

РЕГЛАМЕНТ

з дисципліни «Brawl Stars»

Організаційний комітет турніру:

**Представники гуртка соціогуманітарного спрямування КПІ ім. Ігоря Сікорського
“KPI Cybersport”**

1. Наумов Нікіта Сергійович – студент НН ІПСА, https://t.me/nik_naum06, адміністратор, відповідальний за проведення трансляцій турніру.
2. Песляк Володимир Васильович – студент НН ІАТ, <https://t.me/ukrainianswot>, адміністратор турніру.
3. Обруснік Богдан Володимирович – студент НН ІАТ, <https://t.me/brycnikaa>, адміністратор турніру.

1. Загальні положення

- 1.1. Метою турніру є популяризація та розвиток кіберспорту з елементами командної гри серед здобувачів освіти та виявлення нових талантів для кіберспортивної сцени.
- 1.2. Реєстрація команд для участі в турнірі здійснюється через Google Форму. Капітан команди заповнює форму, вказуючи назву команди, контактну інформацію, а також дані всіх учасників – ПІБ, навчальний підрозділ та групу (за наявності), нікнейм акаунту Faceit, нікнейм у грі, унікальний тег гравця та підтвердження їх статусу здобувача освіти, співробітника чи випускника КПІ ім. Ігоря Сікорського тощо.
- 1.3. Турнір відкритий для учасників незалежно від їхнього рівня гри. Усі матчі проводяться за стандартними правилами гри Brawl Stars.
- 1.4. До участі у турнірі допускаються гравці віком від 8 років (гравці молодші 18 років повинні підтвердити згоду батьків про дозвіл на участь безпосередньо у Google Формі).
- 1.5. Право на участь у Турнірі мають лише діти працівників/студентів, дійсні студенти, курсанти та аспіранти на момент проведення турніру (та випускники КПІ ім. Ігоря Сікорського 2025 року). Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з

Дії допускається, проте з повним відображенням інформації квитка), посвідчення курсанта, довідка про навчання, лист про зарахування, посвідчення працівника та/або аспіранта, диплом бакалавра/магістра 2025 або 2026 року, а також паспорт та інший документ, що посвідчує особу, для загальнодоступних турнірів гуртка.

- 1.6. Турнір проводиться на платформі [faceit](#).
- 1.7. Комунікація капітанів команд між собою та організаторами здійснюється в спеціально створеному Discord-сервері. Зворотній зв'язок з оргкомітетом – t.me/KPI_Cybersport_bot.
- 1.8. Інформація, розміщена на офіційних інформаційних ресурсах, вважається донесеною до учасників після її опублікування.
- 1.9. Про будь-які зміни, що вносяться до цього Положення, Оргкомітет зобов'язаний повідомляти через інформаційні ресурси та(або) через капітанів, або офіційних представників команд (менеджерів і т.д.).
- 1.10. Персональні дані учасників та їх представників, а також інтерв'ю та інші матеріали, пов'язані з участю у змаганнях, можуть використовуватися організаторами для публікації або з інших цілей, що не суперечать чинному законодавству України *"Про захист персональних даних" № 2297-VI від 1 червня 2010 року*, без обмеження строку та території використання.
- 1.11. Незнання будь-якого з положень чи правил, викладених у цьому документі, не звільняє учасників від відповідальності за їх порушення та від обов'язку їх дотримуватися, а також не може бути підставою для уникнення попередження чи покарання у разі порушення.
- 1.12. Інформація про формат та дати проведення турнірів наводяться у [Додатках](#) до регламенту.
- 1.13. Турнір проводиться в змішаному форматі: турнір — онлайн, фінал — **офлайн в м. Київ**. Точне місце проведення буде повідомлено учасникам не пізніше ніж за 2 дні до дати гри.

2. Реєстрація

- 2.1. Реєструючись на турнір, кожен учасник зобов'язується ознайомитися з регламентом турніру і суворо його дотримуватися. Недотримання правил може призвести до дискваліфікації команди.
- 2.2. Представник команди (капітан) зобов'язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, а також відповідає за ознайомлення гравців із регламентом.
- 2.3. Надання недостовірної інформації є підставою для дискваліфікації команди.

