

РЕГЛАМЕНТ

OneTab Tournament

Одеса · 2026

Дисципліна	Counter-Strike 2 (CS2)
Формат кваліфікації	Онлайн — FACEIT (9–10 травня 2025)
Формат фіналів	LAN — 30–31 травня 2025
Місце фіналів	м. Одеса, Комп'ютерні клуби "OneTab" (1/8, Чвертьфінали), Концерт хол Одеса (Півфінали, Грандфінал)

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Сфера дії Регламенту

Цей Регламент є обов'язковим для всіх учасників Змагання. Участь у Змаганні означає повну та беззастережну згоду з усіма положеннями Регламенту, включно з можливими змінами та уточненнями.

1.3. Місце проведення

Онлайн-кваліфікація: платформа FACEIT

LAN-фінали, 1/8 та Чвертьфінали: Комп'ютерні клуби "OneTab" (адреса оголошується Організатором окремо).

LAN-фінали, півфінали і фінал: Концерт хол Одеса

1.4. Дати проведення (Додаток А)

Онлайн-кваліфікація: 9–10 травня 2025 року.

LAN-фінали: 30-31 травня 2025 року.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕННЯ

2.1. Структура Змагання

Змагання складається з двох стадій:

- Стадія онлайн-кваліфікації (FACEIT, 9–10 травня 2025);
- LAN-фінали, м. Одеса, Комп'ютерні клуби "OneTab" (1/8, Чвертьфінали), Концерт хол Одеса (Півфінали, Грандфінал), 30–31 2025.

2.2. Стадія онлайн-кваліфікації

Кваліфікація проводиться на платформі FACEIT у форматі Single Elimination (вибуття після однією поразки).

Формат сітки	Single Elimination
Матчі	BO1
Вирішальний матч за вихід до LAN-фіналів	BO3
Кількість команд, що виходять до LAN	Визначається кількістю вільних місць після invite-запрошень

Кваліфікація проводиться лише один раз.

2.3. Система запрошень (Invite-слоти)

Чотири команди отримують гарантоване пряме запрошення до 1/4 LAN-Фіналів від Організатора. Також ще чотири команди можуть отримати запрошення до 1/8 (Етап перед 1/4) LAN-фіналів від Організатора. Вибір команд, які отримують запрошення після заповнення форми, здійснюється Організатором.

Для отримання окремого запрошення треба заповнити спеціальну Google-форму – <https://forms.gle/V1XMJMJDzBsQ1VxL7>

Розподіл сітки LAN-фіналів залежить від кількості запрошених команд, які заповнили заявку через Google-форму:

4 invite-команди з Google-форми	Запрошені команди, що попередньо подали заявку через Google-форму та чотири команди з кваліфікацій розпочинають LAN-фінали з 1/8. Команди з прямими запрошеннями починають із 1/4 фіналу.
Відсутність invite-команд з Google-форми	Вісім команд з кваліфікації розпочинають LAN-фінали з 1/8. Команди з прямими запрошеннями починають із 1/4 фіналу.

⚠️ Остаточна схема сітки та розподіл слотів оголошуються Організатором не пізніше ніж за 48 годин до старту LAN-фіналів.

2.4. Формат LAN-фіналів

LAN-фінали проводяться у форматі Single Elimination на 12 (дванадцять) команд.

Кількість команд	12
Формат сітки	Single Elimination
Усі матчі	BO3
Гранд-фінал	BO3

1/8	Вісім команд, переможці проходять до Чвертьфіналу (Уточнення по слотам п. 2.3)
Чвертьфінали	Переможці 1/8 та запрошені команди грають за вихід у півфінали
Півфінали	Переможці чвертьфіналів грають за вихід у Гранд-фінал

2.5. Заміна команди

У разі якщо команда А не зможе взяти участь, її місце займе команда Б, оскільки саме вона поступилася команді А в останньому матчі кваліфікаційного етапу. У такому випадку буде гарантовано внесено зміни до турнірної сітки / або, залежно від регламенту, турнірна сітка залишиться без змін.

3. ПРАВИЛА УЧАСТІ

3.1. Учасники

Учасниками Змагання є команди та їхні гравці, що пройшли реєстрацію та відповідають вимогам цього Регламенту.

Гравець — фізична особа, що є членом команди та виступає в матчах Змагання від імені своєї команди. Один гравець може входити лише до однієї команди протягом усього Змагання.

Команда — об'єднання гравців, що бере участь у матчах Змагання.

3.2. Реєстрація

Реєстрація команд для участі в онлайн-кваліфікації здійснюється через офіційну сторінку турніру на платформі FACEIT.

