



BRAND & BATTLE

РЕГЛАМЕНТ

CG CS2 Brand Battle Season 2

СОДЕРЖАНИЕ

1 СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	3
2 ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	5
3 ФОРМАТ ЧЕМПИОНАТА	6
4 ПОДГОТОВКА К МАТЧАМ	8
5 ПРАВИЛА ПЕРЕНОСА МАТЧЕЙ	10
6 ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА	11
7 ЗАМЕНЫ	13
8 ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРАВИЛА	14
9 ПРИЗОВОЙ ФОНД И ЕГО РАСПРЕДЕЛЕНИЕ	16
10 НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ И РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ ВОПРОСОВ	17
11 ДРУГИЕ УСЛОВИЯ	18

1 СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

В настоящем Регламенте используются следующие термины и определения:

- Организатор — киберспортивная организация Cardigans Gaming, осуществляющая подготовку, управление и проведение Чемпионата.
- Судья — официальное лицо, назначенное Организатором для контроля соблюдения Регламента, фиксации результатов и принятия решений в спорных ситуациях.
- Участник — физическое лицо, официально заявленное в составе команды и соответствующее требованиям раздела 2.1 Регламента.
- Капитан — игрок, представляющий интересы команды. Является единственным официальным лицом, имеющим право на коммуникацию с Судьями и принятие решений от лица всей команды.
- Ростер — утвержденный список игроков команды (основной состав и запасные), поданный при регистрации или дозаявке.
- Техническое поражение (ТП) — принудительное завершение карты или матча со счетом 13:0 или 1:0 / 2:0 в пользу соперника вследствие нарушения правил или неявки команды.
- Игровой сервер — выделенный сервер для игры в CS2, предоставленный Организатором или Судьей.
- Официальный канал связи — сервер Discord Cardigans Gaming или иная платформа, указанная Организатором как приоритетная для коммуникации.
- Баг — ошибка программного обеспечения игры, позволяющая получить непредусмотренное игровое преимущество (например, просмотр сквозь текстуры).
- Читы — использование стороннего ПО для автоматизации стрельбы (Aimbot), просмотра сквозь стены (Wallhack) и иных неправомерных преимуществ.
- Матч — серия игр (карт) между двумя командами.
- Карта — одна полноценная игра на одной из выбранных локаций (например, de_mirage).
- BO1 (Best of 1) — формат матча, где победителем считается команда, выигравшая одну карту.
- BO3 (Best of 3) — формат матча, где победителем считается команда, выигравшая две карты.
- Игровой день — период времени, охватывающий все запланированные активности в рамках турнира на конкретную дату. Игровой день начинается за 1 час до старта первого матча по расписанию (начало стадии пиков/банов) и заканчивается в момент подтверждения результата последнего матча Судьей.

- 
- Спорная ситуация — любой инцидент, конфликт, технический сбой или ситуация, возникшая в ходе чемпионата, процедура решения которой прямо не прописана в настоящем Регламенте. В случае возникновения спорной ситуации решение принимает Главный Судья или представитель Организатора, руководствуясь принципами честной игры и спортивной этики. Такое решение является окончательным, вступает в силу немедленно и не подлежит обжалованию



2 ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

«CG CS2 Brand Battle Season 2» (далее — Чемпионат) — соревнования по Counter-Strike 2, между командами, выступающими под эгидой своих брендов, проводимые киберспортивной организацией Cardigans Gaming.

Даты проведения чемпионата: 18 апреля – 24 мая.

Основная документация чемпионата:

Информационная таблица

3 ФОРМАТ ЧЕМПИОНАТА

3.1. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ. ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИЯМ, СОСТАВУ КОМАНДЫ, ИГРОКАМ

Требования к организациям:

- Каждая организация может быть представлена только одной командой в дисциплине.
- Для участия в чемпионате организациям необходимо зарегистрировать команду через Google-форму.
- При заполнении Google-формы информация должна быть предоставлена в полном объеме, в срок, и все данные должны быть достоверными. В противном случае команда не будет допущена до участия в чемпионате.

Требования к игрокам:

- Каждый игрок должен являться действующим сотрудником организации не менее 2-х месяцев на момент начала чемпионата.
- Игрок может быть заявлен за состав только одной команды в рамках всего чемпионата.
- При работе по совместительству игрок вправе выбирать, команду какого бренда представлять (на протяжении чемпионата он может быть заявлен только в команде одного из брендов).

Требования к составу команды:

- Минимальный состав команды — 5 игроков. При регистрации команда также может заявить до 5 запасных игроков.

3.2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

- **Дисциплина:** CS2.
- **Формат проведения:** Online + Offline.
- **Формат игры:** 5x5.
- **Список карт:** Стандартный пул соревновательных карт (Mirage, Dust 2, Anubis, Ancient, Inferno, Nuke, Overpass).

Чемпионат пройдет в три стадии: групповой этап, дивизионы и LAN-финал.

3.3. ФОРМАТ ГРУППОВОГО ЭТАПА

- Команды распределяются в группы по 4 команды при помощи жеребьевки, которая пройдет на прямой трансляции и будет проведена при помощи рандомайзера.
- **Формат проведения:** Online.
- **Формат сетки:** GSL.
- **Формат матчей:** BO1.
- При не кратном 4 количестве команд, некоторые группы будут состоять из 3 команд и будут сыграны по системе Round Robin.

По результатам группового этапа:

В группе на 4 команды:

- 1 и 2 места проходят в Верхний дивизион
- 3 и 4 места проходят в Нижний дивизион

В группе на 3 команды:

- 1 место проходит в Верхний дивизион
- 3 место проходит в Нижний дивизион
- Дивизион команд, занявших второе место, определяется при помощи подсчета разницы выигранных и проигранных раундов. Половина команд, с лучшей разницей, проходит в Верхний дивизион, другая половина — в Нижний. При нечетном количестве команд в Верхний дивизион проходит на одну команду больше, чем в нижний.

