

# Технические правила по виду программы Counter-Strike: Global Offensive

финального этапа соревнований

«Соревнования по CSGO в рамках Чемпионата России 2018»

## 1. Общая информация

- 1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования [Регламента соревнований](#).
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 1.3. На протяжении всех этапов соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.
- 1.4. Организаторы соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.

## 2. Настойки игры

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

## 3. Проведение матчей

- 3.1. Финальная стадия спортивных соревнований проводится по олимпийской системе (single elimination) с матчем за третье место. Все матчи проходят в формате bo3 (до победы в двух геймах). Финальный матч проходит в формате bo5 (до победы в трёх геймах).
- 3.2. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.3. Спортивные соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_dust2, de\_cache.

- 3.4. Очередность выбора карт на матч и выбор стороны на каждой из карт определяется путем подбрасывания судьей монетки. Команда, выигравшая бросок монетки, определяет, какая из команд вычеркивает карты первой. Команда, вычеркивающая карты первой, выбирает карты второй, и наоборот.
- 3.4.1. Формат bo3 (до победы в двух геймах). Капитаны команд поочередно выбирают по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны команды поочередно вычеркивают по одной карте из оставшихся, пока не останется одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости).
- 3.4.2. Формат bo5 (до победы в трёх геймах). Капитаны команды поочередно вычеркивают по одной карте. Далее капитаны поочередно выбирают карты для каждого из геймов.
- 3.5. 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.
- 3.6. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
- 3.7. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
- 3.7.1. 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.
- 3.7.2. 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.

3.8. В игре могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры

#### **4. Ход финального этапа спортивных соревнований**

4.1. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье.

4.2. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.

4.3. Перед игрой команды узнают у судей свой сервер и пароль на него.

4.4. На настройку игровой периферии даётся 10 минут. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.

4.5. После окончания матча участники должны сообщить результат судье.

4.6. При игре на сцене, каждый участник обязан использовать дополнительные звукоизоляционные и (или) вставные наушники (затычки), предоставленные организаторами. Запрещается изменять уровень громкости и (или) снимать наушники на протяжении матча, в том числе - во время паузы.

#### **5. Запрещено**

5.1. Запрещается установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, использующегося на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для спортсменов при проведении соревнований.

5.2. Использование «багов» карты.

5.3. Начинать матч или гейм неполными составами команд.

5.4. Вести себя неспортивно. Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат». Саботирование матчей соревнования. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей.

## **6. Паузы в гейме**

6.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до двух пауз за один гейм.

6.2. 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.

6.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

## **7. Технические проблемы**

7.1. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению, и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии, поданные по окончанию гейма, рассмотрены не будут.