

ПРАВИЛА ТУРНИРУ ⚡ MoYo Cyber Cup ⚡

1. Загальні положення

1.1. Даний Регламент визначає порядок проведення турнірів з дисципліни Counter-Strike 2 (CS2) у форматі 5x5.

1.2. Організатором турніру є SKILL CLUB ESPORTS.

1.3. Реєстрація на турнір автоматично підтверджує повну згоду учасника з усіма пунктами цього Регламенту.

1.4. Організатор залишає за собою право:

- змінювати формат турніру;
- переносити матчі;
- змінювати розклад;
- призупиняти або скасовувати турнір повністю чи частково;
- вносити зміни до Регламенту.

1.5. Уся офіційна інформація щодо турніру публікується:

- у Discord-сервері SKILL CLUB ESPORTS;
- у соціальних мережах;
- на офіційних ресурсах SKILL CLUB ESPORTS.

1.6. Учасники зобов'язані самостійно стежити за оновленнями Регламенту та інформацією від адміністрації.

2. Офіційна комунікація

2.1. Уся офіційна комунікація здійснюється виключно через Discord-сервер турніру: <https://discord.gg/7YRgr9nyPg>

2.2. Для спілкування використовується спеціальний текстовий канал у категорії «Турніри».

2.3. Адміністрація турніру:

- 1kssdk1
- corvus5026
- d3athisne4r

2.4. Кожна команда зобов'язана мати капітана для зв'язку з адміністрацією.

2.5. Голосові канали Discord є обов'язковими під час матчів.

2.6. Для кожної команди створюються окремі голосові канали, у яких гравці зобов'язані перебувати під час гри.

2.7. Повідомлення в особистих повідомленнях або сторонніх ресурсах не мають офіційної сили.

3. Учасники турніру

3.1. До участі допускаються гравці віком від 16 років.

3.2. Команда складається з:

- 5 основних гравців;
- 1 запасного гравця (за наявності).

3.3. Учасники зобов'язані:

- дотримуватись спортивної поведінки;
- поважати суперників;
- виконувати вимоги суддів та адміністрації.

3.4. Забороняються:

- образи;
- токсична поведінка;
- расизм;
- націоналізм;
- погрози;
- фізична агресія.

3.5. Steam-профіль та статистика ігор гравця повинні бути відкритими протягом усього турніру та під час реєстрації.

3.6. Вимоги для гри на турнірі CS2:

- Від 100 годин.
- Prime-status
- Активний фейсіт аккаунт без блокувань
- Відсутність VAC-бану

3.7. Нікнейми та назви команд повинні:

- бути читабельними;
 - бути написані латиницею;
 - не містити образливого або провокаційного змісту.
-

4. Реєстрація та акаунти

4.1. Реєстрація проходить через офіційну Google-форму.

4.2. Після завершення реєстрації заявки не приймаються.

4.3. Учасник зобов'язаний:

- вказати актуальний FACEIT-профіль;
- вказати актуальний Steam-профіль;
- використовувати основний акаунт.

4.4. У разі виявлення:

- smurf-акаунтів;
- мультиакаунтів;
- фейкових даних;
- обходу блокувань

У разі порушення організатори залишають за собою право здійснити дисциплінарні міри до цього гравця включно з вилученням з турніру.

4.5. Гравці з VAC/FACEIT банами за чіти до участі не допускаються.

4.6. Остаточне рішення щодо допуску учасника приймає адміністрація турніру.

5. Формат проведення турніру

5.1. Турнір проводиться у форматі:

- Single Elimination;

5.2. Усі матчі проводяться на платформі FACEIT.

5.3. Формат матчів:

- Best of 1;
- Grand Final — Best of 3.

5.4. Вибір сторони визначається ножовим раундом.

5.5. Мап-вето проводиться автоматично платформою або капітанами команд.

5.6. Список доступних карт:

- Mirage
- Inferno
- Nuke
- Ancient
- Anubis
- Overpass
- Dust2

5.7. Сервери турніру:

- Німеччина.

5.8. У разі DDoS-атак або технічних проблем адміністрація має право:

- перенести матч;
 - змінити сервер;
 - скасувати матч.
-

6. Запізнення та технічні проблеми

6.1. Якщо команда запізнюється більш ніж на 15 хвилин від призначеного часу — їй може бути зарахована технічна поразка.

6.2. Матч не може бути розпочатий без присутності капітанів команд.

6.3. Заборонено починати гру у неповних складах без дозволу адміністрації.

