

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.
- 2.2. При проведении матчей в I этапе Соревнований:
 - 2.2.1. Базовый регион сервера в Западной арене — Москва.
 - 2.2.2. Базовый регион сервера в Центральной арене — Екатеринбург.
 - 2.2.3. Базовый регион сервера в Восточной арене — Красноярск.
- 2.3. При проведении матчей во II этапе Соревнований: базовый регион сервера в зависимости от арены, которую представляет команда. Команды имеют право в чате лобби выбрать "домашний" сервер. Свой выбор необходимо озвучить судьям перед началом гейма. Третий гейм, если таковой имеется, всегда — "усредненный сервер", который выбрал старший судья.

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_overpass, de_train, de_ancient.

- 3.3. После того как матч сформирован на турнирной платформе, капитан обязан подтвердить в лобби матча готовность в течение 10 минут. Если капитан не успевает, то команде может быть проставлено техническое поражение.
- 3.4. Далее в лобби матча осуществляется выбор карт и сторон. 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 может быть проставлено техническое поражение.
- 3.6. Для начала матча всем участникам необходимо написать !ready или !forceready для начала матча.

4. Общение с судьями соревнования

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Telegram в чат-канале (приглашения будут направлены представителям команд).
- 4.2. 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.