

# MSL PREMIER 2026

## ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ COUNTER-STRIKE 2

Онлайн-турнир • до 16 команд • призовой фонд 50 000 ₽

| ТУРНИР          | MSL Premier 2026 — Counter-Strike 2                                           |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Формат          | полностью онлайн                                                              |
| Лимит           | до 16 команд                                                                  |
| Состав          | 5 основных игроков + до 2 запасных                                            |
| Возраст         | 14+                                                                           |
| Призовой фонд   | 50 000 ₽ в дисциплине                                                         |
| Отборочный этап | 2–15 октября 2026 года                                                        |
| Основная стадия | с 17 октября 2026 года                                                        |
| Финал           | 24 октября 2026 года                                                          |
| Игровая среда   | Отборочные — FASTCUP; решающие матчи и плей-офф — серверы организатора        |
| Telegram        | <a href="https://t.me/+RqyETzLQjG83YTMMy">https://t.me/+RqyETzLQjG83YTMMy</a> |

**16–30.09**

Регистрация

**02–15.10**

Отборочный этап

**17.10**

Старт плей-офф

**24.10**

Финал

**ВАЖНО:** Все матчи отборочного этапа должны быть завершены не позднее 15 октября 2026 года. Матчи основной стадии начинаются 17 октября, финал проводится 24 октября.

## 1. Общие положения

- 1.1. Настоящий регламент определяет порядок проведения турнира MSL Premier 2026 в дисциплине Counter-Strike 2, права и обязанности участников, капитанов и организатора.
- 1.2. Регистрация команды означает полное и безоговорочное принятие настоящего регламента всеми заявленными участниками.
- 1.3. Турнир проводится полностью онлайн. Официальной площадкой для публикации пар, расписания, уведомлений, результатов и решений судей является Telegram-канал турнира.

- 1.4. Капитан команды является официальным представителем команды и несет ответственность за связь с организатором, подтверждение времени матчей и передачу результатов.
- 1.5. Организатор вправе уточнять формулировки регламента до начала соответствующего этапа, если изменения не ухудшают уже сыгранные результаты. Об изменениях участники уведомляются через официальный Telegram-канал.

## 2. Сроки и этапы турнира

---

- 2.1. Регистрация команд открыта с 16 сентября по 30 сентября 2026 года включительно.
- 2.2. Отборочный этап по швейцарской системе проводится со 2 октября по 15 октября 2026 года включительно.
- 2.3. Все матчи отборочного этапа должны быть сыграны и их результаты должны быть переданы организатору не позднее 15 октября 2026 года.
- 2.4. Основная стадия (плей-офф) начинается 17 октября 2026 года и проходит по системе на выбывание без нижней сетки (Single Elimination).
- 2.5. Финал турнира проводится 24 октября 2026 года.
- 2.6. Подробное расписание туров отборочного этапа и матчей плей-офф публикуется в официальном Telegram-канале.

## 3. Требования к участникам

---

- 3.1. К участию допускаются игроки в возрасте 14 лет и старше на дату первого матча команды.
- 3.2. Каждый участник обязан иметь установленную и актуальную версию игры, стабильное интернет-соединение и учетную запись, необходимую для проведения матча.
- 3.3. Игровой никнейм должен быть читаемым и однозначно идентифицировать участника. Запрещены никнеймы, содержащие ненормативную лексику, оскорбления, дискриминационные или провокационные выражения, а также их завуалированные формы.
- 3.4. Не допускаются никнеймы, состоящие только из цифр, только из иероглифов либо только из специальных символов. Допускается использование цифр как части обычного читаемого никнейма.
- 3.5. На протяжении турнира участник должен использовать никнейм, указанный при регистрации. Изменение никнейма допускается только после уведомления организатора.
- 3.6. Использование чужих учетных записей, подмена игрока, передача игрового аккаунта другому лицу или участие незаявленного игрока запрещены.

## 4. Состав команды и замены

---

- 4.1. Основной состав команды — 5 игроков. Дополнительно разрешается заявить до 2 запасных игроков. Наличие запасных не является обязательным.
- 4.2. В одном матче за команду одновременно выступают ровно 5 игроков.
- 4.3. В матчах разрешены только игроки, внесенные в заявку команды до закрытия регистрации либо дополнительно допущенные организатором в установленном порядке.
- 4.4. Замена между картами/играми серии допускается из числа заявленных запасных. Замена во время уже начавшейся карты/игры допускается только с разрешения судьи при технической необходимости.
- 4.5. Капитан обязан до начала матча сообщить сопернику и, если матч проводится под контролем организатора, судье фактический состав на матч.

