

Регламент турнира Pavaga Premier League Season 5

ГЛАВА 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Турнир «Pavaga Premier League» (далее – Турнир, Лига) является соревнованием по компьютерному спорту с собственными правилами и положениями (киберспорту) среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры Counter-Strike 2 (далее Игра).

Официальный свод правил (далее Правила) Турнира и рекомендации для команд действуют на протяжении каждого игрового этапа от начала и до конца.

Участвуя в Турнире игрок или иной участник команды, подтверждает, что он прочитал, понял и согласен со всеми положениями, изложенными в настоящих Правилах.

Организатором Турнира выступает ООО «Павага Гейминг» (далее – Организатор).

Все участники турнира имеют 50% бонус к пополнению в Pavaga Arena на период проведения турнира.

Отношения между субъектами Турнира в процессе их проведения регулируются настоящим Положением.

Организатор оставляет за собой право изменять количество заявленных команд и систему проведения Турнира.

Физические лица, заполнившие онлайн-заявку, автоматически подтверждают свое согласие на обработку персональных данных.

Все права на освещение Турнира в средствах массовой информации принадлежат Организатору.

Организатор не несёт ответственность за утерю, повреждение или ущерб личных вещей в ходе проведения Турнира.

Организатор турнира не несет ответственности за работоспособность, техническое состояние и сохранность игровых устройств участников (периферийных устройств, гарнитур и т.д.) во время проведения турнира.

ГЛАВА 2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Турнир проводится в период со 2 июня по 31 августа 2025 года. Все игры проходят в киберспортивной арене «Pavaga Arena», расположенной по адресу: пр-т Машерова, 11, помещение 1.

ГЛАВА 3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

3.1 В турнире запрещается участие профессиональных и полупрофессиональных игроков.

3.1.1 Под профессиональными игроками понимаются участники, имеющие контракт с киберспортивной командой.

3.1.2 Полупрофессиональные игроки — это участники, которые за последние 12 месяцев принимали участие в плей-офф стадии профессиональных турниров или лиг с призовым фондом 10000\$ и выше.

3.1.3. Нарушение данного пункта регламента приведет к дисквалификации команды и/или игрока, а также к возможному исключению из будущих мероприятия Организатора.

3.2 Требования для участия:

- Капитану команды необходимо заполнить форму регистрации команды: <https://forms.gle/AMCy7Xa7xSekZ51i8>

- Количество игроков в команде может быть от 5 до 8;

- Необходимо оплачивать игровое время во время матчей Турнира в Ravaga Arena согласно действующим тарифам;

- У всех игроков должен быть активный аккаунт на платформе Faceit общим количеством игр не менее 50.

Требования для капитанов/менеджеров:

- Оплатить участие в турнире (30 BYN с каждого игрока в заявке) до 1 июня 2025 года у администратора Павага Арены.

Распределение по дивизионам осуществляется на основании суммарного количества ELO на платформе Faceit.com у пяти лучших игроков команды:

- Первый дивизион - до 16500 ELO на команду; ограничений по ELO на игрока нет;
- Второй дивизион - до 10500 ELO на команду, не более 2300 ELO на игрока;
- Третий дивизион - до 6500 ELO на команду, не более 1500 ELO на игрока

У игроков учитывается среднее значение ELO за последние 50 матчей в профиле.

Недавно созданные аккаунты Steam, с количеством часов в CS2 менее 100 к регистрации не допускаются.

Игрок не может участвовать сразу в двух дивизионах.

ГЛАВА 4. ПРИЗОВОЙ ФОНД ТУРНИРА И ЕГО РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Призовой фонд турнира составляет 10000 белорусских рублей,

кубок, медали и подарки от партнеров.

Распределение призового фонда по итогам Playoff первого дивизиона.

1 место – 1500 белорусских рублей + 1200 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

2 место - 1000 белорусских рублей + 500 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

3 место - 500 белорусских рублей + 300 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

Распределение призового фонда по итогам Playoff второго дивизиона.

1 место – 800 белорусских рублей + 1200 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

2 место - 500 белорусских рублей + 500 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

3 место - 200 белорусских рублей + 300 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

Распределение призового фонда по итогам Playoff третьего дивизиона.

1 место – 350 белорусских рублей + 500 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

2 место - 150 белорусских рублей + 300 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

3 место - 200 белорусских рублей на баланс cs.money на команду;

Финансовые выплаты за призовые места осуществляются в течении трех месяцев после окончания турнира.

Призовые перечисляются за вычетом подоходного налога 13%.

Призовые отправляются по номеру счета в формате IBAN только на счета банков РБ.

При ошибке совершенной игроками при указании данных для выплаты призовых, организаторы турнира ответственности не несут.

ГЛАВА 5. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

Дисциплина: Counter-Strike 2.

Формат игры: 5x5.

Формат турнира:

Первый дивизион: групповой этап по системе Round Robin + Playoff Single Elimination

Второй дивизион: групповой этап по системе Round Robin +

Playoff Single Elimination

Третий дивизион: групповой этап по системе Round Robin + Playoff Single Elimination

Формат матчей: bo3 (до двух побед).

