

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, в одной арене и 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_dust2, de_anubis, de_vertigo, de_ancient.
- 3.3. После того как матч сформирован на турнирной платформе <https://pvp.vkplay.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.