



ОФИЦИАЛЬНЫЙ СВОД ПРАВИЛ И РЕГЛАМЕНТ QCN X FASTCUP LEAGUE SEASON #1 (2026)

Дивизионы: **OPEN LEAGUE (\$200) | ADVANCED LEAGUE (\$800)**

Организатор: **QCN (Qazaq CS 2 News)**

Дисциплина: **Counter-Strike 2**

Тип мероприятий: **Онлайн-лига**

Платформа проведения: **FastCup (GameGuard Anti-Cheat)**

**Дата вступления в силу: « 20 » 05 2026 г. Город: Астана,
Казахстан**

QCN League Reglaments

Reglaments for QCN x FastCup League (Qazaq CS2 News)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Определение: Настоящий свод правил (далее — Регламент) устанавливает единый порядок проведения соревнований QCN League, организованных медиа-порталом Qazaq CS2 News (QCN).

1.2. Согласие с правилами: Подача заявки на участие и оплата вступительного взноса автоматически подтверждают, что игрок и команда в полном составе ознакомлены с Регламентом и обязуются его соблюдать.

1.3. Ответственность: Незнание или непонимание пунктов Регламента не освобождает участников от ответственности. Любое нарушение карается согласно пунктам данного документа.

1.4. Право на изменения: Организаторы оставляют за собой исключительное право:

- Вносить изменения в Регламент в ходе сезона (с уведомлением участников).
- Принимать окончательные решения в спорных ситуациях, даже если они не описаны в текущей версии.
- Переносить даты и время матчей по согласованию с представителями команд или в случае технических форс-мажоров.

1.5. Принципы игры: Все матчи проводятся в соответствии с принципами Fair Play (честной игры). Проявление неуважения к оппонентам или дисциплине турнира недопустимо.

2. СИСТЕМА ДИВИЗИОНОВ И ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Разделение по уровню игры: Лига разделена на два дивизиона на платформе FastCup:

- Open League: Для игроков с уровнем 1–9 FACEIT (ELO 0–2001).
- Advanced League: Для опытных игроков с уровнем 10+ FACEIT (ELO 2001+).

2.2. Ограничения Open League: В составе команды Open-дивизиона запрещено иметь даже одного игрока с 10 уровнем FACEIT (2001+ ELO). При выявлении «смурфа» или игрока, превышающего лимит, вся команда немедленно переводится в Advanced League без возврата разницы взноса.

2.3. Повышение в классе: Команды, занявшие 1-2 места в Open League по итогам сезона, получают прямой инвайт в Advanced League на следующий сезон.

2.4. Этапы турнира:

- Stage 1 (Round Robin): Групповой этап, где каждая команда обязана провести 6 матчей.
- Stage 2 (Play-off): В стадию плей-офф проходят 8 лучших команд каждого дивизиона.
- Сетка: Single Elimination (выбывание после одного поражения).
- Формат матчей: Групповой этап — BO1; Плей-офф — BO3.

2.5. Масштабирование: Если в дивизионе зарегистрировано менее 16 команд, организаторы вправе начать плей-офф сразу со стадии четвертьфинала.

3. РЕГИСТРАЦИЯ И ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ

3.1. Процесс подачи заявки: Регистрация осуществляется строго через официального менеджера или Google-форму: <https://forms.gle/qDgkmaiFsd2vobdT8>.

3.2. Обязательная подписка: Все участники обязаны быть подписаны на основной информационный ресурс: t.me/qcncis.

3.3. Участие в лиге строится на основе индивидуальных взносов участников. Базовая стоимость участия для основного состава (5 человек) составляет 15 000 тенге (~\$32 / 2 300₽) (по 3 000 (~\$6,4 / 460₽) тенге за игрока). В случае регистрации запасных игроков, за каждого дополнительного участника вносится фиксированный взнос в размере 3 000 тенге (~\$6,2). **Призовой фонд лиги является фиксированным и не зависит от количества зарегистрированных команд или суммы собранных взносов.** Собранные взносы направляются на организационные, административные и технические расходы, связанные с проведением лиги.

3.4. Составы: Допускается регистрация 5 основных игроков и до 2 запасных. Использование игроков, не заявленных при регистрации, запрещено.

4. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И АНТИЧИТ

4.1. Обязательное ПО: Все матчи проводятся на платформе FastCup. Каждый игрок обязан использовать официальный античит GameGuard (gameguard.ac).

4.2. Отказ от игры без античита: Если игрок не может запустить античит, он не допускается к матчу. Команде дается время на решение проблемы в рамках технической паузы.

4.3. Технические неисправности: Если игрока не пускает на сервер, рекомендуется:

1. Перезагрузить ПК.
2. Перезапустить GameGuard и Steam.
3. Перезагрузить роутер. Если проблема не решена в течение 10 минут, матч начинается в текущем составе или засчитывается поражение.

5. ПРАВИЛА ЯВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

5.1. Пунктуальность: Команды должны быть на сервере и готовы к игре в назначенное время.