## 5. Официальная связь и расписание

---

- 5.1. Все капитаны обязаны вступить в официальный Telegram-канал турнира:  
<https://t.me/+RqyETzLQjG83YTMu>
- 5.2. Пары, дедлайны туров, изменения расписания и служебные объявления публикуются в Telegram-канале и считаются официальным уведомлением.
- 5.3. На отборочном этапе капитаны самостоятельно согласовывают точное время матча внутри установленного организатором периода конкретного тура.
- 5.4. Если капитаны не могут договориться о времени до дедлайна, они обязаны заранее обратиться к организатору. В таком случае организатор вправе назначить обязательное время матча.
- 5.5. Команда должна быть готова к началу матча в согласованное время. Допустимое опоздание без отдельного разрешения судьи — до 15 минут. Более длительное опоздание может повлечь техническое поражение.

## 6. Турнирная система

---

- 6.1. Отборочный этап проводится по швейцарской системе. Соперники на каждом туре определяются организатором на основании текущего результата команд.
- 6.2. Количество проходных мест в плей-офф и число туров швейцарского этапа публикуются организатором вместе с турнирной сеткой до начала первого тура. После старта этапа эти параметры не изменяются, кроме форс-мажорных случаев.
- 6.3. Основным критерием положения команды в швейцарском этапе является количество побед. При равенстве результатов применяются коэффициент Бухгольца, результат личной встречи (если применим), а при сохранении равенства — дополнительный тай-брейк, назначенный организатором.
- 6.4. Плей-офф проводится по системе Single Elimination без нижней сетки. Поражение в матче плей-офф означает выбывание команды из турнира.
- 6.5. Формат конкретной серии (BO1/BO3 и иной формат, если он предусмотрен организатором) указывается в турнирной сетке или официальном расписании. Публикация организатора имеет приоритет.

## 7. Проведение матчей Counter-Strike 2

---

- 7.1. Обычные матчи отборочного этапа команды проводят самостоятельно на платформе FASTCUP. Капитаны обязаны создать/принять матч и убедиться, что все участники подключены под заявленными аккаунтами.
- 7.2. Использование античита FASTCUP GameGuard обязательно для всех игроков на протяжении всего матча. Игрок, не запустивший обязательный античит, не допускается к матчу.
- 7.3. Пул карт турнира фиксируется на момент публикации настоящего регламента и не меняется до окончания MSL Premier 2026, даже если официальный пул игры будет обновлен во время турнира.

### Карты MSL Premier 2026 по Counter-Strike 2:

- Ancient
- Anubis
- Cache
- Dust II
- Inferno
- Mirage
- Nuke

- 7.4. Выбор карты/карт выполняется капитанами самостоятельно до начала матча методом veto. Капитаны обязаны зафиксировать итог выбора в чате матча или иным проверяемым способом.
- 7.5. Для ВО1 капитаны по очереди исключают карты из пула до тех пор, пока не останется одна карта. Право первого действия определяется по взаимному согласию либо случайным способом, зафиксированным капитанами.
- 7.6. Для ВО3 рекомендуется следующий порядок: Team A ban → Team B ban → Team A pick → Team B pick → Team A ban → Team B ban → оставшаяся карта является решающей. Какая команда является Team A, определяется по взаимному согласию или случайным способом.
- 7.7. На выбранной командой карте право выбора стартовой стороны принадлежит сопернику, если иное не задано сервером/платформой. На решающей карте стартовая сторона определяется ножевым раундом или механизмом сервера организатора.
- 7.8. Если технические настройки FASTCUP автоматически определяют карту, сторону или порядок veto, настройки матча, предварительно согласованные капитанами, имеют приоритет в пределах настоящего регламента.
- 7.9. Перед началом плей-офф карты на предстоящую серию выбираются капитанами заранее, до времени старта матча, под контролем организатора или судьи.

## 8. Технические правила Counter-Strike 2

---

- 8.1. Матчи проводятся на актуальной версии Counter-Strike 2. Игроки обязаны заранее установить обновления и проверить работоспособность игры, Steam, FASTCUP и GameGuard.
- 8.2. Игровые настройки сервера должны соответствовать стандартному соревновательному режиму Counter-Strike 2. При матчах на сервере организатора серверные настройки организатора имеют приоритет.
- 8.3. При разрыве соединения игрока используется техническая пауза в пределах возможностей сервера/платформы. Команда обязана сообщить сопернику причину паузы.
- 8.4. Запрещено намеренно покидать сервер, затягивать начало/возобновление матча либо использовать техническую паузу для обсуждения тактики сверх необходимого времени устранения проблемы.
- 8.5. Демо-записи и журналы матча, если они создаются платформой или сервером, должны сохраняться до окончательного утверждения результатов этапа. Организатор вправе запросить их для проверки.
- 8.6. В решающих матчах и плей-офф подключение к серверу организатора, выполнение указаний судьи и соблюдение времени технического check-in являются обязательными.

