

# Технические правила по виду программы Tekken 8

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига»

## 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. 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. Матч проходит между двумя участниками в режиме 1vs1.
- 2.2. Геймы проходят до победы в 3 (трех) раундах по 60 секунд.
- 2.3. В первом гейме арена выбирается случайным образом.
  - 2.3.1. В последующих геймах проигравшая сторона имеет право сменить либо арену, либо персонажа. Запрещено одновременно менять арену и персонажа. Нарушивший данный пункт может получить от предупреждения до технического поражения в гейме.
  - 2.3.2. Выигравшая сторона не имеет право менять персонажа.
- 2.4. Выбор сторон (P1/P2) осуществляется самими участниками перед началом гейма. Если участники не могут самостоятельно распределить стороны, судья распределяет стороны случайным образом.
- 2.5. Выбор персонажей и настройка управления осуществляется самими участниками перед началом гейма. Участники несут полную ответственность за выполнение всех настроек и проверок до начала матча.
- 2.6. Разрешено назначать любые комбинации кнопок на одну кнопку («hotkeys», «button mapping») через меню игры. Назначение кнопок с использованием сторонних программ или аппаратных решений запрещено.

2.7. Участники могут использовать свои контроллеры, но сами несут ответственность за их совместимость и работоспособность.

### **3. Запреты**

3.1. Запрещено аппаратное переназначение кнопок, в том числе с помощью программируемых контроллеров. Использование функции autofire (turbo) у контроллеров с такой функцией запрещено.

3.2. Запрещена кастомизация персонажей. Судьи по ходу Соревнования могут дополнительно устанавливать или снимать ограничения на использование тех или иных персонажей по ходу Соревнования.