3. Правила гри та комунікація

- 3.1. Заборонено використання будь-яких багів, читів, забороненого програмного забезпечення або інших способів отримання переваги над суперником. Також заборонено порушувати стандартні правила самої гри та платформи проведення. У разі виявлення порушень команда одразу дискваліфікується за рішенням Оргкомітету.
- 3.2. Усі гравці повинні бути приєднані до [Discord-серверу](#) турніру.
- 3.3. Комунікація учасників з організаторами під час проведення турніру відбувається через Discord-сервер та/або відповідні Telegram-чати.
- 3.4. Під час матчу всі гравці повинні знаходитися у голосовому каналі Discord серверу, у разі потреби, за вимогою адміністратора, увімкнути камеру для проходження check-in.
- 3.5. Якщо грубе порушення зафіксовано у одного з гравців, вся команда автоматично дискваліфікується за рішенням Оргкомітету.
- 3.6. У випадку виявлення порушення командою-опонентом чи будь-яким учасником турніру необхідно про це повідомити оргкомітет не пізніше ніж після проведення відповідного матчу. При цьому дозволяється зупинити матч. Всі заявки учасників вирішуються в індивідуальному порядку і роз'яснюються в Discord-сервері для всіх сторін.

4. Запізнення, неявки та заміни

- 4.1. Команда зобов'язана підключитися до лобі дружнього бою протягом 5 хвилин після отримання капітаном даних для підключення до матчу відповідно до оголошеного графіку ігор.
- 4.2. Якщо команда не з'являється на матч протягом 5 хвилин після встановленого часу, їй зараховується технічна поразка.
- 4.3. Допускається гравець заміни, який має бути вказаний у формі реєстрації до початку проведення турніру.
- 4.4. Оргкомітет може допустити продовження часу очікування команди у випадку форс мажорних і непередбачуваних ситуацій (повітряна тривога, відключення світла тощо).

5. Нікнейми та логотипи

- 5.1. Нікнейми, назви та логотипи команд не повинні містити шкідливих звичок, образливих, дискримінаційних та політичних висловлювань. У разі порушення команда може бути дискваліфікована або отримати попередження.

- 5.2. Усі нікнейми гравців повинні відповідати тим, що зазначені в реєстраційній формі.

6. Відмова від участі та дискваліфікація

- 6.1. Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі або порушує правила.
- 6.2. Використання сторонніх програм або підроблених документів призводить до дискваліфікації.
- 6.3. Команда може відмовитись від участі на будь-якому етапі надіславши відповідне повідомлення до оргкомітету.

7. Заборонені дії

- 7.1. Агресивна поведінка, шахрайство, використання багів або сторонніх програм категорично заборонені. Поведінка гравців також має відповідати Кодексу честі КІІ ім. Ігоря Сікорського.
- 7.2. Використання не власних акаунтів Steam заборонено.
- 7.3. Надмірне спілкування під час матчу в чаті гри (допускається лише спортивна комунікація, така як «gl», «hf», «gg», та конструктивне спілкування).
- 7.4. Використання сторонніх програм. Під час гри має бути відкрито лише Brawl Stars і Discord, за потреби інші програми для здійснення попереднього check-in.
- 7.5. Оргкомітет має право визначати порушеннями поведінку або/та дії учасників, що шкодить репутації Турніру, університету, честі та гідності учасників (адміністраторів чи інших осіб), принципу чесної гри тощо і приймати відповідні міри (попередження або дискваліфікація).

8. Освітлення подій

- 8.1. Організатори мають право транслювати матчі турніру на офіційних каналах гуртка «КРІ Cybersport». Усі учасники погоджуються з тим, що їхні матчі можуть записуватися і транслюватися.
- 8.2. Трансляції матчів ведуться через відеосервіси, такі як Twitch, з мінімальною затримкою у 2 хвилини.
- 8.3. Командам забороняється самостійно стрімити свої матчі без попереднього узгодження з організаторами. Оргкомітет може долучити до проведення трансляцій партнерів.
- 8.4. Глядачі можуть стежити за матчами через офіційні трансляції або через внутрішньо-ігрові системи спостереження.

9. Повітряна тривога

- 9.1. У разі оголошення повітряної тривоги дограється активна мапа у режимі Power Match, після чого матч на платформі FaceIt встановлюється на паузу.
- 9.2. Після завершення тривоги, матч продовжується. Командам надається додатково 5 хвилин для перепідключення.
- 9.3. Обидві команди можуть домовитися про продовження матчу під час тривоги, за умови згоди обох сторін.

10. Доповнення

- 10.1. Організатори турніру мають право проводити вибірковий check-in гравців під час матчів. Це може включати перевірку особи шляхом увімкнення камери, пред'явлення студентського квитка або іншого документа, що підтверджує статус студента, аспіранта, курсанта, співробітника чи випускника КПІ ім. Ігоря Сікорського або іншої особи зареєстрованої на турнір, а також доброчесності гравця. Під час перевірки матч зупиняється.
- 10.2. Усі спірні питання або порушення правил розглядаються організаційним комітетом турніру. Рішення організаторів є остаточними і не підлягають оскарженню.

11. Нагородження

- 11.1. У випадку дискваліфікації команди-призера, призи та нагороди передаються наступній команді.