3.3. Склад команди

Команда складається з 5 (п'яти) основних гравців та не більше 2 запасних гравців..

Тренер або менеджер команди не включається до ігрового складу.

Мінімальний склад для початку матчу — 5 гравців. Гра меншим складом не допускається.

3.4. Назва та логотип команди

Назва команди не повинна містити образливих, непристойних або дискримінаційних слів, символів, посилань на незаконну або насильницьку діяльність, а також бренди та торговельні марки без відповідного дозволу.

Логотип та графічні матеріали команди мають відповідати тим самим вимогам.

Організатор залишає за собою право відхилити будь-яку назву або логотип без пояснення причин.

3.5. Нікнейми гравців

Ігрові нікнейми (псевдоніми) гравців не повинні містити образливих, непристойних, дискримінаційних або провокаційних виразів. Організатор має право вимагати зміни нікнейму.

4. ІГРОВІ ПРАВИЛА

4.1. Налаштування матчу

Усі матчі проводяться на актуальній версії Counter-Strike 2. Стандартні налаштування матчу:

Режим гри	Competitive (5v5)
Раунди	24 (12+12), MR12
Overtime	MR3 (6 раундів, \$10,000 стартовий баланс)
Overtime — кількість ОТ	Необмежена, до виявлення переможця
Friendly fire	Увімкнено
Knife round	Для вибору сторони
Тайм-аут (pause)	Технічний: 1 × 120 сек. Тактичний: 4 × 30 сек. на команду

4.2. Мап-пул

Офіційний мап-пул Змагання:

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

4.3. Вибір мап та сторін

ВО1 (кваліфікація)

Вибір карти здійснюється методом veto на платформі FACEIT:

- Команди по черзі виключають карти з мап-пулу (ban-ban-ban-ban-ban — залишається 1).
- Команда з вищим посівом (або переможець монети) робить перший ban.
- Сторони на обраній карті визначаються knife round або жеребом (відповідно до налаштувань платформи).

ВО3 (вирішальні матчі кваліфікації та LAN-фінали)

Процедура veto:

- Ban: Команда А виключає 1 карту.
- Ban: Команда Б виключає 1 карту.
- Pick: Команда А обирає 1 карту (1-ша в серії).
- Pick: Команда Б обирає 1 карту (2-га в серії).
- Ban: Команда А виключає 1 карту.
- Ban: Команда Б виключає 1 карту.
- Залишкова карта — 3-тя (decider).

4.4. Паузи

Кожна команда має право на:

- 4 (чотири) тактичні паузи по 30 секунд (автоматично завершуються або можуть бути завершені достроково командою);
- 1 (один) технічний тайм-аут тривалістю до 120 секунд (виключно для вирішення технічних проблем — лаги, дисконнект тощо).

Технічний тайм-аут надається лише за наявності підтвердженої технічної проблеми. Зловживання технічними паузами може каратися технічною поразкою в раунді або матчі.

На LAN-Фіналах передбачені технічні паузи від організаторів, якщо виникають негаразди з обладнанням. Вони необмежені по часу та триматимуть стільки, скільки потрібне буде часу на усунення проблем.

4.5. Правила заміні

Заміна гравця під час матчу (stand-in) дозволяється виключно між матчами BO1. Замінний гравець повинен бути заявлений у складі команди до початку стадії. Використання незаявленого гравця не передбачається можливим. Допускається 10 заміні за етап.

4.6. Технічна перемога

Технічна перемога присуджується команді-суперникові, якщо:

- команда не з'явилась на матч протягом 30 хвилин після призначеного часу;
- команда не може виставити 5 гравців;
- команда відмовляється грати або навмисно затуагує матч.

4.7. Перегравш матчу (Remake)

Перегравш карти або раунду може бути призначений суддею у разі:

- підтвердженої критичної технічної проблеми на стороні серверу чи платформи;
- збою в клієнті гри, що вплинув на результат раунду (за рішенням судді).

Перегравш з ініціативи команди без підтвердженої технічної причини не призначається.

5. СПЕЦИФІЧНІ ВИМОГИ ДО LAN-ФІНАЛІВ

5.1. Присутність на LAN

Усі гравці, що пройшли до LAN-фіналів, зобов'язані особисто бути присутніми у зазначених комп'ютерних клубах OneTab (м. Одеса) у визначений Організатором час. Дистанційна участь (онлайн) у LAN-фіналах не допускається.

5.2. Обладнання

На LAN-фіналах Організатор надає:

- персональні комп'ютери зі встановленим CS2 та необхідним програмним забезпеченням;
- ігрові периферійні пристрої (монітор, клавіатура, мишка, килимок, гарнітура).

