1. Общая информация

1.1. Версия игры: Counter-Strike: Global Offensive лицензионная Steam версия.
1.2. Игры проводятся только на серверах выдаваемых судьями.

1.3 Игроки должны использовать свой Steam аккаунт.

2. Основные правила турнира

2.1. Игрокам запрещается регистрировать более одной команды или принимать участие в нескольких командах сразу.
2.2. Всегда перед турнирными матчами проверяйте игровые настройки, чтобы не возникало проблем и опозданий на матчи.
2.3. Названия команд и никнеймы игроков должны быть строго в рамках цензуры. Запрещено указывать в названиях команд, никнеймах и любых других регистрационных данных оскорбительные выражения, мат, любые нецензурные фразы, а также псевдоматерные слова. В противном случае команда/игрок не допускаются к участию в турнире.
2.4. Запрещается использование названий, никнеймов уже существующих команд и игроков или данных с уже зарегистрированных заявок.

3. Регистрация команд

3.1 Регистрация команд проходит только в данной теме: https://matrix12.ru/matrixgaming/
3.2 Для регистрации должны быть внесены следующие данные:

* Название команды;
* Настоящие имена игроков, ссылки на их Steam-профили, и аккаунты в соц. сетях.
* Заявку подаёт капитан команды, он же и только он является представителем своей команды и контактным лицом с организаторами события;

4. Список официальных карт турнира

* de\_nuke
* de\_train
* de\_mirage
* de\_inferno
* de\_overpass
* de\_dust2
* de\_cache

5. Формат проведения стадий

5.1.1. Отборочный этап —рассчитан на 32 команды, они будут случайным образом разделены на 8 групп(1 тур),в каждой группе 4 команды. В группах, все команды играют друг с другом bo1 матчи,2 лучшие команды из группы проходят в следующий тур, а другие 2 выбывают.
Во 2-ом туре остаются 4 группы, игры проходят аналогичным способом, что и в 1-ом. 3-ий тур, заключительный, в нем 2 группы по 4 команды, игры проходят так же как в 1-ом и 2-ом туре, в плей-офф выходят 4 команды.

5.1.2 Плей-офф проходят по системе SingleElimination, 1 тур матчи bo1, гранд финал bo3, матч за 3-ее место бо1.
5.1.3. Карты в формате матчей bo1 вычеркиваются до одной из семи соревновательных. Первый черкает тот капитан, чья команда находится выше по сетке. В финале следующая система пика-бана карт:

* первый черкает капитан, кто выиграл монетку;
* 1-ая команда банит карту;
* 2-ая команда банит карту;
* 1-ая команда выбирает карту – эта карта играется первой;
* 2-ая команда выбирает карту – эта карта играется второй;
* 1-ая команда банит карту;
* 2-ая команда банит карту;
* оставшаяся карта играется третьей, если понадобится.

5.2.1 Получение информации о матче и другой информации о турнире: https://vk.com/mgl12
5.2.1 Сетка, расписание стадий и вся требуемая игроками информация о турнире будут анонсированы не позднее, чем за 24 часа до старта события и опубликованы в официальном сообществе турнира в сети ВКонтакте по адресу: https://vk.com/mgl12
5.2.2. Судья будет сам связываться с капитанами команд, за пол часа до старта игр.

6. Формат проведения матчей

6.1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
6.2. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов каждый. Первый — 15 раундов, второй период заканчивается если команда набирает в общей сложности 16 выигранных раундов. Продолжительность каждого раунда составляет 1 минуту 55 секунд.
6.3. В начале каждого периода на финансовом счету каждой команды находится по 800$.
6.4. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Стороны определяются ножевым раундом до начала игры.
6.5. Победительницей считается команда первой набравшая 16 выигранных раундов.
6.6. В случае если по истечении 2-х периодов команды имеют равное количество выигранных раундов (15-15), назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда.
6.6.1. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждого игрока команды находится по 16 000 USD.
6.6.2. В случае ничейного счета (3:3) после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы.
6.6.3. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны что и в начале игры. Второй за те стороны, за которые играли во втором периоде первого овертайма. В третьем овертайме все как в первом, в четвертом как во втором и т.д.
6.6.4. Победительницей в овертайме считается команда, имеющая по окончанию дополнительного времени преимущество над соперником в 2 выигранных раунда (4:2).

7. Нарушения правил

7.1. Нарушениями правил считаются:
7.1.1. Использование, каких-либо программ, дающих преимущество перед другими участниками соревнований.
7.1.2. Использование ошибок карт.
7.1.3. Преднамеренный разрыв соединения.
7.2. Во время игры судьи имеют право производить любые действия, направленные на выявления нарушений.
7.2.1. При выявлении нарушения правил участник отстраняется от игры и команде засчитывается поражение в первом периоде игры со счетом 15-0 в пользу соперника. В случае повторного выявления нарушения правил участник дисквалифицируется.
7.3. Оскорбление оппонентов, судей или зрителей.