Порядок выбора карт: первоочередность выбора определяется подбрасывание монеты. Далее:

Команда 1 — банит одну карту.

Команда 2 — банит одну карту.

Команда 1 — выбирает одну карту

Команда 2 — выбирает одну карту.

Команда 1 — банит одну карту.

Команда 2 — банит одну карту.

На оставшейся карте играется третья игра матча.

ГЛАВА 6. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

По результатам матча очки команде начисляются по следующей системе:

Победа 2-0 – 3 очка;

Победа 2-1 – 2 очка;

Поражение 1-2 – 1 очко;

Поражение 0-2 – 0 очков.

В случае равенства очков, команда, которая займет более высокое место в группе, определяется следующим образом:

- Результат личной встречи;
- Разница между выигранными и проигранными раундами в играх между командами с одинаковым количеством очков.

ГЛАВА 7. ПРАВИЛА ИГРЫ НА ТУРНИРЕ

Продолжительность игры — до определения победителя.

Победителем игры считается команда, которая выиграет полноценный матч с результатом в 13 победных раундов (исключением являются доп. Раунды)

Если по истечению 24 раундов команды имеют одинаковое количество выигранных раундов, назначаются овертаймы (2 дополнительных периода по 3 раунда):

- В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 у.е;
- Победителем в овертайме считается команда, первой выигравшая 4 раунда.
- В случае ничейного счёта после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы, до тех пор, пока победитель не будет выявлен.

За использование багов карты команда может получить техническое поражение в игре.

Во время игр за спиной команды может находиться не более одного человека (тренер либо менеджер).

Все игры проходят в LAN-формате.

ГЛАВА 8. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

За 30 минут до начала матча всем игрокам необходимо прибыть на место проведения Турнира.

За 15 минут до начала матчей игрокам необходимо оплатить игровое время, зайти в игру, настроить необходимые параметры и ждать информации с адресом сервера.

За 10 минут до начала матчей игрокам необходимо подключиться к игровому серверу организатора и ждать запуска игры.

Если игра начинается с задержкой более чем на 10 минут, то решение о назначении технического поражения принимает Судья/Организатор. По усмотрению Судьи команда также может быть оштрафована или дисквалифицирована.

Перерыв между картами не должен превышать 10 минут. При наличии необходимости у одной из команд или по решению Судьи, перерыв может быть увеличен.

На сервере могут находиться только игроки команд, Судьи и стримеры Организатора.

Начинать игру не в полном составе запрещено (на усмотрение организатора).

ГЛАВА 9. ПАУЗЫ

Правилами установлен лимит: 4 тактических перерыва по 60 секунд на каждую команду.

В случае отключения одного или нескольких игроков, а также иных проблемах во время игры, обе команды имеют право на техническую паузу не более 5 минут суммарно за игру (не действует если проблема с устройствами организатора). Для приостановки игры капитану команды, испытывающей технические проблемы, необходимо написать в общеигровой чат “!tech”.

Доигрывать матч вчетвером, вдвоем или одному не запрещено.

ГЛАВА 10. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРАВИЛА

Название команды не должно быть оскорбительным, содержать призывы к насилию, порнографические материалы или пропаганду расизма, или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

Запрещены оскорбительные никнеймы игроков. По запросу Судьи

игрок обязан сменить никнейм.

Аватар участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы или пропаганду расизма, или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

Соревновательный кодекс.

Все участники Турнира обязаны честно принимать участие в любом матче в рамках Турнира. Участники Турнира могут быть забанены на всех ивентах Организаторов / дисквалифицированы из Турнира/ получить техническое поражение / получить замечание или предупреждение / оштрафованы на % от призового в зависимости от ситуации на усмотрение Судьи за следующие нарушения:

Кооперация — кооперация между участниками в рамках матча или Турнира для получения преимущества над другими участниками.

Предварительное согласие на разделение призовых мест или других денежных компенсаций.

Оскорбления и провокации — оскорбления и провокация противников, организаторов или других причастных к Турниру в лобби / игре / на сайте, а также на сторонних порталах и социальных сетях

Получение информации или сигналов о ситуации в матче из сторонних источников (twitch-трансляция, discord, teamspeak и тп). Тренер команды имеет право давать информацию о матче (колить) только во время тактической паузы.

Во время игровых матчей команды имеют право на общение только в рамках своей команды (игроки участвующие в матче) через любые голосовые сервисы, такие как Discord, TeamSpeak и другие. Любое общение с игроками, не входящими в состав команды, строго запрещено во время матча. Судейская коллегия имеет право проводить мониторинг голосового общения команд во время матча для обеспечения соблюдения данного пункта регламента. В случае нарушения данного пункта, команда может быть подвергнута дисциплинарным мерам, включая техническое поражение карты/матча или дисквалификации.

Саботирование матча — намеренный проигрыш в матче / срыв матча, путем открытого отказа или умышленного уклонения.

Читерство — использование модифицированного клиента, включая использование любых сторонних программ для получения игрового преимущества.

