

**ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕГЛАМЕНТ**  
по дисциплине  
Counter-Strike: Global Offensive

*Дополнение к ПОЛОЖЕНИЮ  
о проведении Всероссийского турнира по компьютерному спорту  
«Кубок российского студенчества по Counter-Strike»*

Ростов-на-Дону  
2022

Данный технический регламент является дополнением к основному ПОЛОЖЕНИЮ о проведении Всероссийского турнира по компьютерному спорту «Кубок российского студенчества по Counter-Strike» и регулирует специфику проведения соревнований по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive.

## **1. Тай-брейки и определение победителя**

1.1. В качестве средства определения победителя среди участников, сыгравших ничью, платформой FACEIT используется система, так называемых, *тай-брейков*. Как правило, судьи не вмешиваются в процесс выставления баллов и победители определяются платформой автоматически.

1.2. При возникновении спорных ситуаций, когда участники имеют одинаковые баллы/позиции в соответствующей группе, судья определяет победителя самостоятельно, руководствуясь следующим параметрам (указаны в порядке приоритетности):

- количество выигранных претендентами раундов;
- результаты личной встречи между претендентами.

1.3. При пересчёте выигранных претендентами раундов технические победы и поражения не будут учтены.

1.4. Запрещены переигровки матчей, где ранее команде было выставлено техническое поражение.

## **2. Формат проведения**

2.1. Групповой этап: группы из четырех команд играют по круговой системе в режиме best-of-one. Из каждой группы в стадию плей-офф выходит 2 команды.

2.2. Плей-офф: турнирная система с двойным выбыванием Double Elimination (для верхней сетки – режим best-of-three, для нижней сетки - best-of-one).

## **3. Формирование состава**

3.1. Перед началом матча капитан самостоятельно и без участия Организатора формирует состав из числа игроков (*в т.ч. игроков запаса*), указанных в заявке.

## **4. Пользовательские настройки**

4.1. Всем участникам Турнира разрешено использование пользовательских конфигураций формата (.cfg). Перед началом LAN-этапа Турнира участник должен предоставить Организатору свои игровые конфигурации в течение двух суток после поступления запроса.

4.2. Все пользовательские настройки производятся перед началом матча. Использование USB-Flash или любых других физических накопителей на месте проведения Турнира строго запрещено.

4.3. Если Участник не предоставил Организатору игровые конфигурации, то ему необходимо вручную произвести все настройки на месте проведения Турнира до начала встречи. В противном случае участник использует настройки игры, установленные по умолчанию.

## 5. Игровые сервера

5.1. Перед началом матча команды обязаны проверить все необходимые игровые аспекты (скины, ошибки при загрузке и т.д.), а также стабильность соединения при помощи консольной команды *net\_graph 1*.

5.2. В случае возникновения технических проблем:

– *до начала матча*: участник обязан вызвать администратора (в комнате матча на платформе FACEIT) не позднее, чем за 2 минуты до окончания времени на присоединение;

– *во время матча*: участник обязан незамедлительно вызвать администратора в комнате матча на платформе FACEIT.

В противном случае считается, что обе команды принимают то состояние, в котором находится игровой сервер, и матч может быть начат или продолжен в текущих условиях.

5.2.1. Все Участники матча обязаны находиться в комнате матча после вызова администратора, а также дождаться его решения касательно возникшей проблемы.

5.2.2. Организатор вправе выставить техническое поражение команде, не успевшей вызвать администратора матча в установленный срок и не присоединившейся к серверу, однако решение для каждого случая выносится отдельно.

5.3. *Сервера FACEIT*. По умолчанию все матчи онлайн- и офлайн-этапа проводятся на платформе FACEIT (<https://www.faceit.com>).

На всех серверах FACEIT установлен 128 tickrate. Настройки игрового сервера имеют следующие параметры:

- mp\_startmoney 800;
- mp\_roundtime 1 min 55 secs;
- mp\_freezetime 15;
- mp\_maxrounds 30;
- mp\_maxmoney 16000;
- mp\_buytime 15;
- mp\_c4timer 40;
- mp\_friendlyfire 0.

Настройки игрового сервера для дополнительных раундов:

- mp\_maxrounds 3;
- mp\_startmoney 10000.

В случае остановки игрового сервера он будет перезапущен, а игровая ситуация на карте будет смоделирована на начало раунда, в ходе которого произошла остановка сервера.

5.4. *Выделенные сервера.* Если онлайн- или офлайн-этап проходит на выделенных серверах, все турнирные сервера используют конфигурационный файл `es15on5.cfg`. Настройки игры производятся согласно данному файлу и являются идентичными вышеуказанным.

## 6. Постановка и снятие паузы

6.1. *Тактические паузы:* каждой команде разрешено ставить 4 тактические паузы по 30 секунд за встречу.

6.2. *Технические паузы:* каждой команде предоставляется возможность поставить техническую паузу длительностью до 5 минут на весь матч. При постановке паузы в чате капитаном команды указывается причина.

6.3. По истечении всех поставленных и выделенных пауз матч будет продолжен, вне зависимости от готовности игроков продолжать матч.

6.4. В случае, если по истечении технической паузы игрок не вернулся на сервер, команда может получить техническое поражение в матче (в серии матчей).

## 7. Соревновательные карты и их определение

7.1. Список соревновательных карт: `de_dust2`, `de_mirage`, `de_inferno`, `de_nuke`, `de_overpass`, `de_ancient`, `de_vertigo`.

7.2. В онлайн-этапе карта определяется методом вычеркивания (пик-бан) в комнате матча на сайте платформы (<https://www.faceit.com>) непосредственно перед игрой. IP-адрес сервера станет доступен для участников в комнате матча после определения карты. Команда-победитель ножевого раунда определяет, за какую сторону начинать матч – для этого капитан команды пишет в чате `!switch` или `!stay`.

7.3. Пик-бан карт в офлайн-этапе осуществляется капитанами команд и проходит в присутствии Организатора следующим образом – пример при формате `bo1` (до победы на одной карте):

1. Команда А банит `de_inferno`;
2. Команда Б банит `de_mirage`;
3. Команда А банит `de_ancient`;
4. Команда Б банит `de_nuke`;
5. Команда А банит `de_overpass`;
6. Команда Б банит `de_dust2`;
7. Играется карта `de_vertigo`;

Пример при формате `bo3` (до победы на двух картах)

1. Команда А банит `de_inferno`;
2. Команда Б банит `de_mirage`;

3. Команда А выбирает de\_ancient;
4. Команда Б выбирает de\_nuke;
5. Команда А банит de\_overpass;
6. Команда Б банит de\_dust2;
7. Третья карта de\_vertigo;

## **8. Победа и дополнительные раунды**

8.1. Для победы на карте команде необходимо набрать 16 раундов за основное время (30 раундов). Для победы в формате bo3 команде необходимо выиграть 2 карты.

8.2. Если после основного периода команды имеют равный счет (15:15), то играют 2 дополнительных периода по 3 раунда каждый, начальная сумма денег 10000\$.

8.3. Команда, выигравшая 4 раунда в серии из двух овертаймов, становится победителем на карте (в случае bo1 – победителем в серии). В случае ничейного счета после двух овертаймов назначаются еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя.

## **9. Использование античита**

9.1. FACEIT Anti-cheat является обязательным для использования всеми игроками на протяжении всех онлайн матчей. В том случае, если игрок не может использовать FACEIT Anti-cheat, ему не разрешается участвовать в матче. Игроки также несут ответственность за то, чтобы их учетные данные были доступны им во время соревнований.