8. Дисциплинарные санкции

8.1.Использование более 1 дымовой гранаты (за исключением подобранной) — Техническое поражение.
8.1.2. Оскорбление оппонентов, судей и комментаторов — техническое поражение.
8.1.3. Неявка на матч — техническое поражение.
8.1.4. Повторная неявка — дисквалификация команды.
8.1.5. Использование запрещенных программ — дисквалификация команды.
8.1.6. Участие в бою игроков, не состоящих в данной команде — техническое поражение.
8.1.7. Участие в бою на чужих аккаунтах — техническое поражение.
8.1.8. Использование ошибок игры — техническое поражение.
8.1.9. Непредоставление POV-демо — техническое поражение.
8.1.10. Несовпадение Steam\_ID — техническое поражение.

9. Разрыв соединения и другие технические неполадки

9.1. В случае если у одного и более участников игры произошел разрыв соединения, или другая техническая неполадка, повлекшая за собой невозможность продолжать игру, один из оставшихся участников имеет право поставить паузу без разрешения судьи. Игра будет продолжена с разрешения судьи, после восстановления соединения или устранения технических неполадок.
9.2. В случае если игра не может продолжаться по причине разрыва соединения или возникновения других технических неполадок: Игра начинается с того момента, где остановилась, а игрок, который отключился должен заново подключиться к серверу. Текущий раунд продолжается без остановки игры, пока игроки, которые отключились, подключаются к серверу.
9.3. Если три и более игрока были выброшены с сервера до смерти, текущий раунд не засчитывается, игроки заходят на сервер и игра продолжается. При необходимости ставится пауза и ждут пока игроки зайдут на сервер (mp\_startmoney определяется судьей).
9.4. В случае преднамеренного разъединения судья может засчитать поражение команде-нарушителю.
9.5. Команда, отказавшаяся от переигровки, назначенной главным судьей, дисквалифицируется.

10. Прочие моменты

10.1. Состав команды во время турнира менять нельзя.
10.2. Если команда не сможет выставить зарегистрированную 5-ку + 2 запасных на игру, то команде будет вынесено тех. поражение.
10.3. Запрещено использование игрока из другой команды играющей на этом турнире (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, так же дисквалифицируется игрок который был призван на замену.
10.4. Все претензии касательно нарушения правил игры и прочего производятся только во время игры, капитан команды обязан поставить в конце раунда паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. В любом другом случае все претензии не рассматриваются.
10.5. Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.

11. Дополнительные условия
11.1. Все участники обязаны записать свою игру. Для записи демки используется консольная команда record имя\_демо. Для остановки записи в консоли прописывается stop.

12. Протест. Подача и рассмотрение

12.1. Команда может подать протест на команду противника, если она уверена в нарушении правил оппонентами. Заявка принимается в течении 15 минут после завершения матча, с обязательным указанием таймингов спорных моментов.
12.1.1. Если результат был подтвержден двумя командами, протесты не принимаются. В протесте команда, должна четко и ясно изложить суть протеста.
12.2.1. Команды вправе потребовать от противников записанные ими POV (демо записи записанные при помощи консольной программы record и названные по нику игрока).
12.2.2.Разрешено затребовать не более 2 POV .
12.2.3.Команда, у которой запросили POV демо, должна предоставить их в полном количестве.
12.2.4. Все проблемы, которые могут помешать вам записывать POV должны быть устранены до начала турнира.
12.2.5. Игроку на загрузку POV дается 40 минут.
12.2.6. Все протесты будут рассмотрены судьей турнира в срочном порядке. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению. Все попытки обсуждать решение с судьей турнира будут наказываться дисквалификацией с турнира.

13. Соглашение

13.1 Все спорные ситуации решаются на усмотрение судей и/или организаторов события, в букве настоящего регламента.
13.2. Команды, считая каждого из игроков плюс 2 запасных, подтвердившие своё участие в турнире, автоматически считаются ознакомившимися и согласными к соблюдению настоящего регламента.

13.3. Команды, считая каждого из игроков плюс 2 запасных, подтвердившие своё участие в турнире, автоматически считаются согласными к использованию предоставляемой ими личной информацией (имя, ник, дата рождения, ссылка на профиль ВК,steamаккаунт) организаторами проведения соревнований и размещению их в соответствующих группах в социальных сетях (<https://vk.com/mgl12>, <https://vk.com/matrix12>), что необходимо для проведения соревнований по данной дисциплине.