

Технические правила по виду программы Counter-Strike 2

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. Настройки игры производятся согласно конфигу.

3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Матчи проводятся с применением встроенного приватного мм с заранее созданным лобби из членов команд. После создания такого лобби с каждой стороны создаётся приватная игра и осуществляется поиск сервера. После успешного поиска команды начинают соревнование
- 3.3. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_dust2, de_train, de_ancient, de_anubis.
- 3.4. Карты определяются методом вычеркивания в игре после того, как участники проставляют значение !ready, написав данную команду в чате. Порядок вычеркивания определяется случайным значением.
 - 3.4.1. Пример при формате bo1 (до победы на одной выбранной

карте):

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_anubis;
6. Команда Б удаляет de_dust2;
7. Автоматический выбор карты de_train.

3.4.2. Пример при формат bo3 (до победы в двух выбранных картах одной команде):

1. Команда А удаляет de_inferno;
2. Команда Б удаляет de_mirage;
3. Команда А выбирает de_ancient;
4. Команда Б выбирает de_nuke;
5. Команда А удаляет de_anubis;
6. Команда Б удаляет de_dust2;
7. Автоматический выбор карты de_train.

3.5. После производится смена на выбранную карту. Участникам необходимо повторно написать !ready или !forceready для начала матча.

3.6. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

3.7. Если в игре одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем карты.

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 победителями в игре. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначаются еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

3.7.2. В случае ничьи в bo1, команды договариваются на

дополнительную игру в свободное для них время. Ситуация повторяется, пока одна из команд потерпит поражение

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.