Гравці мають право використовувати власну периферію (мишку, килимок, гарнітуру, клавіатуру) за попереднім погодженням з Організатором. Власні системні блоки, ноутбуки та флеш-накопичувачі до використання не допускаються без прямої згоди Організатора.

5.3. Налаштування гравця (config)

Гравцям дозволяється використовувати власні ігрові конфіги (config-файли). Конфіги не повинні містити заборонених команд або скриптів, що надають ігрову перевагу (бінди на автоматичні дії, заборонені злами тощо).

Організатор залишає за собою право перевірити конфіги гравців до або під час матчу. У разі виявлення заборонених команд конфіг буде відхилено, а гравцеві буде надано стандартний config.

⚠ Список дозволених / заборонених команд публікується Організатором окремим додатком до початку LAN-фіналів.

5.4. Вимоги до мережі на LAN

Гравці підключаються виключно до мережевої інфраструктури місця проведення. Будь-яке стороннє підключення (мобільний інтернет, особисті маршрутизатори, VPN) заборонено та є підставою для дискваліфікації.

5.5. Поведінка на LAN-майданчику

На LAN-майданчику заборонено:

- несанкціоноване переміщення між ігровими зонами;
- зйомка або трансляція з екранів без дозволу Організатора;
- вживання алкоголю або заборонених речовин;
- будь-які дії, що заважають проведенню матчів.
- вживання алкоголю, допінгових засобів або інших заборонених речовин;

6. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ

6.1. Пунктуальність

Команди зобов'язані підключитись / бути готовими до початку матчу не пізніше ніж за 10 хвилин до призначеного часу. Запізнення без попереднього повідомлення Організатора може призвести до технічної поразки (п. 4.6).

6.2. Ігрові облікові записи

Кожен гравець зобов'язаний грати виключно зі свого особистого облікового запису Steam / FACEIT, заявленого під час реєстрації. Використання чужих або буст-акаунтів заборонено і є підставою для дискваліфікації.

6.3. Конфіденційність

Учасники не мають права розголошувати закриту інформацію про хід матчу (наприклад, стани сервера, внутрішні рішення суддів тощо) до офіційного завершення Змагання.

6.4. Конфлікт інтересів

Судді, організатори та адміністратори не мають права брати участь у змаганні як гравці, тренери, менеджери або в будь-яких інших ролях, пов'язаних із командами-учасницями.

6.5. Неспортивна поведінка

Забороняється:

- навмисна образа суперників, суддів або Організатора в будь-якій формі (усно, письмово, у чаті гри або соціальних мережах);
- умисне затягування матчу або відмова продовжувати гру;
- будь-які дії, що порушують чесну гру (fair play) або завдають шкоди репутації Змагання;
- Категорично забороняється використання будь-якого програмного забезпечення, що надає нечесну ігрову перевагу.

6.6. Медіа, трансляції та публічні матеріали

Усі права на трансляцію, відеозапис та публікацію матеріалів Змагання належать Організатору. Команди та гравці надають Організатору право на некомерційне використання своїх зображень, нікнеймів та логотипів у рамках промо-матеріалів Змагання.

Community Cast (неофіційні трансляції від третіх осіб) дозволяються виключно з письмового дозволу Організатора та без монетизації.

6.7. Голосовий зв'язок

Під час матчу команди мають право використовувати будь-які голосові комунікатори (TeamSpeak, Discord, внутрішній голос CS2 тощо). Записи голосового зв'язку можуть бути запитані суддями у разі розслідування порушень.

6.8. Зобов'язання щодо веб-камер та POV-запису

На LAN-фіналах Організатор забезпечує відеозйомку гравців та POV-запис. Гравці зобов'язані не перекривати камери та не перешкоджати здійсненню відеофіксації, а також надають Організатору право використовувати отримані матеріали у межах турніру та його медійного висвітлення.

Під час онлайн-кваліфікації наявність веб-камери не є обов'язковою. Водночас запис голосового зв'язку (voice) є обов'язковим для всіх учасників.

Організатор залишає за собою право зобов'язати будь-якого учасника надати POV-демо та/або скріншоти ігрових налаштувань за запитом, які мають бути надані протягом 48 годин з моменту запиту. Ненадання або відмова у наданні зазначених матеріалів у встановлений строк може розцінюватися як порушення регламенту та призвести до санкцій, включно з дискваліфікацією.

6.9. Зобов'язання щодо ЗМІ на LAN

Гравці LAN-фіналів зобов'язані бути доступними для короткого інтерв'ю з боку Організатора або акредитованих ЗМІ до або після матчу (тривалість не більше 10 хвилин).