Акк-шаринг — передача своего аккаунта третьим лицам

Игровые ошибки — использование игровых ошибок для получения игрового преимущества.

Смурфинг — использование подставных аккаунтов, или игра на чужом аккаунте для получения выгоды.

Неспортивное поведение — неуважительное отношение к соперникам во время игры, несерьезное, непрофессиональное

отношение к матчам Турнира.

Отключение из игры — намеренное отключение из игры, без предварительного разрешения Судьи.

Обман — попытка обмануть Организаторов или других игроков с заведомо ложными заявлениями, информацией или документами.

Спам — это нежелательные сообщения в любой форме, которые отправляются в большом количестве.

Дискредитация — умышленные действия, направленные на подрыв авторитета, имиджа и доверия к кому-либо, умаление его достоинства и авторитета. Игнорирование — форма психологической защиты, при которой осуществляется контроль информации об источнике воздействия путем ограничения объема такой информации или ее искаженного восприятия.

ГЛАВА 11. ЗАМЕНЫ

Разрешено свободно менять состав игроков на матч между турами Лиги согласно списку в изначальной заявке.

Разрешено добавлять и менять игроков, которых не было в списке изначальной заявки ни в одной другой команде, до этапа play-off по согласованию с организаторами. Все новые участники Турнира должны соответствовать положению Главы №3 текущего регламента.

Игрокам разрешено сменить команду по согласованию со своим капитаном текущей команды и команды в которую он планирует перейти, а также с организатором, но только во время анонса “трансферного окна”, которое будет проведено в середине турнира.

ГЛАВА 12. ФОРС-МАЖОР

При возникновении технических проблем у Организатора, матч может быть остановлен и перезапущен.

Если нет возможности сыграть матч согласно расписанию, капитан команды должен согласовать другое время сначала с капитаном команды противника, затем с Организатором турнира, как минимум за 24 часа до начала матча. Если капитану не удалось согласовать перенос и команда не явилась на матч, то команде засчитывается техническое поражение.

Организатор Турнира не несет ответственности при следующих обстоятельствах:

1. Неверно указанные личные данные.
2. Невозможность использования приза (награды) по независящим от Организатора обстоятельствам.
3. Иные обстоятельства, не зависящие от Организатора Турнира.

ГЛАВА 13. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ, ЗАМЕЧАНИЯ И БАНЫ

Игроки могут получить замечания и предупреждения. Два замечания равняются одному предупреждению.

Если игрок получает два предупреждения, то его отстраняют от участия в Турнире. Также Организатор имеет право запретить игроку участие на собственных турнирах на срок по своему усмотрению.

ГЛАВА 14. ПРОТЕСТЫ

Все решения Судей в отношении правил являются ситуативными и могут трактоваться под каждый игровой эпизод с отдельными особенностями.

Решения Судей по любой ситуации, включая не описанные в настоящих Правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

О жалобах, связанных с самим матчем, нарушение правил отдельными игроками, командами, нужно сообщить Судьям Турнира не позднее 24 часов после окончания матча:

- 1.1. После этого, не позднее 48 часов после окончания матча, необходимо подать Судье претензию, соответствующую всем [требованиям](#).
- 1.2. Игроки обязаны делать скриншоты и видеозаписи возможных инцидентов для вынесения решения о ходе, либо по ходу матча. Без предоставления доказательств администрация в праве не менять результаты уже сыгранной игры или не засчитать техническое поражение сопернику.

ГЛАВА 15. ДРУГИЕ УСЛОВИЯ

Факт участия в Турнире означает, что фамилии, имена, отчества, фотографии участников, видео-, аудио- и иные материалы об участниках могут быть использованы Организатором в любых рекламных и (или) информационных материалах, связанных с проведением Турнира, без уплаты какого-либо вознаграждения участникам. Все права на такие рекламные материалы принадлежат Организатору.

Участники несут ответственность за повреждения игрового оборудования (мониторы, клавиатуры и т.д.), предоставленного Организатором.

Участие в Турнире предполагает ознакомление и полное согласие Участников с настоящими Правилами и Регламентом, и принятие на себя обязательства соблюдать все их условия и требования.

Для обеспечения честной игры и поддержания здорового соперничества Организатор Турнира также оставляет за собой право выносить решения по вопросам, не предусмотренным или не

освещенным подробно в настоящем своде правил.

Организатор оставляет за собой право дополнять или изменять правила без предварительного уведомления участников на любом этапе Турнира, чтобы сохранить спортивную целостность Турнира. Организатор также оставляет за собой право принимать решения по случаям, не описанным действующими правилами, для предотвращения любых нарушений честной конкуренции и спортивного мастерства.

По запросу Организатора Турнира каждый игрок соглашается участвовать в интервью для СМИ, трансляции, фото- и видеосъемках или других мероприятиях для СМИ. Организатор Турнира обязуется помочь игроку сделать фото / видео запись, предоставив инструкции (рекомендации), как это сделать. Игроки не могут отказать в участии в фото/видеозаписи.

Главный судья турнира - Дмитрий Герман, связь с судьей турнира осуществляется в телеграм @Still_german.