**Технические правила по виду программы**

**Counter-Strike: Global Offensive**

**1. Общая информация**

1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

**2. Настройки игры**

2.1. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg. Настройки игры производятся согласно данному конфигу.

**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\_anubis, de\_nuke, de\_overpass, de\_ancient, de\_vertigo.

3.3. Игровые карты определяются методом вычеркивания производится в игре. После того, как участники проставляют значение !ready, написав данную команду в чате. Порядок вычеркивания определяется рандомным значением.

3.3.1. Пример при формате bo1 (до победы в одном гейме):

1. TeamA veto de\_inferno;

2. TeamB veto de\_mirage;

3. TeamA veto de\_vertigo;

4. TeamB veto de\_nuke;

5. TeamA veto de\_overpass;

6. TeamB veto de\_anibis;

7. Autopick last map de\_ancient

3.3.4. После производится смена на выбранную карту. Игрокам необходимо повторно написать !ready или !forceready для начала матча.

3.4. По окончанию первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.

3.5. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

3.5.1. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

3.5.2. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

**Вопросы, неохваченные данным положением, решаются организаторами на месте соревнований.**