

## Технические правила по виду программы

### Counter-Strike: Global Offensive

соревнований «Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2018-2019»

#### 1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

#### 2. Настойки 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_train`, `de_nuke`, `de_overpass`, `de_dust2`, `de_cache`.
- 3.3. Очередность выбора карт на матч и выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом. Команда, выигравшая ножевой раунд, определяет, какая из команд вычеркивает карты первой. Команда, вычеркивающая карты первой, выбирает карты второй, и наоборот.
  - 3.3.1. Формат `bo1` (до победы в одном гейме). Команда, выигравшая ножевой раунд, определяет, какая из команд вычеркивает карты первой. Команда, вычеркивающая карты первой, выбирает карты второй, и наоборот. Капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) карты, та карта, которая останется в конце, будет сыграна.
  - 3.3.2. Формат `bo3` (до победы в двух геймах). Капитаны команд поочередно выбирают по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны команды

поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте из оставшихся, пока не останется одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости).

- 3.4. 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.
- 3.5. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.
- 3.6. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.
  - 3.6.1. 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.
  - 3.6.2. 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.