

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ Counter-Strike 2
От Киберспортивного клуба БФУ им. И. Канта

1. Общая информация

1. Настоящие технические правила Соревнований по дисциплине Тактический трехмерный бой (Counter-Strike 2) (далее – именуемые «Правила») регулируют все игровые и технические аспекты в рамках турнира по CS2 (далее – Соревнования), проводимого Киберспортивным клубом БФУ им.Канта.
2. Правила обязательны к исполнению всеми организаторами и участниками, принимающими участие в данных Соревнованиях. Участие в Соревнованиях означает полное согласие с правилами.
3. До участия в Соревнованиях допускаются игроки, полностью и корректно заполнившие заявку в электронной форме и присоединившиеся к Discord – серверу.
4. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная версия в сервисе Steam. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или подобные программы) запрещены.
5. Возрастное ограничение данной дисциплины – 16 лет на момент начала Отборочного этапа Соревнований. Организатор вправе изменять, исправлять и корректировать настоящие Правила с извещением об этом участников Соревнований в группе ВКонтакте.

2. Формат проведения соревнований

2.1. Формат Соревнований объявляется участникам после окончания регистрации – 7.04.2024 г. и не позднее, чем за трое суток до начала Отборочного этапа.

2.2. Возможные форматы Соревнований (Отборочный и Финальный этапы): • Round robin (круговая система – каждый с каждым); • Double Elimination; • Single Elimination;

2.3. Матчи проводятся на платформе <https://faceit.com>. Всем участникам необходимо заранее зарегистрироваться на платформе и привязать аккаунт с игрой. Организаторы вправе менять платформу проведения по своему усмотрению при оповещении участников соревнований.

2.4. Капитану необходимо создать команду на платформе и полностью укомплектовать её.

2.5. После полного формирования команды, капитану необходимо зарегистрировать команду на турнир.

3. Проведение соревнований

3.1. Коммуникация и взаимодействие.

3.1.1. Коммуникация между капитанами команд и координация проводимых матчей происходит на выделенном сервере Discord: <https://discord.gg/DkvyJ4zem9>. Капитанам необходимо зайти на данный Discord-сервер и изменить свой никнейм на сервере по форме: (Название команды) Фамилия Имя. После вам будет выдана роль для доступа в общие чаты дисциплин.

3.2. Учетная запись.

3.2.1. Каждый участник должен иметь Steam - аккаунт и использовать его в течение всего соревнования.

3.2.2. Участники обязаны использовать один и тот же игровой ник в течение соревнования, который был ранее указан в заявке.

3.3. Платформа.

3.3.1. Все участники должны играть на ПК, разрешены стандартные контроллеры (клавиатура и мышь), запрещены макросы и беспроводные контроллеры.

3.4. Никнеймы.

3.4.1. Любые оскорбляющие никнеймы запрещены.

3.4.2. Игроки не могут изменять свои никнеймы без разрешения судьи. Все никнеймы должны соответствовать настоящим Правилам, судьи могут в любой момент потребовать их изменения.

3.5. Процедура матча

3.5.1. Пересоздание лобби. Капитаны команд вправе запросить повторный хостинг лобби из-за проблем с подключением. Команды вправе перезапустить текущую игру не более 1 раза с разрешения судьи Соревнований.

3.6. Требование к участникам.

3.6.1. Игроки должны присутствовать к началу матча. Если игрок не присоединился к матчу в течение 15 минут после его начала, то команде засчитывается техническое поражение.

3.6.2. Матчи начинаются в строго установленное время

4. Судейство

4.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Положением и Техническими правилами Соревнований.

4.2. ГСК формирует организаторы соревнований.

4.3. В ГСК входит: Главный судья; Главный секретарь; Судья дисциплины; Секретарь дисциплины.

4.4. Решения по спорным ситуациям выносит исключительно ГСК.

4.5. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей,

подаются в письменной форме Главному судье Соревнований в течение 30 минут после окончания матча. Жалоба рассматривается ГСК Соревнований в течение суток после подачи заявления.

4.6. Жалобы, связанные с нарушениями принципов честной игры, подаются в письменной форме судье дисциплины в формате: 1) название вашей команды 2) название команды противников 3) ники подозреваемых людей 3) описание ситуации 4) тайм – коды с demo - записи

4.7. Вопросы, неурегулированные Техническими правилами и положением Соревнований, разрешаются ГСК Соревнований согласно правилам компьютерного спорта.

4.8. Судья дисциплины –

Ситников Андрей Вадимович <https://vk.com/el3m3nTik>

5. Паузы и технические проблемы в игре

5.1. Во время матча допускается взятие 4 тактических пауз по 30 секунд за 1 карту с помощью внутриигровой паузы(боковое меню, "Начать голосование", выберите пункт "Взять тактический перерыв").

5.2. В случае возникновения любых технических неполадок по команде "!tech" у команды есть 10 минут для решения данной проблемы, при этом необходимо сообщить о проблеме соперникам, в противном случае будет выдано предупреждение\техническое поражение в карте.

5.3. На усмотрение судьи в спорных ситуациях может выделяться дополнительное время на повторное подключение или назначается переигровка матча.

5.4. Намеренное отключение от игры расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такого отключения судья дисциплины в зависимости от игровой ситуации, может выдать игроку предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.

5.5. ГСК соревнований не несет ответственности за техническое состояние устройств/компьютера/ноутбука.

6. Нарушение и санкции

6.1. Игроки не должны проявлять оскорбительное и неуважительное поведение, грубо выражаться, заниматься рассылкой спама, мошенничать и вести любую другую деятельность, которая может быть расценена как неспортивное поведение. Нарушение этого правила может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений на усмотрении ГСК.

6.2. Игрокам запрещается демонстрировать оскорбительное и дискриминационное поведение. Игрок, ставший свидетелем подобного поведения, должен уведомить об этом судью.

7. Финальный этап в формате LAN

7.1. Всем участникам необходимо пройти регистрацию на месте проведения строго в установленное организаторами время.

7.2. Организаторы публикуют расписание Финального этапа Соревнований в группе ВКонтакте и на Discord - сервере