**Регламент турнира   
CS2 5x5 Champions League 2025**

**Организатор турнира:** сеть компьютерных клубов «КиберКлуб»  
**Сайт организатора турнира**: kiberclube.ru  
**Основная группа организатора в ВК:** vk.com/kiberclube

* **Общее положение:**
* Площадка проведения турнира: FACEIT;

Сайт места проведения турнира: faceit.com/ru;

* Каждому участнику турнира необходимо быть зарегистрированным на сайте места проведения турнира: faceit.com/ru;
* Каждому участнику турнира необходимо привязать свой Steam аккаунт к аккаунту, который вы зарегистрировали на сайте места проведения турнира;
* Каждому капитану команды необходимо создать команду и пригласить остальных участников на сайте места проведения турнира: faceit.com/ru;
* Каждый игрок должен включить Faceit AC на своём компьютере до начала турнира;
* Если на сайте места проведения турнира, вас требуют верифицировать свой аккаунт – вам необходимо это сделать;
* Игроки, которые имеют игровую блокировку на Faceit, не могут принимать участие в турнире;
* Сетка турнира составляется случайным образом, назначенное время матчей не могут быть изменены;
* За оскорбления в адрес игроков и организаторов турнира, а также за неспортивное поведение, турнирные администраторы могут сделать игроку предупреждение или выдать бан на турнире, в зависимости от тяжести нарушения;
* Запрещено содержание любых оскорблений в никнеймах игроков и в название команды;
* Замены можно производить за сутки до окончания регистрации на турнир;
* Внешние инструменты или программное обеспечение для изменения настроек в игре не допускаются;
* Участник турнира может быть заявлен только в одной из участвующих команд;
* С целью обеспечения честной игры, организация турнира оставляет за собой право менять, дополнять и корректировать правила во время турнира в любое время и по своему усмотрению без дополнительного уведомления участников;
* Участие в турнире после изменения правил означает полное и безоговорочное согласие команды с внесенными изменениями;
* При возникновении спорных ситуаций или ситуаций, не описанных в данных правилах, окончательное решение остается за администрацией турнира и обжалованию не подлежит;
* При подозрении соперников в нечестной игре, участникам необходимо обратиться к администрации турнира. Со своей стороны, администрация турнира отслеживает игроков, которые нарушают правила и исключает их из турнира;
* Принимая участие в данном турнире, участники подтверждают, что ознакомились с правилами, полностью и безоговорочно их принимают, и обязуются выполнять. Участники не вправе ссылаться на незнание правил, как на основание для освобождения от ответственности за их нарушение.
* **Города, принимающие участие в турнире:**
* [Омск](https://vk.com/kiberpride_omsk);
* [Кемерово](https://vk.com/kiberpridekemerovo);
* [Екатеринбург](https://vk.com/kiberpride_ekb);
* [Челябинск](https://vk.com/kiberpride_chelybinsk);
* [Нижний Тагил](https://vk.com/kiberpride_tagil);
* [Златоуст](https://vk.com/kiberpride_kopeisk);
* [Копейск](https://vk.com/kiberpride_kopeisk);
* [Магнитогорск](https://vk.com/kiberpride_magnitogorsk);
* [Каменск-Уральский](https://vk.com/kiberpride_kamensk_u);
* [Уфа](https://vk.com/kiberpride_ufa);
* [Стерлитамак](https://vk.com/kiberpride_sterlitamak);
* [Пермь](https://vk.com/kiberpride_perm);
* [Оренбург](https://vk.com/kiberpride_orenburg);
* [Нижний Новгород](https://vk.com/kiberpride);
* [Самара](https://vk.com/kiberpride_samara);
* [Тольятти](https://vk.com/kiberpride_tolyatti);
* [Саранск](https://vk.com/kiberpride_saransk);
* [Ульяновск](https://vk.com/kiberpride_ulyanovsk);
* Москва;
* [Тамбов](https://vk.com/kiberpride_tambov);
* [Орёл](https://vk.com/kiberpride_orel);
* [Тверь](https://vk.com/kiberpride_tver);
* [Тула](https://vk.com/kiberpride_tula);
* [Владимир](https://vk.com/kiberpride_vladimir);
* [Липецк](https://vk.com/kiberpride_lipeck);
* Санкт-Петербург;
* [Курск](https://vk.com/kiberpride_kursk).
* Ижевск

