing и съответните санкции ще влязат в сила.

2.7. Отборни записвания

Записванията за турнирите организирани от Balkana и техните партньори се случва по отбор. Индивидуални записвания не се приемат.

2.7.1. Стандарт

Записването на един отбор трябва да спазва този стандарт:

- Пълно име на отбора и таг, не по-дълъг от 5 символа
- Лого на отбора
- Пет (5) основни играча
- До трима (3) резерви (познати като substitutes) (не задължително)
- Треньор (незадължително)
- Мениджър на отбора (задължително, но не е нужно да бъде играч в отбора)
- Към всички записани играчи трябва да бъде изпратен и техният профил в Steam, от който те ще играят на турнира или комбинация от име и таг (или препратка към op.gg/u.gg/tracker.gg/r6.tracker.gg профил) за Riot Games или Ubisoft турнири

Balkana запазва правото си да изисква допълнителна информация за играчите. Отказ или неуспех в това да се предаде тази допълнителна информация ще доведе до премахването на отбора от записванията.

2.7.2. Отборни имена

Отборните имена не трябва да включват изрази или термини, които са обидни, сексистки или расистки, както и не трябва да включват личности, организации или исторически моменти, които да накърнят репутацията на Balkana или техните партньори. Името на отбора може да включва спонсори, стига те да спазват изискванията в 2.6.2.

2.7.3. Отборни логота

Отборните логота не трябва да включват графики, които са обидни, сексистки или расистки, катко и не трябва да включват личности, организации или исторически моменти, които да накърнят репутацията на Balkana или техните партньори. Логото може да включва спонсори, стига те да спазват изискванията в 2.6.2. Логотата не трябва да включват материал, който по авторско право не принадлежи или няма правото да бъде използван от отборът, който иска да се запише.

2.7.4. Сестрински отбори и преизползване на брандинг

Комбинация от име и лого, в контекста на този правилник и турнири ще бъде познат като брандинг.

Сестрински отбор е термин за отбор, който има същия собственик като някой друг, или отбор, който има подобен, но не същия брандинг като някой друг.

Два отбора, които участват едновременно в един и същи турнир, организиран от Balkana или техните партньори не може да използва един и същ брандинг.

2.7.5. Общ брандинг между отделни титли

За организации, които искат да се развиват в няколко игрални титли, е препоръчително да използват един и същ брандинг.

2.8. Ребрандиране

В момента на първото участие на даден отбор на някой от турнирите, организирани от Balkana или техните партньори, техния брандинг ще бъде резервиран за период от 3 години след последното им участие в споменатите турнири. Един отбор може да направи максимум три (3) ребрандинга на година, където те могат да променят името, логото или комбинация от двете. Съответно и спечелените точки ще бъдат прехвърлени към ребрандинга. Ребрандинга не трябва да нарушава изискванията на 2.7.2. и 2.7.3. Един отбор може да върне към предишен брандинг, ако решат.

Всякакви промени по брандинга на отбора трябва да бъдат изговорени с администрацията.

Balkana и неговата администрация запазва правото си да забрани ребрандинг, ако смята, че има нарушения или забележки.

2.8.1. Мениджъри

Всеки отбор задължително трябва да има един мениджър, който ще ги представлява официално в дискусии, между отбора и администрацията. Този мениджър може да бъде играч, резерва или треньор на отбора, или може да не заема пряка игрална позиция в отбора.

Един мениджър може да представлява точно един отбор в един електронен спорт, като това се отнася и за сестринските отбори.

Един мениджър не може да е представител на един отбор и да бъде играч за друг такъв.

Мениджърите на отделните отбори ще получат специална роля в официалната Discord група на Balkana, където те ще имат директна връзка с администрацията и администрацията ще има директна връзка с тях.

2.8.2. Треньори

Треньорите ще имат пряка връзка през цялото време с играчите си.

2.8.3. Резерви

Всеки отбор има право на резерви. Те могат да бъдат променяни между мачове и между отделни мачове в серия. Те не могат да бъдат променяни по време на даден мач.

2.9. Записвания

Всякакъв вид записвания се случват през официалният уебсайт на организацията – Balkana.org. Всички членове на отбора трябва да разполагат с регистрация. Отборният мениджър трябва да регистрира самия отбор, след което да покани играчите. След като играчите приемат поканите си, администрацията ще направи оценка за регистрацията и на базата на нея ще одобри или ще откаже самия отбор. Ако отборът бъде приет успешно, мениджъра му ще има правото да запише своя състав към обявения турнир.