5.2. Лимиты ожидания:

- Максимальное время ожидания — 10 минут.
- Время на нажатие кнопки «Готов» на платформе — 5 минут.

5.3. Санкции за неявку:

- Опоздание > 10 минут — техническое поражение в матче.
- Критическое нарушение: При неявке на 3 матча в течение сезона команда официально дисквалифицируется с Лиги без возврата взноса.

5.4. Состав на сервере: Матчи в формате 5x5 проводятся только при наличии 5 игроков с каждой стороны. Если команда выходит в составе 4x5, ей автоматически засчитывается техническое поражение за неполный состав (Допустима игра, если 5-й игрок не может зайти на сервер, игра будет продолжаться в формате 4x5).

6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

6.1. Лимит пауз: Каждая команда имеет право на использование технических пауз общей продолжительностью до 10 минут за одну карту.

6.2. Основания: Пауза берется только в случае вылета игрока, лагов сервера или проблем с оборудованием/интернетом.

6.3. Превышение лимита: Если проблема не решена за 10 минут, команда обязана либо продолжить игру (если это позволяют правила платформы), либо ей будет засчитано поражение. Решение о продлении паузы может принять только судья турнира.

6.4. Злоупотребление: Использование пауз в тактических целях (тактические тайм-ауты не в счет) карается предупреждением.

7. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И МОДЕРАЦИЯ

7.1. Глобальные запреты: Категорически запрещено использование:

- Любого стороннего ПО (читы, скрипты на прыжки/раскид, макросы).
- Багов игры (Pixel-walking, использование текстур и т.д.).
- Передача аккаунтов третьим лицам («подставные» игроки).
- Договорные матчи.

7.2. Проверки: Администрация QCN оставляет за собой право на личную проверку любого игрока, запрос демо-записей или логов античита.

8. ЭТИКА И ПОВЕДЕНИЕ (CODE OF CONDUCT)

8.1. Токсичность: Любые формы оскорблений в общий чат, провокации, упоминание родных или разжигание конфликтов запрещены.

8.2. Система наказаний:

- Этап 1: Официальное предупреждение команде/игроку.
- Этап 2: Дисквалификация игрока/команды с текущего турнира и бан на все ивенты QCN сроком на 3 месяца.

8.3. Коммуникация с админами: В случае возникновения спора на сервере, необходимо вызвать судью командой !admin или написать в официальный чат поддержки.

9. ПРИЗОВОЙ ФОНД И ВЫПЛАТЫ

9.1. Распределение:

- Open League: Общий фонд — \$200.
- Advanced League: Общий фонд — \$800.

9.2. Медиа-сопровождение: Финальные матчи Advanced стадии освещаются на портале Liquipedia, что дает игрокам дополнительный медийный охват.

9.3. Сроки выплат: Выплата призовых производится организатором в период от 3 до 48 часов после завершения финала дивизиона.

9.4. Условия выплаты: Для получения средств капитан команды обязан предоставить корректные реквизиты. В случае дисквалификации команды за читьи или нарушение регламента, призовые аннулируются.

10. ТРАНСЛЯЦИИ, СТРИМИНГ И МЕДИА-ПРАВА

10.1. Персональные трансляции: Каждый участник Лиги имеет право транслировать свои матчи на персональных каналах (Twitch, YouTube, Kick). Организаторы поддерживают создание контента, способствующего развитию сообщества QCN.

10.2. Протокол задержки (Delay): Для обеспечения честной соревновательной среды и исключения возможности получения информации извне (стримснейпинга), стример обязан установить задержку на трансляции не менее 90 секунд (1,5 минуты). Нарушение данного правила может привести к аннулированию результата матча в случае подачи обоснованной жалобы со стороны соперника.

10.3. Официальный эфир (Main Stream): Организатор оставляет за собой исключительное право на назначение официальных комментаторов и обсерверов на любой матч Лиги. Команды обязаны предоставить доступ к серверу (пароль/слоты) официальным представителям QCN по первому требованию.

10.4. Авторские права: Все права на видео- и аудиоматериалы, записанные в ходе турнира (демо-записи, записи эфиров, лучшие моменты), принадлежат QCN. Организаторы вправе использовать их в маркетинговых и информационных целях.

11. ИДЕНТИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ И ЭТИКА НИКНЕЙМОВ

11.1. Регистрационные данные: Игрок обязан выступать под никнеймом, указанным при первичной регистрации через Google-форму или менеджера. Это необходимо для корректного ведения статистики и освещения матчей.

11.2. Запрет на смену личности: Категорически запрещена смена никнейма в Steam или на платформе FastCup в день матча, если это затрудняет идентификацию игрока судьями или оппонентами.

