**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА О ПРОВЕДЕНИИ ДНЯ ЗДОРОВЬЯ «ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРСПОРТА» ПО ДИСЦИПЛИНЕ CS GO В ФОРМАТЕ ОНЛАЙН**

1. **ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
   1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Положения Фестиваля.
   2. Версия игры: Counter-Strike: Global Offensive лицензионная Steam версия.
   3. Игры проводятся только на официальных Steam клиентах. Игроки должны использовать свой Steam аккаунт.
   4. До участия в турнире допускаются команды, полностью и корректно  
      заполнившие электронную форму заявку. После регистрации с прошедшими отбор командами связывается Организатор.
   5. Участники, предоставившие Организатору любую информацию, несут  
      ответственность за достоверность такой информации.
2. **ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ**
   1. Участник турнира должен иметь свой аккаунт Steam. Ник-неймы игроков не должны звучать оскорбительно.
   2. Игрок, подавший заявку на участие, является капитаном команды.
   3. После регистрации через электронную форму все капитаны обязаны перейти по ссылке <https://vk.me/join/AJQ1d6vFAxjpmvSshrXUJ8io>.
   4. Игрок не может состоять более, чем в одной команде.

2.5 Состав на игру нужно сообщить за 24 часов до игры. Если в один день команде предстоит сыграть несколько игр - о замене на вторую и последующие игры нужно сообщить в течение 10 минут по завершении предыдущей игры команды.

2.7 Во время матчей участники обязаны использовать аккаунты, которые были указаны при регистрации.

* 1. Запрещены публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов. Нарушение этого пункта влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.
  2. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть введен счёт матча или отписан судье турнира. Время, отведенное на стадию, начинается с того момента как стал известен соперник.
  3. Использование сторонних программ и запрещённых модификаций, дающих преимущество над другими игроками, запрещены. (Использование разрешённых модификаций не запрещено).
  4. При возникновении проблем с подключением на сервер, участники обязаны сообщить о проблеме в течении 1 минуты после запуска клиента игры.
  5. Турнирные таблицы размещаются на сайте:challonge.com.
  6. Запрещается передавать игровой аккаунт другому лицу на время проведения турнира.
  7. В конце игры капитан победившей команды обязан сохранить и предоставить судье снимок экрана (скриншот) итоговой таблицы, подтверждающий победу в игре.
  8. Капитаны команд обязаны сохранить запись игры на своем компьютере. Записи игр должны храниться у капитана в течение 10 часов после окончания матча.

**3. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**

* 1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча.
  2. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
  3. Соревнования проходят на игровой платформе faceit.com. Все участники должны зарегистрироваться на турнирном движке.
  4. После окончания регистрации Судейской коллегией будет приниматься решение в зависимости от количества команд – в какой системе будет проходить турнир.
  5. На игровой платформе faceit происходит пик – бан карты обоих команд до того момента, когда останется одна карта.
  6. Турнир разделяется на две основные стадии: групповая (BO1) и финальная (BO3).
  7. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
  8. При распределении мест по итогам группового этапа последовательно учитываются следующие критерии:
* количество очков (победа в матче - 3 очка, поражение в матче - 0 очков);
* результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
* разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев;
* разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых трёх критериев.

3.8 При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными показателями. Время и формат переигровок назначается Организатором. В случае неявки на переигровку в назначенное время, команде присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

* 1. Финальный этап играется по системе double-elimination (выбывание после двух поражений).
  2. Техническое поражения имеет формат «0:16» при bo1, «0:2» при bo3.
  3. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат, например “Команда Альфа 16:7 Команда Бета”. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнования и по запросу судей загружать их в свои матчи. Если судья соревнования, в течение 5 (пяти) минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
  4. Команды в полных составах обязаны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Допускаются опоздания команд на 15 минут.

**4. СУДЕЙСТВО**

* 1. С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее – Судейская коллегия) из 3 человек для решения спорных моментов;
  2. За задержку матча более чем на 15 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче;
  3. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
  4. Использование запретного софта карается дисквалификацией на турнире и запретом на участие в будущих турнирах.

**5. ПАУЗЫ (ТАЙМАУТЫ)**

* 1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. 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).
  1. Остановка игры по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такой остановки судья, в зависимости от игровой ситуации, может выдать поставившей паузу команде замечание, предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.
  2. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до трех пауз за одну карту.
  3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
  4. Если противник превысил время, установленное пунктом 4.1, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения времени паузы возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

**6. POV – ЗАПИСИ**

6.1 Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record \*название демки”. Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до удаления с Соревнований. Капитан команды вправе потребовать от противников две любые POV-демо.

6.2 Требование о предоставлении послематчевого POV-демо должно быть высказано до начала основного времени каждой из игровых карт (во время разминки). Требования, высказанные после начала основного времени не рассматриваются.

6.3 В случае, если POV-демо вам не были предоставлены, несмотря на требование - сообщите о нарушении судьям, приложив соответствующие доказательства в виде скриншотов. Все проблемы, которые могут помешать вам записать POV, должны быть устранены до начала турнира. Демо должно иметь все раунды игры. В случае вылета участника и обратного захода на сервер, он обязан снова начать запись демо с другим названием.

6.4 Несмотря на любые подозрения - вы должны отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал читы, вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.

6.5 Вы обязаны предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Вам необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.

6.6 Протест может подать только проигравшая сторона.

**7. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

* 1. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию гейма – рассмотрены не будут.
  2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.

**8. ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ СОПЕРНИКАМИ**

8.1 Каждый игрок должен «открыть» свою страницу в социальной сети во Вконтакте для того, чтобы с ним мог связаться соперник. Игрок обязан связаться с соперником и предложить сыграть игру в турнире. Для связи используется социальная сеть Вконтакте.

**9. ПЕРЕНОС МАТЧЕЙ И ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ.**

* 1. Точные даты и время проведения матчей будут публиковаться в официальной группе не позднее, чем за 12 часов до начала соответствующего матча.
  2. Неявка на матч в назначенное время засчитывается как техническое поражение.
  3. Команды вправе использовать единственную замену, которую они включили в регистрационный лист при подаче заявки на участие в турнире. При использовании третьих лиц в качестве замен, команда, нарушившая это, правило, исключается с турнира.
  4. Запрещается переносить матчи по отдельности в серии (серия играется полностью: бо2, бо3 запрещено растягивать по одному матчу на несколько дней).

**10. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

10.1 Организатор вправе вносить изменение в Технические положения с обязательным уведомлением участников на официальной Фестиваля.

10.2 Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы турнира и являются окончательными.

**11. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

11.1 Организатор дисциплины: Дунаев Даниил +7 (915) 550 88 64, <https://vk.com/dreamesquire> .