

Регламент проведения онлайн этапа турнира ЛДПР CS2 «Россия» 2025

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Турнир проводится в дисциплине Counter-Strike 2.

1.2. Формат участия: 5x5 (основной состав) + до 2 запасных игроков.

1.3. Турнир состоит из двух этапов:

- Онлайн-квалификации, которые пройдут с 10 по 25 апреля 2025 года.
- LAN-финал, который состоится 17–18 мая 2025 года в городе Москва (Кибер-Фест).

1.4. Коммуникация между командами и судьями, координация проводимых матчей происходит в официальном Telegram-чате капитанов «Капитаны // ЛДПР “Россия” 2025».

2. УЧАСТНИКИ

2.1. К участию допускаются команды, состоящие из 5 основных игроков и до 2 запасных.

2.2. Возраст участников: 14–35 лет.

2.3. Все участники обязаны пройти регистрацию через официальную форму и быть подписанными на Telegram-канал «ЛДПР eСПОРТС».

2.4. Регистрация команд осуществляется через официальную форму. Капитан обязан строго и корректно заполнить форму в соответствии с установленным порядком. В случае несоответствия требованиям к заполнению команда не будет зарегистрирована.

3. ФОРМАТ МАТЧЕЙ

3.1. Матч проходит между двумя командами по 5 человек. Начинать матч в неполном составе – запрещено.

3.2. Все матчи Online-этапа проводятся на официальных серверах игры на платформе FACEIT.

3.3. Все матчи соревнования проводятся только на следующих картах:

- Dust 2;
- Inferno;
- Ancient;
- Nuke;
- Anubis;
- Train;
- Mirage.

3.4. У каждого игрока команды должен быть включен FACEIT Anti-Cheat (Online-этап).

3.5. Если игрок получает VAC-бан во время турнира, и отсутствует замена, команда дисквалифицируется.

3.6. Все участники обязаны использовать только стандартных оперативников во время игры. Все претензии к команде по наличию нестандартных оперативников принимаются только до начала первого пистолетного раунда (в таком случае может быть произведен перезапуск матча, а команде-нарушителю будет вынесено предупреждение). Если о нарушении судье было сообщено позже, данная жалоба не рассматривается, и команда оппонентов не наказывается, а матч не перезапускается.

3.7. О любых возникших проблемах любого характера незамедлительно стоит обращаться к судьям. Если об инциденте было сообщено позже, чем через 10 минут, любые претензии и жалобы не принимаются, матчи продолжаются до конца, вне зависимости от условий. Если инцидент произошел во время матча, игроки должны сразу после окончания раунда взять паузу, объяснить оппонентам причину паузы, связаться с судьями и объяснить суть проблемы.

3.8. Любые внештатные спорные ситуации и технические проблемы, которые также могут иметь характер непреодолимой силы, не описанные данным регламентом, решаются судьейским корпусом совместно с Главной Судейской Коллегией в случае, если о данных проблемах, если о них известно заранее, были сообщены до начала матчей (не менее, чем за 20 минут), или, если они произошли во время самих матчей, были сообщены незамедлительно (не более, чем через 5 минут) судьейскому корпусу. Во всех иных случаях, если о проблеме было сообщено позже установленных сроков, матчи продолжаются вне зависимости от технических и иных проблем.

3.9. Замены разрешены только между матчами турнира. Замены по ходу матча/серии запрещены. Команды обязаны оповещать судей турнира о планируемых заменах в матче не позднее, чем за 30 минут до официального времени начала матча.

3.10. Предложения о переносе матчей не допускаются.

4. ПАУЗЫ В ИГРЕ, ДИСКОННЕКТЫ, ПЕРЕИГРОВКИ

4.1. «Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

4.2. Условия для переигровки: переигровка карты возможна лишь по решению ГСК, удовлетворившего требования претендующей на переигровку команды. Решение о переигровке выносится только после полного разбора и анализа сложившейся ситуации.

4.3. Санкции за дисконнект: в случае дисконнекта одного из игроков команды и истечению времени паузы, команда может продолжить играть без него. Игрок, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

4.4. Если случился общий дисконнект всех игроков с сервера и обратно подключиться невозможно, то в таком матче будет назначена переигровка вне зависимости от ситуации во время игры. Переигровка не будет назначена только в том случае, если одна из команд признает поражение и откажется переигрывать матч.