* **Организация турнира**
* Вся связь с организаторами и администрацией турнира в турнирный день проходит через наш сервер в Discord:
* Максимальное время на решение одной технической проблемы - 30 минут. Если у участников возникла техническая проблема во время турнира, необходимо сообщить об этом турнирным администраторам в Discord;
* В случае проблем, если от команды не будет ответа в течение 10 минут, она получает техническое поражение;
* Сотрудники клубов, предоставленные для курирования турнира, имеют статус турнирных администраторов.
* **Формат проведения турнира:**

Формат турнира разделен на 3 (три) этапа: отборочный, основной и финальный.

* **Формат и система проведения отборочного этапа на турнир:**

Порядок проведения отборочного этапа:

* Отборочный этап состоит из On-line квалификации от вашего города. Цель отборочного этапа – формирование списка участников основного этапа турнира;
* Система проведения на отборочном этапе – Single Elimination;
* Формат проведения матчей на отборочном этапе – bo1.
* **Даты проведения отборочного этапа турнира:**
* **13 июля –** Челябинск, Магнитогорск;
* **14 июля –** Златоуст, Копейск;
* **20 июля –** Нижний Тагил, Каменск-Уральский;
* **21 июля –** Екатеринбург, Ижевск;
* **27 июля –** Омск, Кемерово;
* **28 июля –** Уфа, Стерлитамак;
* **3 августа –** Пермь, Оренбург;
* **4 августа –** Саранск, Ульяновск;
* **10 августа –** Самара, Тольятти;
* **11 августа –** Нижний Новгород, Орел;
* **17 августа –** Санкт-Петербург, Курск;
* **18 августа –** Тверь, Тамбов;
* **24 августа –** Владимир, Липецк;
* **25 августа –** Москва, Тула;

**Расписание матчей** будет освещаться в discord канале?

* **Формат и система проведения основного этапа турнира:**

Порядок проведения основного этапа:

* Основной этап состоит из стадии плей-офф и проходит в формате LAN. Цель основного этапа – формирование списка участников финального этапа турнира;
* Все участники команды обязаны находиться в одном из клубов «КиберКлуб» вашего города;
* Система проведения на основном этапе – Single Elimination;
* Формат проведения матчей на основном этапе – bo3.
* **Даты проведения основного этапа турнира:**
* **31 августа – 1 сентября –** 1-я половина 1/64 финала;

**7 – 8 сентября –** 2-я половина 1/64 финала;

* **14-15 сентября –** матчи 1/32 финала;
* **21 сентября –** матчи 1/16 финала;
* **22 сентября –** матчи 1/8 финала;
* **28-29 сентября –** матчи 1/4 финала;

**Расписание матчей** будет освещаться в discord канале?

* **Формат и система проведения финального этапа турнира:**

Порядок проведения финального этапа:

* Финальный этап состоит из стадии плей-офф и проходит в формате LAN.
* Место проведения - \*\*\*
* Система проведения на финальном этапе – Single Elimination;
* Формат проведения матчей на финальном этапе – bo3.
* **Даты проведения финального этапа турнира:**
* **19 октября –** матчи 1/2 финала;
* **20 октября –** матч за 3-е место;
* **20 октября–** Grand-Final**.**

* **Регистрация на турнир**

Регистрация проходит следующим образом:

* Предварительная регистрация происходит по ссылке, прикрепленная к посту турнира в группе ВК вашего клуба;
* Форму регистрации заполняет исключительно капитан, оставляя свои личные данные;
* В форме регистрации капитан прикрепляет ссылки аккаунтов участников своей команды.Команда может включать в себя 5 (пять) основных игроков и 1 (одного) запасного;
* Изменять утвержденный состав во время турнира – **запрещено;**
* Регистрироваться в чужой город **нельзя**. Команда может быть зарегистрирована 1 (один) раз от вашего города.
* **Правила поведения**

Организаторы требуют от игроков и других членов команды соблюдать внутренние правила клуба. Любое нарушение правил приведет к дисквалификации команды с турнира:

* Исключить громкие оскорбительные выражения, расизм, сексизм, нецензурные слова;
* Нахождение на площадке проведения с алкоголем, употребление наркотических или алкогольных препаратов во время проведения турнира или же нахождение в состоянии наркотического или алкогольного опьянения на турнирной площадке категорически запрещено;
* Командам запрещено вставать с их игровых мест после начала матча или во время тайм-аута. Под началом матча понимается старт первого раунда;
* Любые споры с администрацией или организаторами запрещены. Администрация вправе дисквалифицировать команду в случае оскорблений и обсуждения решения судей.
* **Старт матча**
* За 5 минут до начала матча, предоставленного команде помощником судей, все игроки должны находиться за компьютерами, и не могут покинуть игровое место без разрешения судей или их помощников;
* Опоздание на посадку более чем на 15 минут, за исключением случаев технических проблем со стороны клуба, влечет за собой техническое поражение в игре;
* Подготовка к игре не должна длиться более 20 минут. Намеренное затягивание подготовки к матчу может стать причиной дисквалификации команды;
* После предварительной подготовки, капитаны команд подтверждают готовность к матчу. Администрация разрешает капитанам команд начать матч, после чего капитаны нажимают на кнопку «Поиск матча» на FACEIT, выбирая при этом состав участников команды. У всех участников матча появляется кнопка«Принять». По нажатию кнопки «Принять» вы автоматически попадаете в комнату матча;
* Начинается выбор карт по системе («Ban/Pick») в комнате матча на FACEIT. Очередность бана/выбора капитанов будет назначаться случайно;
* Подключение к серверу проведения матча: после появления кнопки «Играть» у участников есть 5 (пять) минут, чтобы присоединиться к серверу проведения матча. Участник может присоединиться к серверу, нажав на кнопку «Играть» или введя команду «connect server ip» в консоль игры;
* Во время разминки для начала матча, одному участнику из каждой команды необходимо прописать команду **«!Ready»** в общий чат игры. После того как обе команды напишут **«!Ready»**, начнется ножевой раунд для определения сторон;
* После завершения ножевого раунда капитан команды-победительницы должен выбрать сторону, используя команды **«!Stay»** (чтобы остаться в текущей команде) или **«!Switch»** (чтобы сменить Сторону Игры). Если капитану не удается выбрать сторону в течение 1 (одной) минуты после победы в Ножевом раунде, сервер определит стороны случайным образом и начнет матч;

В случае матчей BO1, команды играют ножевой раунд.

В случае матчей BO3, команда должна проиграть ножевой раунд на карте, которую они выбрали во время мап-вето. На 3 (третьей) карте ножевой раунд играется. В случае несоблюдения данных условий, администрация турнира имеет право засчитать **техническое поражение на карте** команде, нарушившей правило ножевого раунда;

* В случае опоздания одного/нескольких участников для подключения к серверу матча, администрация турнира имеет право **дисквалифицировать** команду за затягивание матчи;

В случае опоздания одного/нескольких участников из-за технических проблем оборудования/клуба, участник команды должен проинформировать администрацию турнира.

* **Список официальных карт турнира:**
* de\_anubis;
* de\_mirage;
* de\_nuke;
* de\_ancient;
* de\_inferno;
* de\_vertigo;
* de\_dust2.

* **Настройки сервера матча:**
* Длительность матча: 24 раунда. Время раунда: 1.55 мин.; Время до «взрыва бомбы»: 40 сек.; имеется в виду имитация, отображенная в игре и которая является неотъемлемой частью игры. Указанная имитация не отображает реальность и не агитирует к действиям в реальности;
* Стартовый бюджет раундов матча составляет 800 единиц игровой валюты; Дополнительные раунды проводятся по системе MR3; Стартовый бюджет дополнительных раундов матча составляет 10 000 единиц игровой;
* При отключении участника от сервера возможно установить паузу до окончания раунда. Пауза будет установлена в начале следующего раунда матча;
* Команда на карте может поставить до 4 (четырех) тактических пауз продолжительностью не более 30 (тридцати) секунд;
* Овертайм (дополнительное время):
* Команды играют по 3 (три) раунда за каждую сторону;
* Команды остаются за те же стороны, за которые играли по истечении основного времени;
* Команды меняются сторонами по завершении первого периода дополнительного времени;
* Если после окончания первого дополнительного времени победитель в матче не выявлен – назначается второй овертайм. Если результат матча не будет определен после вторых овертаймов, будет назначаться следующий овертайм до определения победителя