



РЕГЛАМЕНТ ТА ПРАВИЛА ТУРНИРУ
SCES CHALLENGE: CS2

ЗМІСТ

ПАРАМЕТРИ ТУРНІРУ	3
Організатори	3
Дисципліна	3
Формат проведення	3
ГЛАВА І. ПРАВИЛА	4
1. Основні положення	4
2. Суддівство	4
3. Участь	5
4. Система проведення турніру	5
5. Вступний внесок	6
6. Трансляції та запис матчів	6
7. Нікнейми гравців та назви команд	6
8. Система проведення матчів	6
ГЛАВА ІІ. ТЕХНІЧНИЙ РОЗДІЛ	7
1. Технічні параметри матчу	7
ГЛАВА ІІІ. ДИСЦИПЛІНАРНІ СТЯГНЕННЯ	8

ПАРАМЕТРИ ТУРНИРУ

Організатори

SCES, UESF

Дисципліна

CS2 Teams 5x5

Формат проведення

Double elimination, best of 1 (фінал best of 3)

ГЛАВА І. ПРАВИЛА

1. Основні положення

1.1. SCES Challenge: CS2 - кіберспортивний турнір (далі - "турнір") з CS2.

1.2. Керування процесами турніру здійснюють організатори турніру.

1.3. Турнір регламентується нижченаведеним збором положень і правил, які встановлюють єдиний порядок проведення змагання і є обов'язковим до виконання всіх учасників.

1.4. Будь-які ситуації або моменти, що виникають та не описані в цьому регламенті, розглядаються суддями як окремий випадок, та рішення по ньому приймає головний суддя турніру.

1.5. Про будь-які зміни в регламент, організатори зобов'язуються повідомляти всіх учасників турніру.

1.6. Вся необхідна учасникам турніру інформація доводиться до учасників турніру офіційними каналами зв'язку (соцмережі, трансляції, вебсайти тощо). Розміщена інформація на таких каналах зв'язку вважається донесеною до учасників турніру.

1.7. Незнання регламенту не звільняє учасників від відповідальності.

2. Суддівство

2.1. Суддя - гарант дотримання регламенту і чесного проведення змагання.

2.2. Заявник - особа, що при зверненні до судді, вимагає вирішення спірної ситуації, або повідомляє про порушення регламенту, або є представником однієї з команд, що приймає участь.

2.3. Відслідковування дотримання регламенту під час проведення турніру є головною задачею судді.

2.4. Вирішення будь-яких спірних ситуацій між командами здійснює суддя.

2.5. Рішення судді є ситуативними та можуть бути трактовані різним чином.

3. Участь

- 3.1. Учасник - особа, що приймає участь у турнірі.
- 3.2. Учасники зобов'язані бути ознайомленими та неухильно дотримуватись цього регламенту.
- 3.3. У разі порушення регламенту, до учасника можуть бути застосовані дисциплінарні стягнення, що вказані в Главі III цього регламенту.
- 3.4. Учасники приймають участь в турнірі в складі команд. Команда має включати в себе 5 гравців або більше та тренера (за наявності).
- 3.5. Команда вважається зареєстрованою тоді, коли її участь підтверджена організатором.
- 3.6. Організатор має право змінювати час на реєстрацію, допускати чи не допускати команди або окремих гравців до участі, робити запит на додаткову інформацію про гравців/команди, якщо на це є вагомі причини.
- 3.7. Факт подачі заявки командою не є правом участі команди в турнірі. Право на участь в турнірі надає суддя турніру.
- 3.8. Команда та всі її учасники, при подачі заявки, вважаються такими, що ознайомились з цим регламентом та зобов'язуються його виконувати.
- 3.9. Учасники зобов'язані підтримувати зв'язок з організаторами та суддями турніру.
- 3.10. Учасники зобов'язані проявляти повагу одне до одного, та до організаторів турніру.

4. Система проведення турніру

- 4.1. Турнір проводиться одноетапно.
- 4.2. Турнір проводиться в форматі, вказаному в Параметрах турніру.
- 4.3. Організатор залишає за собою право змінювати формат проведення турніру.
- 4.4. Турнір проводиться на серверах організатора SCES.

- 4.5. Окремі матчі можуть бути переграні тільки у випадку технічних неполадок зі сторони організатора або зі сторони гравців, за узгодженням обох команд-учасників матчу.
- 4.6. В разі технічних неполадок зі сторони організатора, якщо вже була відіграна певна кількість раундів, та якщо бекапи відсутні - матч перезапускається.
- 4.7. В разі технічних неполадок зі сторони учасників, якщо вже була відіграна певна кількість раундів, та якщо бекапи відсутні - рішення про перезапуск матчу приймає команда-опонент тієї команди, в якій виникли технічні неполадки.
- 5. Вступний внесок
 - 5.1. Гравці зобов'язуються сплачувати вступний внесок перед початком турніру.
 - 5.2. Наявність та розмір вступного внеску визначається організатором та повідомляється завчасно
 - 5.3. Команда не допускається до участі, якщо щонайменше 1 її гравець не сплатив вступний внесок.
- 6. Трансляції та запис матчів
 - 6.1. Гравці мають право вести пряму трансляцію/здійснювати запис своїх ігор, дотримуючись правил, викладених в технічному розділі цього регламенту.
 - 6.2. Гравцям та/або особам наближеним до команди (тренери, психологи, менеджери), суворо забороняється дивитись офіційну трансляцію турніру під час гри.
- 7. Нікнейми гравців та назви команд
 - 7.1. Нікнейми гравців мають бути суворо в рамках цензури, не містити образливих висловлювань в адресу будь-кого. Нікнейми гравців мають бути читаними. Використання ієрогліфів (японські, китайські, корейські тощо) суворо заборонено. Використання російськомовних слів в нікнеймі заборонено.