11.3. Цензура и этика: Никнеймы, теги команд и аватары не должны содержать:

- Элементы политической пропаганды и разжигания межнациональной розни.
- Нецензурную лексику и скрытые оскорбления.
- Рекламу сторонних ресурсов, не являющихся официальными партнерами Лиги. За нарушение данного пункта игроку выносится предупреждение с требованием сменить данные в течение 10 минут. В случае отказа — дисквалификация.

12. ГЕОГРАФИЯ И ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФРАСТРУКТУРА (СЕРВЕРА)

12.1. Официальный список локаций: Все матчи QCN x FastCup League проводятся на мощностях серверов FastCup. Доступные локации для игр:

- Казахстан (Астана / Алматы): Приоритетные серверы для команд из РК.
- Россия (Москва): Дополнительный сервер при возникновении проблем с маршрутизацией у игроков из СНГ.

12.2. Приоритетность выбора: Если команды находятся в разных регионах, сервер выбирается автоматически системой FastCup на основе среднего пинга участников. В случае ручного согласования, приоритет отдается серверу с наименьшей суммарной задержкой для всех 10 игроков.

12.3. Техническая ответственность сторон: Игроки обязаны самостоятельно обеспечить стабильность интернет-соединения и электроснабжения. Технические проблемы на стороне провайдера игрока не являются весомым аргументом для отмены матча после его фактического начала.

13. РЕГЛАМЕНТ ЗАМЕН И СОСТАВОВ

13.1. Основной и запасной ростер: Каждая команда имеет право заявить 5 основных игроков и до 2 запасных игроков (Substitutes). Все 7 человек должны быть внесены в базу до старта первого матча команды.

13.2. Процедура замены: Капитан обязан уведомить судью матча или организаторов о проведении замены не позднее, чем за 30 минут до начала игры. В экстренных случаях (вылет игрока во время матча) замена допускается из списка уже заявленных запасных в рамках технической паузы.

13.3. Легионеры и стенд-ины: Использование игроков «со стороны» (не заявленных в ростере) запрещено. В случае выявления незаявленного игрока на сервере, команде засчитывается техническое поражение (0:13) без права апелляции.

14. ПРАВИЛА ПЕРЕИГРОВОК И ВОССТАНОВЛЕНИЯ МАТЧЕЙ

14.1. Форс-мажорные сбои сервера: Если сервер матча прекращает работу по техническим причинам, не зависящим от игроков, администрация назначает восстановление матча.

14.2. Метод восстановления (Round Restore): Если система позволяет восстановить конкретный раунд и счет, игра продолжается с этого момента. Если восстановление невозможно, назначается переигровка всей карты при условии, что сыграно менее 3 раундов. В иных случаях решение остается за главным судьей Лиги.

14.3. Ошибки конфигурации: Если матч начат с неверными настройками (например, не тот формат или маппул), любая из команд имеет право потребовать рестарт до момента нанесения урона в первом раунде.

15. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ (ТАЙ-БРЕЙКИ)

15.1. Система Round Robin: В групповой стадии места распределяются согласно количеству набранных очков (Победа — 3 очка, Поражение — 0 очков).

15.2. Приоритет при равенстве очков: Если две и более команды набрали одинаковое количество очков по итогам 6 игр, применяются следующие критерии (в порядке убывания важности):

1. Личные встречи: Победа в очном противостоянии между спорящими командами.
2. Разница раундов (RD): Сумма всех выигранных раундов минус сумма всех проигранных во всех матчах.
3. Наибольшее число побед: Общее количество побед в основное время.
4. Стыковой матч: Если все показатели идентичны, админы могут назначить дополнительный матч (Tie-breaker).

16. МЕДИА-АКТИВНОСТЬ И КОММУНИКАЦИЯ

16.1. Культура интервью: Участие в Лиге подразумевает медийную активность. Капитаны команд Top-8 Advanced League обязаны предоставить текстовый комментарий после победы в четвертьфинале и аудио/видео интервью в случае прохода в финал.

16.2. Каналы связи: Основным каналом связи является Telegram-бот и Discord-сервер (если предусмотрен). Капитан обязан проверять сообщения от организаторов ежедневно. Игнорирование запросов админов более 24 часов может привести к дисциплинарным штрафам.

16.3. Социальная ответственность: Игроки обязаны воздерживаться от публичных негативных высказываний в адрес Лиги, спонсоров и других участников в социальных сетях. Все спорные моменты решаются через официальный арбитраж Лиги.

17. ФОРС-МАЖОРНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

17.1. Обновления Valve: В случае выхода критических патчей CS2 в день игры, администрация оставляет за собой право перенести все матчи игрового дня.

17.2. Личные форс-мажоры: Болезнь игрока, поломка ПК или отсутствие интернета у игрока не считаются форс-мажором уровня Лиги. Команда должна использовать запасного игрока или играть в неполном составе (если это разрешено).

17.3. Итоговое слово: Организатор QCN League является высшей инстанцией. Любое решение, принятое организатором в обход или в дополнение к данному регламенту, является окончательным и обязательным к исполнению всеми участниками.