

Технические правила по виду программы Tekken 8

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига»

1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревновании только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

2. Настройки игры

- 2.1. Матчи проходят в режиме 1vs1.
- 2.2. Геймы проходят до победы в 3 (трех) раундах по 60 секунд.
- 2.3. Во всех геймах арена выбирается случайным образом.
- 2.4. В последующих геймах проигравшая сторона имеет право сменить персонажа.
- 2.5. Выигравшая сторона не имеет право менять персонажа.
- 2.6. Однократно нарушивший данный пункт получает предупреждение, повторное нарушение в одном матче ведет к техническому поражению в гейме.
- 2.7. Выбор сторон (P1/P2) осуществляется самими участниками перед началом гейма. Если участники не могут самостоятельно распределить стороны, судья распределяет стороны случайным образом.
- 2.8. Выбор персонажей и настройка управления осуществляется самими участниками перед началом гейма. Участники несут полную ответственность за выполнение всех настроек и проверок до начала матча.
- 2.9. Разрешено назначать любые комбинации кнопок на одну кнопку («hotkeys», «button mapping») через меню игры. Назначение кнопок с использованием сторонних программ или аппаратных решений запрещено.

- 2.10. Участники могут использовать свои контроллеры, но сами несут ответственность за их совместимость и работоспособность.

3. Запреты

- 3.1. Запрещено аппаратное переназначение кнопок, в том числе с помощью программируемых контроллеров. Использование функции «autofire» (turbo) у контроллеров с такой функцией запрещено.
- 3.2. Запрещена кастомизация персонажей. Главный судья Соревнования может дополнительно устанавливать или снимать ограничения на использование тех или иных персонажей по ходу Соревнования.

4. Ничья

- 4.1. В случае, если финальный раунд в гейме заканчивается ничьей или это обозначается на игровом экране как «Двойной К.О.» или «Ничья» соответственно, этот гейм не засчитывается и должен быть сыгран снова.
- 4.2. Участникам запрещено изменять своих персонажей при повторной игре. Карта же выбирается случайно.