

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

## «Российский отборочный турнир на Чемпионат мира IeSF 2021»

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 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 во время участия в Соревновании. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. 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 файлу.

### 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\_dust2, de\_vertigo, de\_ancient.
- 3.3. Выбор карт осуществляется в лобби матча на турнирном движке: <https://www.faceit.com>. Очередность выбора карт на матч определяется случайно.
- 3.4. Система выбора карт в формате bo1: капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте, пока не останется одна карта, на которой будет играть гейм.
- 3.5. Система выбора карт в формате bo3: 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).
- 3.6. 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.

- 3.7. После производится смена на выбранную карту. Участникам необходимо повторно написать !ready или !forceready для начала матча.
- 3.8. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
- 3.9. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
  - 3.9.1. 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.
  - 3.9.2. 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. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/7DZBUPmEUu> (далее – Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши 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 указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой 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.