

Технические правила по виду программы Counter-Strike 2

«Национальная Студенческая Лига Киберспорта»

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. Все турнирные сервера используют стандартный соревновательный конфигурационный файл. 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_nuke, de_overpass, de_anubis, de_vertigo, de_ancient.
- 3.3. После того как матч сформирован на турнирной платформе <https://vscl.ru/>, капитан обязан подтвердить в лобби матча готовность в течении 5 минут. Если капитан не успевает, то команде будет проставлено техническое поражение.
- 3.4. Далее в лобби матча осуществляется выбор карт. Очередность выбора карт на матч определяется случайно.
- 3.5. По завершению выбора команде необходимо зайти на выделенный сервер в течении 5 минут. Если команда не успевает, то будет проставлено техническое поражение.
- 3.6. После захода обеих команд на сервер запускается ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом периоде. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете гейма.

- 3.7. По завершению выбора стороны, участникам необходимо написать !ready или !forceready для начала матча.

4. Турнирный античит

- 4.1. Участники турнира обязуются самостоятельно изучить инструкцию и установить турнирный античит.
- 4.2. Инструкция по установке и запуску: [ссылка](#).
- 4.3. Сбор данных с античита осуществляется после матча в автоматическом режиме. Отсутствие данных означает, что участник не активировал античит.
- 4.4. Все участники не активировавшие турнирный античит будут дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 4.5. Организатор вправе изменить применяемый турнирный античит. Об изменениях организатор обязан сообщить минимум за 5 суток до начала этапа.

5. Общение с судьями соревнования

- 5.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/KegVkfFeaa> (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала Соревнования, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести тег команды и нажать «Сохранить».
- 5.2. 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 Соревнования.