

Регламент KAI CS CUP 2

I. Регламент

1. Прийняття Правил

Турнір є офіційним змаганням в Kyiv Aviation Institute із власними правилами та положеннями з кіберспортивної дисципліни “Counter-Strike 2”

Офіційне зведення правил (далі Правила) Турніру та рекомендації для команд діють протягом кожного ігрового етапу від початку до кінця.

Беручи участь у Турнірі гравець чи інший учасник команди, підтверджує, що він прочитав, зрозумів та погоджується з усіма положеннями, викладеними у цих Правилах.

2. Штрафи та дискваліфікація

Штрафи діють та нараховуються Учасникам та Представникам команди за порушення правил протягом Турніру. Тяжкість порушення та відповідний штраф визначає Організатори Турніру.

Учасники будуть проінформовані про покарання одним з офіційних каналів зв'язку Адміністрації з командами, і їм буде надано час для оскарження рішення.

Обговорення щодо оскарження відбувається між Представником гравця чи команди та представником Організаторів.

Незначне порушення призведе до попередження та/або дискваліфікації.

3. Правила та зміни правил

Організатор залишає за собою право доповнювати або змінювати правила з попередженням учасників на будь-якому етапі Турніру, щоб зберегти спортивну цілісність Турніру. Організатор також залишає за собою право приймати рішення з випадків, які не описані чинними

правилами, для запобігання будь-яким порушенням чесної конкуренції та спортивної майстерності.

4. Умови участі

До участі у турнірі KAI CS CUP 2 допускаються лише:

- здобувачі, які навчаються в університеті KAI;
- здобувачі, відокремлених структурних підрозділів KAI (коледжу та ліцею);
- курсанти KAI;
- дозволяється випускникам KAI та його структурних підрозділів, якщо з моменту випуску минуло не більше одного року.

Учасники зобов'язані на вимогу Адміністрації надати всі необхідні дані для підтвердження свого статусу.

5. Ігрові акаунти

Після реєстрації гравець не може змінювати обліковий запис на всіх етапах Турніру до його завершення.

Гравець погоджується, що Адміністрація має право перевірити будь-який з облікових записів гравця на наявність неприпустимих статусів або банів.

6. Зміни в основному складі

При здійсненні будь-яких заміन команда повинна зберігати трьох осіб, які входили до стартового складу команди.

Перед тим як команда приймає рішення замінити гравця у складі, Організатори повинні бути проінформовані через відповідні канали комунікації про наступну інформацію:

- Ім'я "Нікнейм" Прізвище

Адміністрація має право відмовити у заміні гравця, якщо він не відповідає вимогам до додавання гравця до складу команди.

Кожен учасник зобов'язаний зареєструватись у Турнірі.

7. Тимчасова заміна учасника

Будь-яка команда повинна зберегти більшість гравців зі стартового складу протягом усього Турніру.

Командам дозволяється мати до 2-х стенд-інів та проводити заміни гравців (крім стартової більшості) протягом усього Турніру. Гравці, які є стенд-інами в одній команді, не можуть грати за інші команди.

8. Початок матчу

а) Пунктуальність

Час кожного матчу буде призначено Організатором після створення сітки Турніру. Сітка буде створена після завершення реєстрації.

Якщо команда запізниться на запланований час і не повідомить Організаторів, команда отримає технічну поразку.

б) Відсутність

Якщо один або кілька гравців не з'являться на матч вчасно, Організатор має право усунути команду від матчу після 10 хвилин очікування.

в) Процедура матчу

Матч проводитиметься на серверах FACEIT.com

г) Результати матчів

Результати матчу вважаються підтвердженими обома сторонами, якщо немає протесту, поданого протягом 10 хвилин після завершення матчу.

9. Опротестування результату матчу

а) Технічний протест

Протест, пов'язаний з технічними неполадками, повинен бути поданий під час матчу з таких причин як: неправильні налаштування сервера, невідповідні гравці на сервері або інші проблеми, що пов'язані з цим.

Протест - це офіційне обговорення учасників та організаторів спірних ситуацій, порушень чи технічних проблем. Представникам команди не

дозволяється ділитися будь-якими діалогами, рішеннями чи присутністю осіб, які беруть участь у розгляді протестів тощо. без дозволу Організатора.

б) Опротестування результату

Протест може бути поданий після матчу протягом 10 хвилин після закінчення. Якщо команда опротестує результат після закінчення зазначеного терміну, Організатор має право не реагувати на протест.

в) Оформлення протесту

Протест повинен містити докладну інформацію про те, чому протест було створено. Протест може бути відхилений, якщо не надано підтвердних візуальних доказів.

г) Комунікація під час протесту

Звернення від команди дозволено робити лише одному представнику, обраному гравцями (капітаном команди). Команди мають діяти як професіонали та не ображати опонентів чи суддів під час діалогу.

II. Правила онлайн ігор

1. Платформа

Матчі проводяться на платформі FACEIT.

2. Анти-чит

FACEIT.com має власний анти-чит, який вимагає попереднього встановлення.