7. АНТИЧІТ ТА ЧЕСНА ГРА

7.1. Заборонене програмне забезпечення

Категорично забороняється використання будь-якого програмного забезпечення, що надає нечесну ігрову перевагу, зокрема:

- aimbot, wallhack, triggerbot, esp, radar hack та будь-які інші сторонні ін'єкції в процес гри;

- скрипти та маско, що автоматизують ігрові дії (автоматичні стрілянина, баг-тайминги тощо);
- будь-яке стороннє ПЗ, що модифікує пам'ять або процеси CS2 або Steam.

7.2. Античіт-системи

Під час онлайн-кваліфікації FACEIT застосовує античіт-систему FACEIT Anti-Cheat (FAC). Участь у матчах без активного FAC заборонена.

На LAN-фіналах застосовуються: VAC, FACEIT Anti-Cheat (за наявності), а також додаткова перевірка обладнання адміністраторами на місці.

7.3. Розслідування та санкції

У разі обґрунтованої підозри у використанні читів Організатор проводить внутрішнє розслідування. До його завершення підозрюваний гравець може бути тимчасово відсторонений від матчів. Рішення Організатора за підсумками розслідування є остаточним та оскарженню не підлягає.

Використання заборонених засобів тягне за собою:

- негайну дискваліфікацію гравця/команди із Змагання;
- анулювання всіх результатів;
- можливу довгострокову заборону (ban) на участь у майбутніх змаганнях Організатора.

8. СКАРГИ ТА ОСКАРЖЕННЯ

8.1. Визначення

Скарга — офіційне звернення учасника до суддівської колегії щодо порушення правил, технічних збоїв або оскарження рішення судді.

8.2. Порядок подання

Скарга подається виключно через офіційний канал (тікет-система FACEIT або безпосередньо до адміністратора LAN на місці). Скарги, подані в чаті гри, соціальних мережах або в усній формі без фіксації, до розгляду не приймаються.

8.3. Строки подання

Скарга щодо результату матчу — не пізніше ніж через 30 хвилин після його завершення.

8.4. Розгляд

Суддівська колегія розглядає скаргу у найкоротші терміни. Рішення судді є остаточним. У виняткових випадках рішення може бути передане на розгляд Організатора, чиє рішення є остаточним та оскарженню не підлягає.

9. ПРИЗОВИЙ ФОНД ТА ВИПЛАТИ

9.1. Призовий фонд

1 місце — 400 000 грн (готівкою) + 125 000 грн у вигляді товарної продукції, наданої спонсором, компанією Proove

2 місце — 100 000 грн (готівкою) + 70 000 грн у вигляді товарної продукції, наданої спонсором, компанією Proove

3–4 місце — 22 500 грн (готівкою) + 50 000 грн у вигляді товарної продукції, наданої спонсором, компанією Proove

5–8 місце — 40 000 грн товаром у вигляді товарної продукції, наданої спонсором, компанією Proove

9.2. Умови виплати

Призові кошти виплачуються командам/гравцям за умови:

- повного дотримання ними положень цього Регламенту;
- відсутності активних дисциплінарних розслідувань щодо команди або гравців;
- надання командою/гравцями необхідних платіжних реквізитів у строк, визначений Організатором.

9.3. Термін виплати

Організатор зобов'язується докласти розумних зусиль для виплати виграшів протягом 90 (дев'яноста) календарних днів із дати завершення Змагання. У виняткових випадках цей строк може бути подовжено до 180 (ста вісімдесяти) календарних днів. Змагання та виконання всіх умов п. 9.2. Організатор залишає за собою право призупинити виплату до завершення будь-якого активного дисциплінарного розслідування.

9.4. Вирахування штрафів

Штрафи, накладені відповідно до Розділу 10, можуть бути відраховані з призових коштів команди до їх виплати.

10. ДИСЦИПЛІНАРНІ СТЯГНЕННЯ

10.1. Загальні положення

Організатор має право накладати дисциплінарні стягнення на будь-якого учасника за порушення цього Регламенту, норм спортивної поведінки або рішень суддів. Перелік стягнень не є вичерпним; Організатор діє на власний розсуд.

10.2. Попередження (Warning)

Попередження видається за незначні порушення (запізнення, незначна неспортивна поведінка, незначні технічні порушення). Два попередження протягом однієї стадії автоматично тягнуть за собою вищу санкцію.