2.10. Трансферен прозорец

Период между края на един турнир и крайната дата за записване на следващия ще се счита като трансферен прозорец. В този период отборите могат да правят ребрандинг, стига да спазват изискванията в 2.7.5. или играчите да сменят отбора си.

Трансферите се правят играч по играч като след трансферите общия брой точки на отбора не може да надхвърля 1000 точки.

2.11. Извънреден играч (emergency substitute)

Извънреден играч, или emergency substitute, може да бъде позволен на отбор само и единствено при случаите, когато те нямат предварително записана резерва, някой от редовния им състав отсъства или има

техническо затруднение, както и ако отборът има официално и обявено разрешение от администрацията.

Извънреден играч може да бъде допуснат само и единствено, ако той е поискан преди началото на даден турнир. Извънредни играчи няма да бъдат допуснати ако са поискани преди началото на мач или между игри в серия.

Извънреден играч не може да бъде играч, който вече е записан за конкретния турнир.

Извънреден играч не може да участва в MVP или MVP трофей, но ако той спечели в даден турнир, той ще получи трофей.

Употребата на извънреден играч намаля спечелените точки на отбора с 20%.

2.12. Покани

Отборът и неговите играчи, в зависимост от тяхното представяне на даден турнир или през година, може да получат покана за участие в следващ такъв. Приемането на поканата се случва чрез записване, както е посочено в 2.7.7. Допълнително условие за приемането на поканата е, че поне три пети (3/5) от тогавашния състав трябва да присъства в записването. Отборът също така има право и да откаже покана към конкретен турнир, без да има последици.

2.12.1. Изплащане на награден фонд

След приключване на даден турнир, отборите, които са завършили в позиция, на която има фиксирана парична награда, ще бъдат потърсени от администрацията за да се уточни начина на изплащането на наградата. Опциите са по банков път чрез IBAN или по Revolut. Отборът може да избере дали цялата награда да бъде пратена на един човек или на всеки по отделно.

2.12.1.1. Период за прехвърляне на парични награди

Наградния фонд ще бъде прехвърлен в период между един (1) и сто и двадесет (120) дни след края на турнира.

2.12.1.2. Санкции

Ако даден отбор има наложена санкция, както е описано в 1.5.3, то тя ще бъде одържана от наградния фонд.

2.12.1.3. Публикуване на платежност

След всеки турнир, всяко едно изплащане на награден фонд ще бъде записано в специален канал за всички членове, които финансово помагат на Balkana. IBAN, презиме, фамилия, телефонни номера и прочее ще бъдат цензурирани.

2.13. Наказания за неявяване

Ако даден отбор, който предварително се е записал, не се яви в момента на повикването си, той ще има десет (10) минути, през които той да събере пълен записан състав. След изтичането на този период, ако отборът няма готовност за стартиране на играта, мачът ще бъде записан като победа в полза на опонента им. Неявилият се отбор, както и играчите, ще получат забрана за явяване на следващия турнир, организиран от Balkana или техните партньори.

2.14. Технически проблеми

За технически затруднения ще се дадат допълнителни двадесет (20) минути, през които затруднението да се оправи. Ако това време не бъде достатъчно, мача се записва като победа за опонента им. Отборът със затруднението няма да получи допълнителни наказания.

2.15. Доброволен отказ

Доброволен отказ, ще бъде познат като forfeit.

Ако даден отбор доброволно се откаже от участието си в турнира, той се отказва от точките и паричната наградата, достигнати до този момент. Ако forfeit-а е направен преди периода, в който администрацията е повикала отборите за готовност, отборът няма да получи допълнителни санкции. Ако forfeit-ът е направен повреме или след този период, то ще се счита като неявяване и отборът и неговите играчи ще бъдат наказани както е описано в 2.7.12.

2.16. Платформи и изисквания

Преди началото на даден турнир, представителите на администрацията ще се свържат с отборите и играчите, където ще им бъде обяснено структурата и изиграването на турнира.

В контекста на Counter-Strike, всички игри ще бъдат изиграни в предварително обозначен Hub във FaceIt клуба на Balkana.

За League of Legends и VALORANT системата или администраторите ще поканят играчите, които са записани като активен състав.

За Rainbow Six Siege X администрацията, със съдействието на участващите, ще извършва каненето на играчите в лобито.

Задължително е по време на турнира абсолютно всички играчи да говорят в предварително направените само за техните отбори гласови канали в Discord групата на Balkana.

При проблеми, свързани с турнира – Tournament Admin-ите са вашата пряка връзка.

