

Технические правила
по виду программы PlayerUnknown's Battlegrounds
«Серия турниров #ИграемДома»

1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 1.4. Перед началом матча участник обязан включить функцию «сохранение повтора». Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до удаления с Соревнования.

2. Настройка игры

- 2.1. Карты: Eragel и Miramar. Смена карт поочередно.
- 2.2. Сервер: Россия.
- 2.3. Режим сервера: киберспортивный режим
- 2.4. Количество игроков: 1
- 2.5. Положение камеры: От первого лица (FPP)
- 2.6. Погода: Ясно.
- 2.7. Красная зона: отключено
- 2.8. Наблюдатель: закрытый
- 2.9. Наблюдение за убийцей: Выключено
- 2.10. Синяя зона:

Номер круга	Задержка	Ожидание	Скорость	Урон	Сужение	Расширение	Процент суши
1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
7	0	50	90	10	0.65	0.56	0

8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
9	0	10	160	18	0.001	10	0

2.11. Показать положение последней игровой зоны: выкл

- Фикс. коэффициент последней игровой зоны: 0%
- Последняя игровая зона в городе: 1x
- Последняя игровая зона на полях: 1x
- Последняя игровая зона в горах: 1x

2.12. Настройки аирдропа:

- Аирдроп: 1x
- Аирдроп сигнальная ракета: выкл
- Множитель предметов а аирдропе: 1x

3. Появление предметов для карты ERANGEL

3.1. Появление предметов для карты:

- Тип появления предметов: Изменяемое соотношение и общее количество
- Множитель предметов: 1.8

3.2. Боеприпасы: 1x

- Болт: 0x
- Сигнальная ракета: 0x

3.3. Оружие:

- Снайперские винтовки: 1.5x
- Марксманские винтовки: 2x
- Автоматы: 1.4x
- Охотничьи винтовки: 0x
- Пулеметы: 0.4x
- Пистолеты-пулеметы: 1.8x
- Дробовики: 0.9x
- Пистолеты: 0.4x
- Метательное оружие: 1.3x
 - Светозумовая граната: 1.2x
 - Осколочная граната: 0.7x
 - Коктель Молотова: 1.1x
 - Дымовая граната: 1x
- Холодное оружие: 1.7x
- Арбалет: 0x
- Ракетница: 0x

3.4. Другое:

- Модули – прицелы: 1x
- Модули – магазины: 0.5x
- Модули для дула: 0.7x

- Модули для цевья: 1.2x
 - Модули для ложи: 1.5x
 - Колчан (арбалет): 0x
- 3.5. Расходные предметы:
- Лечебные предметы: 1x
 - Стимуляторы: 0.9x
 - Канистра с топливом: 0.3x
- 3.6. Снаряжение:
- Рюкзак: 0.6x
 - Шлемы: 0.8x
 - Шлем 3-уровня: 0x
 - Бронежилет: 0.8x
 - Одежда: 0x
- 3.7. Транспорт:
- Наземный транспорт: 1x
 - Мотоцикл с/без коляски: 0x
 - Водный транспорт: 1x

4. Появление предметов для карты MIRAMAR

- 4.1. Появление предметов для карты:
- Тип появления предметов: Изменяемое соотношение и общее количество
 - Множитель предметов: 1.9
- 4.2. Боеприпасы: 1.1x
- Болт: 0x
 - Сигнальная ракета: 0x
- 4.3. Оружие:
- Снайперские винтовки: 2.24x
 - Марксманские винтовки: 2.56x
 - СКС: 1.11x
 - SLR: 0.99x
 - Автоматы: 1.47x
 - АКМ: 0.96x
 - M416: 1.03x
 - M16A4: 0.96x
 - Beryl M762: 1.03x
 - SCAR-L: 1.03x
 - Охотничьи винтовки: 0.61x
 - Пулеметы: 0.8x
 - Пистолеты-пулеметы: 1.8x
 - TommyGun: 0.92x
 - UMP45: 0.91x
 - UZI: 0.85x
 - Vector: 0.95x

- Дробовики: 0.9x
- Пистолеты: 0.42x
- Метательное оружие: 1.01x
 - Светозумовая граната: 1.2x
 - Осколочная граната: 0.53x
 - Коктейль Молотова: 1.25x
 - Дымовая граната: 0.97x
- Холодное оружие: 1.69x
 - Лом: 0.97x
 - Мачете: 0.98x
 - Сковорода: 1.01x
 - Серп: 0.96x
- Арбалет: 0x
- Ракетница: 0x

4.4. Другое:

- Модули – прицелы: 0.94x
 - Красный коллиматор: 0.94x
 - Голографический прицел: 0.96x
 - Прицел 2x: 1.01x
 - Прицел 3x: 0.95x
 - Прицел 6x: 0.96x
 - Прицел 8x: 1.09x
 - Боковой прицел: 0.7x
- Модули – магазины: 1.13x
 - Магазин для снайперской винтовки: 1.02x
 - Магазин для штурмовой винтовки: 1.01x
 - Магазины для пистолетов, пистолетов-пулеметов: 0.98x
- Модули для дула: 0.6x
 - Для снайперских винтовок: 1.03x
 - Для штурмовых винтовок: 1.01x
 - Для дробовиков: 0.95x
 - Для пистолетов, пистолетов-пулеметов: 0.95x
- Модули для цевья: 1.16x
- Модули для ложи: 1.03x
 - Колчан (арбалет): 0x
 - Tактическая ложа (ПП, ШВ): 0.99x
 - Патронташ (SG, Win94, Kar98K): 1.03x
 - Подщечная надставка (DMR, SR): 1.06x

4.5. Расходные предметы:

- Лечебные предметы: 1x
 - Бинт: 0.96x
 - Малая аптечка: 1.02x
- Стимуляторы: 1x
 - Энергетик: 0.97x

- Болеутоляющее: 1.01х
 - Шприц с адреналином: 1.08х
 - Канистра с топливом: 0.3х
- 4.6. Снаряжение:
- Рюкзак: 0.87х
 - Рюкзак (Ур. 1): 0.96х
 - Рюкзак (Ур. 2): 1.04х
 - Рюкзак (Ур. 3): 1.08х
 - Шлемы: 0.75х
 - Шлем (Ур. 1): 0.98х
 - Шлем (Ур. 2): 1.09х
 - Шлем (Ур. 3) может быть найден только в авиа поддержке
 - Бронежилет: 0.75х
 - Жилет (Ур. 1): 0.9х
 - Жилет (Ур. 3): 1.04х
 - Одежда: 0х
- 4.7. Транспорт:
- Наземный транспорт: 1х
 - Водный транспорт: 1х

5. Проведение матчей

5.1. Матчи проходят один за другим с перерывом не более 10 минут. Участники, задерживающиеся к началу матча, отстраняются от дальнейшего участия в матче, а их слоты аннулируются.

6. Ход соревнований

6.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/2F2f9x3> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”.