

# Правила турнира по Counter-Strike

## 1 Общие положения

- 1.1 Версия игры: CS:GO — Counter-Strike: Global Offensive ([https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_Global\\_Offensive/](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/)).
- 1.2 Команды играют между собой по системе Double Elimination с параллельными матчами: команда выбывает из турнира после двух поражений. (Победители первого тура выходят во второй тур верхней сетки. Проигравшие переходят в нижнюю сетку.)
- 1.3 Пары формируются в турнирной таблице случайным образом.
- 1.4 Участники, которые подали заявку на турнир без состава, будут распределены по командам исходя из их количества часов и званий (для баланса).
- 1.5 Игра проходит в формате 5×5.
- 1.6 Карты 5×5:
  - de\_vertigo,
  - de\_dust2,
  - de\_inferno,
  - de\_mirage,
  - de\_nuke,
  - de\_overpass,
  - de\_ancient.
- 1.7 Все матчи проходят в формате «Best of 1», полуфинал и финал — в формате «Best of 3».
- 1.8 Все игры начинаются в 19:00 МСК и длятся до победы одной из команд.
- 1.9 Капитаны команд самостоятельно договариваются о матчах. Если в течение 7 рабочих дней договоренность не достигнута, команде присуждается техническое поражение.

## 2 Создание игровой комнаты (сервера)

- 2.1 Лобби создается на платформе <https://fastcup.net>
- 2.2 Параметры создания лобби на платформе:
  - Авторизуйтесь через Steam на <https://csgo.fastcup.net>
  - Один из капитанов должен создать лобби.
  - Далее: Соло → Играть → Создать матч.
  - Укажите «Best of 1» или «Best of 3».
  - Выбор карт: Ban/Ban/Ban/Decider (для B01) или Ban/Pick/Ban/Decider (для B03).
  - Пул карт — Default (5×5 Matchmaking).
  - В качестве региона укажите Москву или другую локацию, которая будет лучше по пингу.
  - Установите режим 5×5.
  - Задайте пароль.
  - Включите античит.
  - Укажите названия команд (они должны быть таким же, как и в форме регистрации на турнир).
  - В итоге сгенерируется лобби в виде ссылки <https://csgo.fastcup.net/match8262413>. Поделитесь ссылкой с участниками обеих команд и отправьте IP на G0TV в телеграм-чат.
- 2.3 Все игроки обязаны записывать POV-демо (point of view demo) на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоли нужно прописать команду «record название\_демо». Демо должно иметь все раунды игры начиная с пистолетного.
- 2.4 В случае вылета игрока и обратного захода на сервер игрок обязан снова начать запись демо, но с другим названием.
- 2.5 В лобби могут находиться только игроки команд и стримеры либо комментаторы турнира.
- 2.6 Матч начинается после того, как все игроки подтвердят свою готовность.
- 2.7 Каждая команда может поставить игру на тактическую паузу 4 раза по 1 минуте за одну карту. В случае технических неполадок на стороне игроков или сервера допускается пауза до 10 минут. По договоренности команд могут быть более долгие паузы. Перед завершением паузы команда, которая инициировала ее, должна узнать у противника, готов ли он продолжить игру. Только после сообщения о готовности продолжить можно продолжать матч.
- 2.8 В играх «Best of 3» паузы между играми составляют 10 минут.
- 2.9 Игра состоит из двух периодов. Первый — 15 раундов (к примеру, счет периода — 9:6). Второй период заканчивается, если команда набирает в общей сложности 16 раундов за два периода (например, итоговый счет — 16:13).
- 2.10 Продолжительность раунда составляет 1 минуту 55 секунд.
- 2.11 Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй — за атаку (Terrorist Force). Право первого выбора стороны разыгрываются раундом на ножах.
- 2.12 В случае если по истечении двух периодов команды имеют равное количество выигранных раундов (15:15), назначается дополнительное время (6 раундов), пока одна из команд не выиграет.
- 2.13 Победителем считается команда, которая первой набрала 16 выигранных раундов или выиграла 4 раунда из 6 в дополнительное время.
- 2.14 После завершения игры капитан победившей команды отправляет результат игры со счетом и скриншотом в телеграм-чат турнира.
- 2.15 Капитан победившей команды следит за тем, чтобы результат матча был занесен в турнирную таблицу (!).
- 2.16 Если во время раунда у игрока возникают технические неполадки, раунд переигрывается не будет, но есть возможность взять паузу, написав в чате «pause».

## 3 Состав команд и требования к игрокам

- 3.1 Команда включает в себя 5 игроков с активными аккаунтами Steam. Есть возможность взять одного запасного игрока. В исключительных случаях, при согласовании заранее с организаторами турнира, можно заменить до двух игроков, если это очень необходимо и нет другой возможности играть.
- 3.2 В одной команде должно быть не менее 4 сотрудников Skyeng.
- 3.3 Никнеймы, аватарки, теги и названия команд не должны содержать оскорбительных и провокационных слов. Несоблюдение этого правила влечет за собой предупреждение и/или техническое поражение.
- 3.4 Названия команд в игре и лобби должны соответствовать названиям, указанным при регистрации.
- 3.5 Запрещено материться, унижать, провоцировать, задевать игроков в общении прямо или косвенно. За подобные нарушения команда может получить предупреждение и/или техническое поражение.
- 3.6 Запрещено неспортивное поведение (например, саботирование матчей, моральное давление на соперника). В таком случае команда может получить техническое поражение в турнире.

## 4 Трансляции матчей

- 4.1 Трансляции игр проходят в YouTube: <https://www.youtube.com/@SkyengCyberS>.
- 4.2 Организаторы могут выбрать любой матч турнира для трансляции. Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.
- 4.3 Матч начинается только при готовности игроков и стримера.