**Регламент проведения чемпионата по Counter-Strike: Global Offensive**

**1. Общая информация**

1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча.

1.2. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg.

1.3. Настройки игры производятся согласно данному конфигу.

**2. Формат проведения матчей**

2.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

2.2. Спортивные соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_cobblestone, de\_cache.

2.3. Выбор карт на матч определяется путем подбрасывания судьей монетки.

2.3.1. В случае матча до одной победы команда, выигравшая бросок монетки, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. На той, что останется последней, играется матч.

2.3.2. В случае матча до двух побед команда, выигравшая бросок монетки, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. Матч играется на трех последних. Команда, которая вычеркивает второй, выбирает карту на первую игру, затем выбор карт из числа оставшихся происходит поочередно.

2.4. Выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом. Стороны меняются местами после окончания первого раунда.

2.5. В игре побеждает команда, которая первая наберет 16 раундов за 2 стороны.

2.5.1. В случае, если по истечении двух периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, назначается 2 дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда. В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов назначаются новые овертаймы, и так до определения победителя.

2.5.2. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны, что и в начале игры. Второй – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. В третьем овертайме – все как в первом, в четвертом – как во втором и т.д.

**3. Паузы (таймауты)**

3.1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно уведомить об этом судью, сообщив причину. К допустимым причинам относятся следующие:

* Непреднамеренный разрыв соединения.
* Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
* Физические помехи для игрока, участвующего в матче (например, вмешательство зрителя или сломавшийся стул).

3.2.  Если игра остановлена по другой причине, это считается нечестной игрой и судья на свое усмотрение определяет наказание.

3.3. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе матча игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершении и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончании матча рассмотрены не будут.

3.4. Установлен лимит паузы в 5 минут. Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 матч. Запрашиваемая пауза ставится в начале раунда.

3.5. Если противник превысил указанное время, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения времени паузы возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

3.6. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

**4. Запрещено**

4.1. Любые действия, противоречащие данному регламенту, а также Правилам игры Counter-Strike: Global Offensive.

4.2. Начинать транслируемую организаторами игру при отсутствии в лобби всех наблюдателей.

4.3. Начинать игру неполными составами команд.

4.4. Подглядывание. Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.

4.5. Использование уязвимости программного обеспечения игровых мест соревнования. Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению судей, работает не так, как было задумано.

4.6. Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

4.7. Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат».

4.8. Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнований и т.п.

4.9. Играть с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица, или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

4.10. Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов. Возможно наказание в виде дисквалификации команды.

**5. Дисциплинарные санкции**

5.1. За нарушение любого из правил судьи оставляют за собой право присудить техническое поражение или вынести официальное предупреждение.

5.2. Повторное предупреждение в ходе матча может привести к техническому поражению.

**6. Порядок рассмотрения апелляций**

6.1. Все претензии касательно нарушения правил игры принимаются в течение 5 минут после окончания текущей игры.

6.2. Решения Главного судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

6.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого Главным Судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.