3. Поодинокі чи множинні порушення

У разі поодинокого порушення учасники отримають попередження залежно від серйозності порушення. Якщо вони продовжують поводитися некоректно та неповажно щодо інших людей – вони можуть бути дискваліфіковані з Турніру.

4. Програмне забезпечення

Будь-яке програмне забезпечення, яке дає комусь перевагу під час гри, перераховане тут, але не обмежується перерахованим нижче, заборонено:

- Модифікатор звуку;
- Модифікатор текстури;
- Допомога в прицілюванні.

III. Особливі правила гри

1. Карти та право вето

а) Набір карт

Група активних карт буде використовуватися протягом усього Турніру.

- de_dust 2
- de_inferno
- de_train
- de_ancient
- de_mirage
- de_overpass
- de_nuke

б) Вибір карти

Під час онлайн матчів вибір картки буде зроблено на платформі FACEIT.com у кімнаті матчу одразу після її створення. У команд буде 2 хвилини, щоби закінчити вето.

Для матчів до однієї перемоги процес буде наступним:

Випадкова команда буде призначена платформою FACEIT.com як "А" або "В".

Команда “А” починає процес вето, та порядок вибору\видалення карт наступний:

1. Команда А видаляє одну картку.
2. Команда В видаляє одну картку.
3. Команда А видаляє одну картку.
4. Команда В видаляє одну картку.
5. Команда А видаляє одну картку.
6. Команда В видаляє одну картку.
7. Матч відбудеться на останній карті.

Сторони на карті визначаються ножовим раундом.

Для матчів до двох перемог процес наступний:

Випадкова команда буде призначена платформою FACEIT.com як "А" або "В".

Команда “А” починає процес вето, та порядок вибору\видалення карт наступний:

1. Команда А видаляє одну картку.
2. Команда В видаляє одну картку.
3. Команда А вибирає першу карту. (Команда В вибирає бік)
4. Команда В вибирає другу картку. (Команда А вибирає бік)
5. Команда А видаляє одну картку.
6. Команда В видаляє одну картку.

Карта, що залишилася, грає як вирішальну, якщо це необхідно.

Сторони на вирішальній карті визначаються ножовим раундом.

5. Сервер матчу

Турнір пройде на платформі FACEIT, сервер Germany

6. Процедура матчу

а) Перерви під час/після матчу

Під час Онлайн етапу Турніру всі матчі розпочнуться відповідно до розкладу на платформі FACEIT.com.

б) Кількість гравців

Офіційно матчі можуть розпочатися лише тоді, коли 5 гравців з обох боків приєднуються до сервера.

в) Проблеми з сервером чи переривання матчу

- Якщо гравці були відключені від сервера до першого урону на карті, раунд буде переграно після того, як вони повернуться на сервер.

- Якщо гравця було відключено з сервера після першої втрати на карті, під час наступної зупинки часу буде встановлена пауза (якщо гравці вважають це за необхідне), і раунд не буде переграний.

- У разі збою сервера до першого урону, раунд буде переграно.

- У разі збою сервера під час раунду адміністратор сервера спробує змодельювати ситуацію на карті. Якщо це неможливо, рішення про те, чи буде переграно раунд або передано провідній команді в раунді, приймається Організаторами Турніру.

г) Використання помилок або збоїв гри

Використання багів чи ігрових глюків заборонено. Якщо гравець виявляє нову помилку або збій, він повинен негайно повідомити про це Організаторів Турніру, перш ніж використовувати його.

- Категорично забороняється переміщатися "зламаними" областями, де рух по дизайну картки суворо заборонено (стіни, стелі, підлоги і т. д.).

- Бомба не може бути встановлена в місці, де її не можна знешкодити. Встановлення бомби таким чином, щоб ніхто не міг чути звук, заборонено.

Суддівство

Суддівство здійснюється Суддями турніру.

Остаточне рішення щодо накладення стягнень та спірних моментів виноситься Організаторами. Суддя зобов'язаний приймати рішення виходячи з положень цього регламенту. Організатори винесуть на підставі цього положення та принципу Fair Play, є остаточним та подальшому обговоренню не підлягає.

Незважаючи на будь-які підозри у використанні противників забороненого софту (читів) – команда має дограти матч до кінця. Навіть якщо ваш противник на вашу думку використав якийсь заборонений софт (чити), вам буде зараховано поразку, якщо ви залишили матч, не завершивши його.

Після завершення матчу, капітан команди може подати апеляцію на результат гри у встановленій формі, не пізніше початку наступної гри у гравців, які подали апеляцію.

Сторона, яка подає апеляцію, зобов'язана надати список моментів (тіки) з прикладами нечесної гри з боку противника. Необхідно не лише вказати моменти, а й підкріпити їх доказами (аргументами).

Протест може подати будь-яка із сторін, але тільки після завершення матчу.

Організатори зобов'язані розглянути апеляцію гравця та винести відповідне рішення не пізніше за початок наступного матчу гравців, які подали апеляцію або аргументувати затягування термінів розгляду апеляції.

У разі обставин, не обумовлених цим регламентом, суддя самостійно приймає рішення, виходячи з принципів Fair Play. Ухвалене рішення є остаточним і подальшим обговоренням не підлягає.