10.3. Штрафи

Грошові штрафи можуть бути накладені за:

- систематичні запізнення або зрив матчу — від 5% до 20% призових;
- неспортивну поведінку, образи, провокації — від 5% до 30% призових;
- недотримання медіа-зобов'язань — від 5% до 15% призових.
- Пошкодження наданої техніки, гарнітури, приладів для гри на LAN-Фіналах — від 5% до 30% призових;

10.4. Технічна поразка

Технічна поразка в матчі (або на окремій карті) призначається за:

- неявку на матч без поважної причини (п. 4.6);
- гру з незаявленим гравцем;
- навмисне порушення ігрових правил, що вплинуло на результат.

10.5. Дискваліфікація

Дискваліфікація команди або гравця із Змагання (з анулюванням результатів та можливим позбавленням призових) відбувається у разі:

- використання чітів або іншого заборонного ПЗ (п. 7.1–7.4);
- умисних договірних матчів або маніпуляції результатами;
- підроблення документів або надання неправдивих даних при реєстрації;
- грубої неспортивної поведінки (фізична агресія, расистські висловлювання, загрози тощо);
- накопичення критичної кількості порушень протягом Змагання.

10.6. Договірні матчі

Будь-яка форма змови між командами з метою заздалегідь визначеного результату матчу забороняється. Розслідування проводиться Організатором.

У разі підтвердження факту змови обидві команди підлягають дискваліфікації. В інших випадках Організатор залишає за собою право самостійно визначати характер та ступінь санкцій залежно від обставин порушення.

11. ПЕРЕНЕСЕННЯ МАТЧІВ ТА ПОСІВ

11.1. Перенесення матчів

Перенесення матчу на кваліфікаціях допускається лише за згодою обох команд та Організатора, оголошеною не пізніше ніж за 2 години до призначеного часу. Рішення Організатора про перенесення або відмову у перенесенні є остаточним.

На LAN-фіналах перенесення матчів можливе лише за надзвичайних обставин (технічні збої на стороні Організатора) за рішенням головного судді.

11.2. Посів та жеребкування

Посів команд для онлайн-кваліфікації визначається автоматичною системою FACEIT на підставі середнього командного ЕЛО гравців.

Посів команд для LAN-фіналів визначається Організатором на підставі:

- місця в кваліфікаційній сітці (посів за результатами кваліфікації);
- статусу invite-команди (посів рішенням Організатора).

Жеребкування сітки проводиться після завершення кваліфікаційних етапів.

12. ПРИКІНЦЕВІ ПОЛОЖЕННЯ

12.1. Організатор

Усі рішення, не передбачені цим Регламентом, приймаються Організатором одноосібно та є остаточними

12.2. Ознайомлення з Регламентом

Незнання Регламенту не звільняє учасників від відповідальності.

12.2. Внесення змін до Регламенту

Організатор залишає за собою право вносити зміни до цього Регламенту в будь-який момент. Зміни набирають чинності з моменту їх публікації на офіційних ресурсах Організатора. Учасники несуть відповідальність за самостійне відстеження змін.

12.3. Форс-мажор

Організатор не несе відповідальності за затримки, скасування або зміни формату Змагання, спричинені обставинами непереборної сили (воєнний стан, стихійні лиха, технічні збої провайдерів тощо). У таких випадках Організатор повідомляє учасників у найкоротші терміни та намагається мінімізувати наслідки.

12.4. Дійсність правил

Якщо будь-яке положення цього Регламенту виявиться недійсним або нездійсненним, решта положень залишається в силі. Організатор замінює недійсне положення максимально близьким за змістом.

12.5. Мова Змагання

Офіційною мовою Регламенту є українська. У разі суперечностей між перекладами, текст українською мовою має пріоритет.

12.6. Правила безпеки

У разі оголошення повітряної тривоги, надзвичайної ситуації або інших обставин, що становлять загрозу безпеці учасників, матч негайно призупиняється.

Подальше проведення матчу визначається виключно рішенням Організатора з урахуванням безпекової ситуації та технічних можливостей. Усі учасники зобов'язані виконувати інструкції Організатора та дотримуватися правил безпеки.

ДОДАТОК А — РОЗКЛАД ЗМАГАННЯ

Стадія	Дати	Примітка
Реєстрація команд	до 8 травня 2025	FACEIT, форма Організатора
Онлайн-кваліфікація	9–10 травня 2025	FACEIT, Single Elim., BO1/BO3
Оголошення invite-команд	до 12 травня 2025	Офіційні ресурси Організатора
Жеребкування LAN-сітки	до 14 травня 2025	Публічно, онлайн
LAN-фінали	30–31 травня 2025	Комп'ютерні клуби "OneTab", Концерт хол Одеса (Півфінали, Грандфінал)