## 9. Передача результата

---

- 9.1. После завершения матча капитан победившей команды обязан передать результат в официальный Telegram-канал/чат, указанный организатором.
- 9.2. В сообщении о результате рекомендуется указать названия команд, итоговый счет, ссылку на матч FASTCUP и приложить скриншот итогового табло. Для ВО3 указывается счет серии и результаты по каждой карте.
- 9.3. Капитан проигравшей команды обязан проверить опубликованный результат. При отсутствии возражений в разумный срок результат считается подтвержденным.
- 9.4. При споре о результате капитаны обязаны сохранить доступные доказательства: скриншоты, ID матча, ссылку на матч, демо/реплей и переписку о согласовании времени.

## 10. Решающие матчи, трансляции и плей-офф

---

- 10.1. Матч швейцарского этапа, победа в котором непосредственно обеспечивает команде выход в стадию плей-офф, проводится под контролем организатора и в обязательном порядке включается в официальную трансляцию турнира.
- 10.2. Такие матчи проводятся на сервере, назначенном организатором. Для них обязательны check-in, подключение к серверу по инструкции судьи, заранее проведенный veto и выполнение требований официальной трансляции.
- 10.3. Все матчи стадии плей-офф проходят под контролем организатора с участием назначенных судей. Организатор вправе обеспечивать комментаторов, наблюдателей и официальную трансляцию.
- 10.4. Расписание плей-офф публикуется после завершения отборочного этапа. Время таких матчей назначается организатором и является обязательным для участников.
- 10.5. Команды не вправе препятствовать официальной трансляции. Задержка стрима, список наблюдателей и иные параметры трансляции определяются организатором.

## 11. Честная игра и запрещенные действия

---

- 11.1. Запрещается использование читов, скриптов, макросов, стороннего программного обеспечения или иных средств, предоставляющих игровое преимущество, не предусмотренное разработчиком игры и правилами турнира.
- 11.2. Запрещаются договорные матчи, намеренная передача победы, манипуляция результатом, эксплуатация критических игровых ошибок и любые формы неспортивного поведения.
- 11.3. Запрещены оскорбления соперников, судей, организаторов и зрителей, угрозы, разжигание конфликтов и публикация заведомо ложной информации о ходе матча.
- 11.4. Во время официально транслируемых матчей запрещается получать информацию из трансляции, чата трансляции или от третьих лиц. Ответственность за отсутствие stream-sniping несет команда и каждый ее игрок.
- 11.5. При подозрении на нарушение судья вправе запросить дополнительные материалы, временно приостановить утверждение результата или назначить проверку.

## 12. Технические проблемы, споры и санкции

---

- 12.1. При технической проблеме команда обязана незамедлительно уведомить соперника и при необходимости организатора. Умышленное использование паузы для получения преимущества запрещено.
- 12.2. Если матч невозможно продолжить из-за массового сбоя игрового сервиса, платформы или иной объективной причины, организатор определяет способ продолжения, переигровки или переноса матча.
- 12.3. Протест по матчу подается капитаном организатору максимально быстро после возникновения спорной ситуации и до окончательного утверждения результата следующего этапа, если иное не объявлено отдельно.
- 12.4. За нарушение регламента могут применяться предупреждение, техническое поражение в карте/игре или матче, аннулирование результата, снятие с турнира и отстранение участника от последующих соревнований MSL.
- 12.5. Решение главного судьи/организатора по спорной ситуации является окончательным в рамках турнира.

## 13. Призовой фонд

---

- 13.1. Призовой фонд MSL Premier 2026 в дисциплине Counter-Strike 2 составляет 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей.
- 13.2. Распределение призового фонда по призовым местам и порядок выплаты публикуются организатором отдельно до завершения турнира.
- 13.3. Для получения приза организатор вправе запросить у победителей сведения, необходимые для законной выплаты и идентификации получателя. Участники младше 18 лет обеспечивают необходимые согласия законного представителя, если они требуются.

## 14. Заключительные положения

---

- 14.1. Участник обязан самостоятельно следить за актуальными объявлениями в официальном Telegram-канале.
- 14.2. В ситуациях, прямо не описанных настоящим регламентом, решение принимает организатор с учетом принципов честной игры, равных условий и сохранения спортивной целостности соревнования.
- 14.3. При расхождении между неофициальными сообщениями и опубликованным решением организатора приоритет имеет официальное сообщение в Telegram-канале турнира.
- 14.4. Организатор вправе переносить матч при технических, форс-мажорных или трансляционных обстоятельствах, уведомив участников через официальный канал связи.