- 7.2. Назви команд мають бути суворо в рамках цензури, не містити образливих висловлювань, бути написаними виключно латиницею.
- 7.3. Короткі назви (аббревіатури) допускаються.
- 7.4. Нікнейми гравців мають співпадати із заявленими під час реєстрації.

8. Система проведення матчів

- 8.1. Мапа визначається шляхом мап-вето завдяки сервісу mapban.gg.
- 8.2. Сторони, за котрі починають команди, визначаються ножовим раундом або під час мапвето.
- 8.3. Пул мап турніру - офіційний змагальний пул мап (Inferno, Mirage, Nuke, Overpass, Ancient, Vertigo, Anubis).

ГЛАВА II. ТЕХНІЧНИЙ РОЗДІЛ

1. Технічні параметри матчу

1.1. Мапа має бути встановлена та, що була вибрана шляхом процесу мап-вето

1.2. Налаштування гри:

- 1.2.1. Розминка перед матчем: 10 хвилин (до під'єднання всіх гравців);
- 1.2.2. Боти: вимкнуті;
- 1.2.3. Після смерті гравця набір розмінування, гранати (остання обрана) та зброя випадають;
- 1.2.4. Тактичних пауз за основний час: 4 по 30 секунд;
- 1.2.5. Додаткових тактичних пауз на додаткові раунди: 1 на 30 секунд;
- 1.2.6. Технічних пауз: 1 на 180 секунд на всю гру або за рішенням адміністратора;
- 1.2.7. Обмеження по гранатах: всього 4 гранати, кожного виду по 1 (світлошумових - 2);
- 1.2.8. Обмеження в гравцям, командний баланс та вигнання за AFK вимкнуті;
- 1.2.9. Серверні чити: вимкнуті;
- 1.2.10. Голосовий чат з опонентами: вимкнений;
- 1.2.11. Голосовий чат з командою: увімкнено;
- 1.2.12. Загальний голосовий чат під час перерви між половинами, розминки та в кінці матчу: вимкнений;
- 1.2.13. Налаштування часу:
 - 1.2.13.1. Обмеження часу на матч: вимкнуто;
 - 1.2.13.2. Час раунду: 1:55;
 - 1.2.13.3. Час перед початком раунду: 0:15;
 - 1.2.13.4. Час до вибуху бомби: 0:40;
 - 1.2.13.5. Час на закупівлю: 0:30;
 - 1.2.13.6. Час після закінчення раунду: 0:07;
 - 1.2.13.7. Час паузи між половинами: 0:20;
 - 1.2.13.8. Час випадіння бомби, якщо гравець AFK: 0:30
- 1.2.14. Кількість раундів в основний час: 12 за сторону;
- 1.2.15. Кількість додаткових раундів: 3 за сторону;

- 1.2.16. Початкові гроші в основний час: 800\$;
- 1.2.17. Початкові гроші на додаткові раунди: 10000\$;
- 1.2.18. Вивід нанесеної та отриманої шкоди по гравцю: вимкнено;
- 1.2.19. Бекапи (backups) раундів: увімкнені;

2. Технічні параметри трансляції

- 2.1. Затримка офіційної трансляції: 90 секунд;
- 2.2. Затримка неофіційних трансляцій (трансляцій гравців): 120 секунд;
- 2.3. Мова інтерфейсу гри: українська;
- 2.4. Кольорова схема підсвітки гравців та опонентів має бути стандартною;
- 2.5. Використання сторонніх програм, що надають додаткову інформацію заборонено.

ГЛАВА III. ДИСЦИПЛІНАРНІ СТЯГНЕННЯ

У разі порушення регламенту, відповідно до ситуації, суддями на їх розгляд, може бути накладено одне з наступних дисциплінарних стягнень:

- Попередження.
- Технічна поразка команди.
- Дискваліфікація команди.
- Недопуск до участі в матчі (турнірі).

Жоден учасник не може бути покарана за одне й те саме порушення. До різних учасників не може бути застосовано різне покарання (крім випадків, коли застосування покарання є терміново-необхідним). Жоден учасник не може бути звільнений від відповідальності (в т.ч. згідно з п. 1.7.).

В разі накладання стягнень “технічна поразка”, “дискваліфікація” або “недопуск до участі”, якщо з моменту порушення вже було зіграно кілька матчів, та змінити результати не є можливим - результати залишаються незмінними.

Оскарження накладеного дисциплінарного стягнення відбувається шляхом офіційного письмового або усного звернення до головного судді турніру. Термін розгляду звернення - 1 календарний тиждень. Результат розгляду звернення підлягає повідомлення заявнику.

Організатори та судді залишають за собою право змінювати цей регламент під час турніру.