



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.
- 1.3. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе и/или финале Соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

2. Настройки игры, баги и читерство

- 2.1. Турнир проходят на актуальной версии игры на Московских и европейских серверах FACEIT.

- 2.2. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде, классифицируются как чит.
- 2.3. Использование читов запрещено.
- 2.4. Использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество) запрещено.
- 2.5. Использование гранат, наносящие урон сквозь текстуры запрещено.
- 2.6. “Хождение по пикселям” (сидеть или стоять на невидимых краях карты) запрещено.
- 2.7. Обязательное использование FACEIT Anti-cheat.

3. Читы, баги и ошибки игры

- 3.1. Использование багов, читов или ошибок игры строго запрещено, и любое их использование будет наказано зависимости от тяжести дела. Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:
 - 3.1.1. Движение через обрезанные участки, где движение не предусмотрено дизайном карты (пример: https://youtu.be/J5ZrI_i3xsc);
 - 3.1.2. Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
 - 3.1.3. Установка бомбы там, где противостоящая команда не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где противостоящая команда нуждается в подсадке товарищ по команде разрешен);
 - 3.1.4. Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь / над областью, которая не предназначена для дизайна карты (пример: <https://youtu.be/2FEvx9gxzuc>);
 - 3.1.5. Бросать гранаты под/через обрезанные пиксели карты (пример: <https://youtu.be/QuUf1L9hIRA>).

4. Проведение матчей

- 4.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 4.2. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_ancient, de_nuke, de_overpass, de_dust2, de_vertigo.
- 4.3. Очередность выбора карт на матч определяется платформой FACEIT случайным образом:
 - 4.3.1. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте, после выбирают (пикают) 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):

1. Команда А банит карту.
2. Команда В банит карту.
3. Команда А пикают карту.
4. Команда В пикают карту.
5. Команда А банит карту.
6. Команда В банит карту.
7. Оставшаяся карта будет сыграна третьей при необходимости.

- 4.4. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда.
- 4.5. В начале третьего гейма играет ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом периоде. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете гейма.
- 4.6. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
- 4.7. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
- 4.8. 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.
- 4.9. 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.

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. Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм (никнейм в Discord должен соответствовать никнейму на FACEIT). Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать "Изменить никнейм", ввести необходимое и нажать "Сохранить";
- 5.3. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.

5.4. Опоздания на матч или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пик/бан + 10 минут разминка) могут по решению судьи стать причиной технического поражения в матче.

6. Тренер

6.1. Слот тренера может занимать любой из заявленных игроков.

6.2. Игрок, находящийся на слоте тренера обязан записывать POV демо и хранить до окончания турнира/пока команда не закончит свое выступление.

7. Паузы, смена сервера и бэкапы

7.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

7.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

7.3. Паузы делятся на тактические и технические.

7.4. Для взятия тактической паузы необходимо начать голосование о паузе через меню игры.

7.4.1. Одна команда может поставить не более 4 тактических пауз за матч.

7.4.2. Продолжительность тактической паузы составляет 30 секунд.

7.5. Для взятия технической паузы необходимо прописать !pause в чат игрового сервера.

7.5.1. Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

7.5.2. Игрок должен немедленно уведомить Оргкомитет о своей проблеме.

7.5.3. При неоднократном повторении одного ведётся обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении матча.

7.6. Неправильная покупка: игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре, и раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок покупает предмет, который не собирался покупать.