4.5. Переигровка происходит на той же карте и за ту сторону, которые были выбраны во время начала матча. В любых других случаях решение о назначении переигровки выносит ГСК после разбора сложившейся ситуации.

4.6. Каждая команда имеет право использовать максимум по 4 тактические паузы за карту длительностью по 30 секунд.

4.7. Каждая команда имеет право использовать 1 техническую паузу за карту длительностью 300 секунд.

4.8. Допустимые причины паузы:

- непреднамеренный разрыв соединения у одного или более игроков;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);
- резкое ухудшение здоровья у одного из игроков;
- проблема с сервером матча (сильные лаги сразу у нескольких игроков в обеих командах).

4.9. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую и тактическую паузы. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по окончании паузы матч продолжается.

4.10. Каждая команда имеет право на один перезапуск из-за технической проблемы в комнате FACEIT до начала карты или пистолетного раунда. (При сохранении проблемы, команда получает техническое поражение на карте/матче). Данный пункт не работает в отношении проблемы организаторов или игровой площадки FACEIT.

4.11. В случае возникновения технических неполадок у игроков участник обязан сообщить об этой проблеме судье. При сообщении технической проблемы после завершения матча она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

4.12. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств.

4.13. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка карты/матча или техническое поражение в серии.

4.14. Участники турнира обязаны незамедлительно оповещать судей о всех спорных моментах, не описанных в Технических правилах и/или Регламенте соревнования. Если игроки команды оповестили судью турнира о какой-либо проблеме только после окончания матча – это может расцениваться, как попытка повлиять на исход матча обманным путём.

4.15. Протесты и апелляции. Все протесты и апелляции необходимо направлять судьям либо во время матча, либо в течение 15 минут после его завершения. Протесты и апелляции, отправленные позже установленного срока и/или не по образцу – рассмотрению не подлежат.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАПРЕЩЁННЫХ ДЕЙСТВИЙ

5.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Соревнований. Полный и актуальный список запрещенных действий описан в Регламенте Соревнований.

5.2. Любые действия, предполагающие моральное давление и негативный контекст относительно оппонентов во время матча (использование словосочетаний gg, wp, gh; «ошибочная» постановка пауз перед/после фрагов и пр.).

5.3. Использование общего чата в матче (допускается общение во время пауз, с целью обозначить/узнать положение дел касаясь технических и других проблем участников матча).

5.4. Запрещенные приемы нечестной игры:

- использование любых сторонних программ; программ, влияющих на игровой процесс, или дающих игроку любые дополнительные сведения о положении дел противника;
- подглядывание трансляции или получение подсказок от третьих лиц;
- использование багов игры.

5.5. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, это дает право организатору соревнования дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

5.6. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.

5.7. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

5.8. Все игроки должны использовать одну учетную запись, указанную в заявке. Игровой ник также не может отличаться от указанного в заявке.

5.9. Использование ненормативной лексики, оскорблений, завуалированных выражений с негативным подтекстом в любой формулировке и виде в адрес оппонентов/судей/администрации и других участников соревнований:

- в игровом чате;
- в названии команд;
- в названии лобби;
- на любых официальных ресурсах и серверах ЛДПР eСПОРТС;
- на раскрасках оружия, сетапах наклеек.

5.10. Организатор оставляет за собой право не допустить и/или дисквалифицировать Участника/Команду, если название их игровых имен (никнеймов) или название Команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких Участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь такое название и/или никнейм);
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других Участников или команд Турнира;
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;
- сходны или идентичны именам и/или прозвищам любых публичных политических или религиозных деятелей;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение и символику;
- имеют завуалированное оскорбительное, нецензурное или непристойное значение (в том числе на иностранных языках);
- мешают внутриигровому процессу или процессу комментирования матчей.

6. КОНТАКТЫ ТЕХПОДДЕРЖКИ

6.1. Для решения технических вопросов обращаться в чат капитанов, ветку «Поддержка».

7. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ДАННЫХ

7.1. Участники соглашаются на использование их персональных данных исключительно для организации турнира.

7.2. Персональные данные участников не передаются третьим лицам.