

1. Общие положения

1.1. Игры CS:GO 5v5 проходят в формате LAN.

1.2. Карты 5v5:

- de_vertigo
- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_ancient

1.3. Сервера: Faceit.

1.4. Способ соревнования: 5 на 5.

1.5. Все игроки должны быть студентами ГУАП.

1.6. Организатор оставляет за собой возможность проверить личность участника по студенческому билету.

1.7. На площадке проведения турнира должны быть соблюдены требования постановления правительства Санкт-Петербурга №121.

1.8. Участники в праве использовать свои периферийные устройства (мышки, клавиатуры, наушники, коврики, держатели провода).

2. Система проведения

2.1. Игроки сыграют между собой по системе Single Elimination.

2.2. Формат "Best of 1".

3. Правила проведения игр

3.1. При старте турнира вы получите автоматическое приглашение в лобби матча. Если игрок не заходит в лобби матча в течение 5 минут (проблемы с интернетом, устанавливается обновление клиента или другая техническая причина, зависящая только от игрока), игрок получает техническое поражение. Команда принимает решение о доигрывании матча в неполном составе.

3.2. Основным каналом коммуникации при проведении соревнований является **Discord** чат **#csgo-турниры**. Отсутствие на канале может привести к техническому поражению.

3.3. При любых изменениях состава команды она автоматически будет исключена из турнира.

3.4. Матч начинается после того, как все игроки зайдут на сервер.

3.5. Если оппонент полным составом покинул сервер, команда проигрывает и покидает турнир.

3.6. Игра на сервере длится до 16 победных раундов. Максимальная сумма раундов за одну сторону составляет 15, далее происходит смена сторон и продолжение матча. Если за 30 раундов победитель не определен, то команды играют дополнительные раунды.

3.7. Каждой команде разрешено ставить игру на паузу (команда в чате **!pause**) **не больше четырех раз за матч по 30 секунд**. По истечении всех пауз, выделенных игроку, матч продолжается вне зависимости от того, исправил он свои проблемы, для которых брал паузы, или нет (если проблема не по вине организатора).

4. Баги, ограничения, нечестная игра и санкции

4.1. За использование багов игры игрок может получить техническое поражение, решении о дисквалификации принимает организатор.

4.2. Нечестной игрой считается использование скриптов или программ, взламывающих игру.

4.3. Консольная команда **cl_bobcycle** может иметь значение только 0.98.

4.4. Консольная команда **mat_hdr_level** запрещена.

4.5. Менять значение команды **weapon_debug_spread_show** запрещается (стандартное значение 0).

4.6. Команда **weapon_recoil_model** запрещена.

4.7. Запрещено материться, унижать, провоцировать, флудить сообщениями, задевать игроков в общении прямо или косвенно, абьюзить и обманывать участников, а также администрацию турниров любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение, техническое поражение и лишиться любых призов. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот.

4.8. Затягивание матча строго запрещено. Если одна из команд специально затягивает матч, она может получить техническое поражение.

4.9. Запрещено неспортивное поведение (например, саботирование матчей, моральное давление на соперника). За данное нарушение игрок/команда может получить от предупреждения до технического поражения в турнире.

4.10. Имя игрока или название команды не должно содержать слова из ненормативной лексики, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей. Несоблюдение этого правила влечет за собой предупреждение, техническое поражение.

4.11. Аватар игрока (аватар команды) не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы или пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

4.12. Имя игрока (название команды) не может состоять из домена того или иного интернет-ресурса (например: www.google.com или google.com). Такие игроки/команды не будут допущены к участию.

5. Оспаривание результата и решение спорных ситуаций

5.1. Все претензии по нарушению правил игры принимаются организатором лично, либо в чате канала турнира.

5.2. После завершения матча результат игры и продвижение по сетке больше не пересматривается.

5.3. Все жалобы по GOTV demo будут рассматриваться только после турнира!

5.4. Судья турнира принимает решения согласно данному Регламенту. В спорных и нестандартных ситуациях судья имеет право лично разрешить ту или иную ситуацию. В исключительных спорных ситуациях вы можете обжаловать решение судей. Если у вас есть неопровержимые доказательства вашей невиновности в нарушениях пишите в Discord канал.

Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.