2.17. Съгласие на отбора

Чрез записването на отбор към даден турнир, отборът и неговите играчи се съгласяват с този правилник и всяко едно от правилата в него.

Отборът и играчите също така се съгласяват, че те ще бъдат предавани на живо, както и качени под формата на снимков, аудио или видео материал в социалните мрежи.

Отборът и играчите също така се съгласяват, че тяхното държание извън турнирите на Balkana и техните партньори ще носи последици и там, където този правилник влиза в сила.

Отборът и неговите играчи също така се съгласява, че няма да накърнява достойнството на Balkana, неговите партньори, неговите спонсори и неговата администрация.

3. Balkana Counter-Strike Circuit

Balkana Counter-Strike Circuit е годишен календар на турнирите организирани от Balkana и техните партньори в контекста на Counter-Strike сцената.

3.1. Circuit Points

Точките се печелят само и единствено чрез участие в турнири, на базата на крайната позиция на отбора по време на даден турнир. Размерът на точките ще зависи от броя отбори, форматът и важността в контекста на календара на съответния турнир.

Точките ще бъдат обявявани преди началото на съответния турнир.

Точките ще бъдат използвани за раздаването на покани към други турнири.

3.2. Награждаване на точки

Награждаването на точките за Counter-Strike турнирите, организирани от Balkana и техните партньори е на следния принцип:

А) Всеки играч*, който е участвал, споделя равен брой точки

Б) Брандингът на отбора получава допълнителни 20% извън записаните точки

* Ако даден отбор е използвал една или повече резерви, то точките ще бъдат разделени допълнително, на базата на броя изиграни карти.

В случай на закръгляне, точките ще се закръглят в полза на играчите.

3.3. Турнири

Всеки един турнир, организиран от Balkana и техните партньори, използва свой собствен вид брандинг и номерация. Брандинг между отделни титли няма да бъдат преизползвани. Всеки турнир има свой отделен метод на изиграване, формат, разпределяне на печалба и награждаване. Избирането на опоненти (seeding) е по преценка на организацията.

3.4. Награди за най-ценен играч (MVP) и изключително ценен играч (EVP)

MVP и EVP наградите се награждават след края на даден турнир. Всеки турнир има задължително едно (1) MVP и до пет (5) EVP-та. Един

отбор не може да получи повече от 3 MVP + EVP-та. Броят на EVP-тата за даден турнир ще зависят от тежестта на турнира, в контекста на календара, както и от средното ниво на представяне на играчите. Администрацията запазва правото си да определи какъв брой EVP-та да награди, включително и в случаите, където EVP не е дадено.

3.5. Формула за MVP

Формулата за награждаване, позната като “MVP формулата” комбинира статистиката на играчите от турнира, както и мнението на коментаторите, които са следили игрите.

Формулата е следната:

- 5 точки за човекът с най-висок среден HLTV Rating (HLTV)
- 5 точки за човекът с най-висок Kill per Round (KPR)
- 5 точки за човекът с най-висок среден Impact Rating (Impact)
- 5 точки за човекът с най-висок Kill per Death Ratio (K/D)
- 3 точки за човекът с най-висок среден Utility Score (Utility)*
- 3 точки за човекът с най-висок брой First Kills (FK/Entries)
- 3 точки за човекът с най-висок брой Sniper Kills (Sniper)*
- 3 точки за човекът с най-висок Average Damage per Round (ADR)
- 2 точки за човекът с най-нисък Deaths per Round (DPR)
- 5 точки за играч, избран от A Stream
- 5 точки за играч, избран от B Stream

*Sniper и Utility са статистики, които идват директно от FaceIt API при вкарването на мачовете в нашата база данни.

3.6. Награждаване

Играчът, с най-голям брой точки печели наградата за най-ценен играч (MVP). В случай на равенство между двама или повече играча, организацията запазва правото си на tiebreaker.

4. Balkana League of Legends Circuit

Balkana League of Legends Circuit е годишен календар на турнирите организирани от Balkana и техните партньори в контекста на League of Legends сцената.

4.1. Circuit Points

Точките се печелят само и единствено чрез участие в турнири, на базата на крайната позиция на отбора по време на даден турнир. Размерът на точките ще зависи от броя отбори, форматът и важноста в контекста на календара на съответния турнир.

Точките ще бъдат обявявани преди началото на съответния турнир.

Точките ще бъдат използвани за раздаването на покани към други турнири.

