

# Технические правила по виду программы

## «Counter-Strike: Global Offensive»

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

### 2. Настройки игры

- 2.1. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg. Настройки игры производятся согласно данному конфигу.

### 3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_dust2, de\_vertigo.
- 3.3. Очередность выбора карт на матч и выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом. Команда, выигравшая ножевой раунд, определяет, какая из команд вычеркивает карты первой. Команда, вычеркивающая карты первой, выбирает карты второй, и наоборот.
  - 3.3.1. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте, после выбирают по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны запрещают по одной карте из оставшихся, пока не останется одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости).
- 3.4. В начале каждого гейма играет ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом периоде. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете гейма.

- 3.5. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
- 3.6. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
  - 3.6.1. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.
  - 3.6.2. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

#### **4. POV записи**

- 4.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды "record название\_демки" и сохранять ее в течение 48 часов после матча.
- 4.2. Все проблемы, которые могут помешать вам записать POV, должны быть устранены до начала турнира. Демо должно иметь все раунды игры. В случае вылета участника и обратного захода на сервер, он обязан снова начать запись демо с другим названием.
- 4.3. Несмотря на любые подозрения - вы должны отыграть гейм до конца. Даже если ваш соперник по-вашему мнению использовал читы, вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.
- 4.4. Протест на действия соперника может подать только проигравшая сторона. Правила подачи протеста описаны в ст. 7 Регламента соревнований.
- 4.5. Команды по взаимному согласию могут отказаться от записи демо на данный матч между ними. В таком случае любые протесты по данному матчу не принимаются.

#### **5. Ход спортивных соревнований**

- 5.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере «ЛЧБ» и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»).
- 5.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
  - Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить»;
  - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения капитаном команды на соответствующем канале (#название\_дисциплины): - «Команда А готова к матчу» или «+».
- 5.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
  - Нужно получить данные сервера от судьи;
  - У команд есть 10 минут, чтобы зайти на сервер и выбрать карты/стороны.
- 5.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 5.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Команда А 2:1 Команда Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.
- 5.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.

## **6. Паузы**

- 6.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
  - Тактическая пауза.
  - Непреднамеренный разрыв соединения.
  - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 6.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 6.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 2 (две) минуты.

- Каждая сторона может использовать одну паузу за один гейм.
- 6.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.
  - 6.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

## **6. Технические проблемы**

- 6.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.
- 6.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 2 (двух) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- 6.3. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов команде присуждается техническое поражение в матче.