

Технические правила по виду программы

Counter-Strike: Global Offensive

1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

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_nuke`, `de_overpass`, `de_anubis`, `de_vertigo`, `de_ancient`.
- 3.3. Карты определяются методом вычеркивания в игре после того, как участники проставляют значение `!ready`, написав данную команду в чате. Порядок вычеркивания определяется случайным значением.
 - 3.3.1. Пример при формате `bo1` (до победы в одном гейме):
 1. Команда А удаляет `de_inferno`;
 2. Команда Б удаляет `de_mirage`;
 3. Команда А удаляет `de_ancient`;
 4. Команда Б удаляет `de_nuke`;
 5. Команда А удаляет `de_overpass`;
 6. Команда Б удаляет `de_dust2`;

7. Автоматический выбор карты de_vertigo.

3.3.2. Пример при формат bo3 (до победы в двух геймах):

1. Команда А удаляет de_inferno;
 2. Команда Б удаляет de_mirage;
 3. Команда А выбирает de_ancient;
 4. Команда Б выбирает сторону.
 5. Команда Б выбирает de_nuke;
 6. Команда А выбирает сторону.
 7. Команда А удаляет de_overpass;
 8. Команда Б удаляет de_dust2;
 9. Автоматический выбор карты de_vertigo.
4. После производится смена на выбранную карту. Участникам необходимо повторно написать !ready или !forceready для начала матча.
 5. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
 6. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
 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, назначаются еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.
 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. Общение с судьями соревнования

- 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 в чат-комнате турнира. Жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.