4.2. Награждаване на точки

Награждаването на точките за League of Legends турнирите, организирани от Balkana и техните партньори, се случва изцяло към брандинга на участващия отбор.

4.3. Турнири

Всеки един турнир, организиран от Balkana и техните партньори, използва свой собствен вид брандинг и номерация. Брандинг между отделни титли няма да бъдат преизползвани. Всеки турнир има свой отделен метод на изиграване, формат, разпределяне на печалба и награждаване. Избирането на опоненти (seeding) е по преценка на организацията.

4.4. Награди за най-ценен играч (MVP) и изключително ценен играч (EVP)

MVP и EVP наградите се награждават след края на даден турнир. Всеки турнир има задължително едно (1) MVP и до пет (5) EVP-та. Един отбор не може да получи повече от 3 MVP + EVP-та. Броят на EVP-тата за даден турнир ще зависят от тежестта на турнира, в контекста на календара, както и от средното ниво на представяне на играчите.

Администрацията запазва правото си да определи какъв брой EVP-та да награди, включително и в случаите, където EVP не е дадено.

4.5. Формула за MVP

Формулата за награждаване, позната като “MVP формулата” комбинира статистиката на играчите от турнира, както и мнението на коментаторите, които са следили игрите.

Формулата е следната:

- 5 точки за човекът с най-висок (Kills + Assists) / Deaths (KDA)
- 5 точки за човекът с най-висок среден Damage per Minute (DPM)
- 5 точки за човекът с най-висок среден Vision Score
- 5 точки за човекът с най-висок среден Creep Score (CS)
- 3 точки за човекът с най-висок среден Damage to Objectives
- 5 точки за играч, избран от A Stream
- 5 точки за играч, избран от B Stream

4.6. Награждаване

Играчът, с най-голям брой точки печели наградата за най-ценен играч (MVP). В случай на равенство между двама или повече играча, организацията запазва правото си на tiebreaker.

5. Balkana Awards

Balkana Awards е годишната церемония за награди, организирана от Balkana.

5.1. Категории за наградите

Победителите от категориите ще се решават по два начина

А) Чрез вот на публиката

- Balkana Streamer of the Year
- Balkana Content Creator of the Year
- Balkana Play-by-Play Caster of the Year
- Balkana Color Caster of the Year
- Tournament of the Year
- Team of the Year

Б) Чрез статистика, трофеи и представяне по време на турнирите

- Balkana Counter-Strike Player of the Year (от №10 до №1)
- Balkana League of Legends Player of the Year (от №10 до №1)
- Balkana IGL of the Year (Counter-Strike)
- Balkana AWPPer of the Year (Counter-Strike)
- Balkana Entry Fragger of the Year (Counter-Strike)

5.2. Филтър за участващите категории

За да може дадена игра да участва в Player of the Year наградите, тя трябва да има поне 3 организирани турнира през календарната година.

5.3. Филтър за кандидатите играчи

За турнирите, организирани от Balkana и техните партньори следните филтри за играчите ще влязат в действие:

- Поне 3 (три) изиграни турнира и поне 12 (дванадесет) изиграни карти/мача.
- Да не е получавал никаква форма на забрана за игра от FaceIt, Valve Anti-Cheat, Vanguard Cheating Ban, Ubisoft Anti-Cheat Ban или Balkana.

A) Counter-Strike

Следните три статистики ще бъдат третираны като „God stats” или най-важни статистики, определящи неговата компетентност и възможности в контекста на Counter-Strike:

- HLTV Rating
- KPR – Kill per Round
- Impact

Към тях след това ще влязат в сила следните статистики и трофеи:

- K/D – Kill per Death Ratio
- ADR – Average Damage per Round
- Utility Score – Статистика, получена от FaceIt API за употребата на utility
- First Kills – Entry Frag-ове
- Sniper – Статистика, получена от FaceIt API за играчи със снайпер (AWP, Scout, Autosniper)
- MVP трофеи – брой награди за най-ценен играч като контекста на турнира и опонентите в него ще бъдат взети напредвид.
- MVP трофеи – брой награди за изключително ценен играчи като контекста на турнира и опонентите в него ще бъдат взети напредвид
- Титли – брой спечелени турнири като представянето на индивидуалния играч в контекста на турнира ще бъде взет напредвид, както и силата на опонентите.

Б) League of Legends

Следните четири статистики ще бъдат третираны като “God stats” в контекста на League of Legends:

- Kill Participation Percentage - KPP
- Damage per Minute – DPM
- Gold per Minute – GPM
- Vision Score per Minute – VSM