6.4. Якщо від однієї команди відсутні більше двох гравців через:

- технічні проблеми;
 - запізнення;
 - інші причини —
адміністрація має право присудити технічну поразку.
-

7. ДЕМО-записи

7.1. Кожен гравець зобов'язаний записувати DEMO своєї гри.

7.2. Для запису необхідно ввести в консоль:
record "nickname"

7.3. У разі запиту адміністрації DEMO повинно бути надане у встановлений термін через:

- Discord;
- Google Drive;
- файлообмінник.

7.4. Відсутність DEMO або відмова його надати може призвести до:

- технічної поразки;
 - скасування результату матчу;
 - дискваліфікації.
-

8. Заміни

8.1. Команда має право на одну заміну протягом турніру.

8.2. Усі заміни повинні бути погоджені адміністрацією заздалегідь.

8.3. Непогоджена заміна тягне за собою технічну поразку.

9. Пауза під час матчу

9.1. Кожній команді надається 300 секунд паузи на матч, включаючи овертайми.

9.2. Для активації паузи необхідно написати:
!pause

9.3. Для зняття паузи необхідно повторно написати:
!pause

9.4. Зловживання паузами може бути розцінене як неспортивна поведінка.

10. Технічні налаштування

10.1. Усі сервери використовують офіційні налаштування MAJOR-турнірів.

10.2. Дозволяються:

- buy binds;
- jump-throw binds.

10.3. Забороняються:

- сторонній софт;
- макроси;
- скрипти;
- оверлеї;
- будь-яке програмне забезпечення, що дає перевагу.

10.4. Заборонені будь-які види читів та скриптів, включаючи:

- bunny-hop scripts;
 - recoil scripts;
 - rapid-fire scripts.
-

11. Трансляції

11.1. Гравці можуть проводити особисті трансляції матчів.

11.2. Мінімальна затримка:

- офіційна трансляція — 60 секунд;
- особиста трансляція — 120 секунд.

11.3. Перегляд офіційної трансляції під час гри заборонений.

12. Скарги та апеляції

12.1. Скарги подаються капітаном команди через Discord не пізніше 15 хвилин після завершення матчу.

12.2. До скарги необхідно додати:

- DEMO;
- скріншоти;
- відеофрагменти;
- тайм-коди або номер раунду.

12.3. Апеляції розглядаються адміністрацією в окремому Discord-каналі.

12.4. У разі агресивної поведінки адміністрація має право:

- обмежити право голосу;
- видалити учасника з апеляції;
- видати дисциплінарне покарання.

12.5. Рішення адміністрації є остаточним та не підлягає подальшому оскарженню.

13. Дисциплінарні порушення

13.1. За порушення Регламенту можуть застосовуватись:

- попередження;
- технічна поразка;
- дискваліфікація;
- тимчасове блокування;
- довічне блокування.

13.2. Суворо заборонені:

- чіти;
- smurfing;
- баг-юз;
- match-fixing;
- саботаж;
- intentional feeding;
- team griefing.

13.3. За використання читів:

- команда дискваліфікується;
- результати анулюються;
- гравець отримує довічний бан.

13.4. До дисциплінарних порушень також належать:

- teamkill;
- образа адміністрації;
- неспортивна поведінка;
- навмисний злив гри (322);
- токсична поведінка;
- погрози;
- обман адміністрації.

14. Скасування матчу

14.1. Матч може бути скасований у випадку:

- бану гравця на сервері;
- грубого порушення правил;
- технічних проблем;
- використання забороненого ПЗ.

14.2. Для скасування матчу необхідно надати:

- скріншот виходу гравця;
- скріншот отримання бану.

14.3. Якщо гравець відключився після шостого раунду — матч продовжується у неповних складах.

14.4. У разі обману адміністрації гравець або капітан можуть бути тимчасово відсторонені від участі в турнірах.

15. Визначення переможців та нагородження

15.1. Переможці визначаються за результатами фінальних матчів.

15.2. Призові місця:

- 1 місце;
- 2 місце;
- 3 місце.

15.3. Призовий фонд може включати:

- грошові призи;
- периферію;
- мерч;
- подарунки від партнерів;
- ігровий час.

15.4. У разі недостатньої кількості команд організатор має право змінити призовий фонд або формат проведення турніру.

16. Остаточні положення

16.1. У будь-якій спірній ситуації остаточне рішення залишається за адміністрацією турніру.

16.2. Адміністрація має право приймати рішення, не передбачені цим Регламентом, якщо це необхідно для забезпечення чесної гри та нормального проведення турніру.

16.3. Усі рішення адміністрації є остаточними.