

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

второго этапа спортивных соревнований

«Чемпионат России по компьютерному спорту 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. Групповая стадия второго этапа спортивных соревнований проводится по системе «каждый с каждым», матчи в формате bo1 (до победы в одном гейме).
- 3.2. Стадия double elimination второго этапа спортивных соревнований проводится по системе с выбыванием после двух поражений, матчи в формате bo3 (до победы в двух геймах).
- 3.3. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.4. Спортивные соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_cobblestone, de\_cache.
- 3.5. Очередность выбора карт на матч и выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом.
  - 3.5.1. В случае матча до одной победы, команда, выигравшая ножевой раунд, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора, капитаны

команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. Матч играется на карте, которая останется последней.

3.5.2. В случае матча до двух побед, команда, выигравшая ножевой раунд, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора, капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. После этого каждый капитан выбирает по одной карте. Далее вновь идет вычеркивание двух карт. Если это потребуетя играется оставшаяся карта. Команда, которая вычеркивает второй, выбирает карту на первый гейм, затем выбор карт из числа оставшихся происходит поочередно.

3.6. По прошествии 15 раундов, команды меняются сторонами.

3.6.1. В случае, если по истечении 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда. В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы, и так до определения победителя.

3.6.2. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. В третьем овертайме - все как в первом, в четвертом - как во втором и т.д.

3.7. В гейме побеждает команда, которая первая выигрывает в сумме 16 раундов за 2 стороны.

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

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

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/VhJDcFh> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт "Написать сообщение"). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать "Изменить никнейм", ввести тег команды и нажать "Сохранить".

- 4.2. 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 в чат-комнате турнира.
- 4.3. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 4.4. Перед игрой команды узнают у судей свой сервер и пароль на него.
- 4.5. Максимальное время задержки начала матча - 5 минут после старта текущего раунда.
- 4.6. После окончания матча участники должны сообщить результат в личный чат-канал судье, с указанием выигравшей и проигравшей команд. Участники обязаны делать скриншоты своих побед (размер файла не должен превышать 3Мб) и отправлять их в личный чат-канал судье.

## **5. Запрещено**

- 5.1. Запрещается установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, используемого 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. 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 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до двух пауз 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.

## **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 по окончанию гейма – рассмотрены не будут.

## **8. POV записи**

- 8.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record \*название демки”. Капитан команды вправе потребовать от противников три любые POV-демо.
- 8.2. Требование о предоставлении послематчевого POV-демо должно быть высказано до начала основного времени каждой из игровых карт (во время разминки). Требования, высказанные после начала основного времени не рассматриваются.
- 8.3. В случае, если POV-демо вам не были предоставлены, несмотря на требование - сообщите о нарушении судьям, приложив соответствующие доказательства в виде скриншотов. Все проблемы, которые могут помешать вам записать POV, должны быть устранены до начала турнира.
- 8.4. Несмотря на любые подозрения - вы должны отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал читы, вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.

- 8.5. Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна подаваться через турнирный сайт. Другие жалобы рассмотрению не подлежат.
- 8.6. Вы должны предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Вам необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее трех убедительных моментов.