3.4. ФОРМАТ ДИВИЗИОНОВ

- **Формат проведения:** Online.
- **Формат сетки:** Double Elimination.
- **Формат матчей:** все матчи BO3.

Посев сеток дивизионов будет происходить на прямой трансляции и будет проводиться при помощи рандомайзера.

3.5. ФОРМАТ LAN-ФИНАЛА

- **Формат проведения:** Offline.
- **Формат матчей:** BO3.
- Две лучшие команды Верхнего дивизиона и две лучшие команды Нижнего дивизиона сразятся за чемпионство в своих дивизионах на LAN-финале в Минске.

4 ПОДГОТОВКА К МАТЧАМ

4.1. ПРОВЕРКА ОБНОВЛЕНИЙ ПЕРЕД МАТЧЕМ

До начала матча всем игрокам необходимо проверить актуальность текущей версии клиента игры, соответствие никнейма в игре с никнеймом, заявленным при регистрации, а также проверить исправность компьютера, аппаратного и программного обеспечения.

4.2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ КАМЕРЫ

За 15 минут до начала матча все игроки должны включить веб камеры и не выключать их до окончания матча. На веб камере должно быть видно лицо. В случае невыполнения данного требования команда получит замечание.

При отсутствии включенной веб камеры у одного или нескольких игроков, матч может быть начат только с согласия команды соперников.

4.3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

Игроки несут ответственность за решение своих технических проблем, в том числе связанных с аппаратным и программным обеспечением.

4.4. СТАРТ МАТЧА НЕ В ПОЛНОМ СОСТАВЕ

Для старта матча на сервере должно находиться 5 игроков каждой команды. Начинать игру не в полном составе запрещено.

4.5. СОЗДАНИЕ ТУРНИРНЫХ СЕРВЕРОВ

Сервера для всех матчей чемпионата создаются Судьями, если Судьей не оговорено иное.

4.6. ПОРЯДОК ВЫБОРА КАРТЫ И СТОРОНЫ

Выбор карт происходит в Telegram-комнате матча за 30 минут до официального старта матча капитанами команд. В случае опоздания на выбор карт, право выбора очередности предоставляется команде, которая пришла вовремя.

Очередность выбора определяется броском монетки.

Для BO1:

- Команда 1 — банит одну карту;
- Команда 2 — банит одну карту;
- Команда 2 — банит одну карту;
- Команда 1 — банит одну карту;
- Команда 1 — банит одну карту;
- Команда 2 — банит одну карту;

На оставшейся карте играется матч. Стороны определяются при помощи ножевого раунда.

Для ВОЗ:

- Команда 1 — банит одну карту;
- Команда 2 — банит одну карту;
- Команда 1 — пикает первую карту;
- Команда 2 — выбирает сторону на первой карте;
- Команда 2 — пикает вторую карту;
- Команда 1 — выбирает сторону на второй карте;
- Команда 1 — банит одну карту;
- Команда 2 — банит одну карту.

На оставшейся карте играется третья игра матча. Стороны определяются при помощи ножевого раунда.

4.7. ДОСТУП К ИГРОВОМУ СЕРВЕРУ

Во время матча, на сервере могут находиться только игроки команд, Судьи и стримеры Организаторов. Менеджерам, тренерам, личным стримерам команд и иным лицам, не являющимися игроками команд и Организаторами, находиться на сервере запрещено.

4.8. ЯВКА НА LAN-ФИНАЛ

Все команды-участницы LAN-Финала обязаны явиться на место проведения своевременно и в полном составе.

Если команда не может принять участие в LAN-финале, то она дисквалифицируется, лишается права на получение призового, и заменяется командой занявшей 3 место.

4.9. СОПРОВОЖДЕНИЕ НА LAN-ФИНАЛЕ

Во время игры на LAN-Финале за спиной команды могут находиться только Судьи и Организаторы.

5 ПРАВИЛА ПЕРЕНОСА МАТЧЕЙ

Для переноса матча команда должна сообщить Судье чемпионата о том, что она не может сыграть матч по расписанию как минимум за 24 часа до старта матча. Команда соперника должна предложить как минимум один вариант альтернативной даты и времени проведения матча.

Требования к альтернативной дате проведения матча:

- Дата и время не должны нарушать структуру чемпионата (например, нельзя перенести матч на дату позднее следующего матча, за переносимым);
- Время начала матча должно быть в рамках следующего прайм-тайма:
 - Будние дни: 18:00 – 23:00
 - Выходные дни: 12:00 – 23:00.

Трансляция матча, который был перенесен, может не проводиться на усмотрение Судьи.

6 ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА

6.1. СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР ИЛИ БАН КАРТЫ

При случайном выборе или бане карты, ответственность лежит на игроке, совершившем данную ошибку. Рестарт в данной ситуации возможен только один раз, при согласии двух команд.

6.2. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Победителем игры считается команда, которая выиграет полноценный матч с результатом в 13 победных раундов. *Исключением являются дополнительные 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;
- Стороны в овертайме не выбираются. Команда начинает овертайм за ту сторону, за которую играла последней;
- Победителем в овертайме считается команда, первой выигравшая 4 раунда;
- В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы, до тех пор, пока победитель не будет выявлен.

6.3. ДОСТУП К ГОЛОСОВОМУ-КАНАЛУ

Во время матча в голосовом канале команды могут находиться только игроки команд, Судьи и стримеры Организаторов.

6.4. ГОЛОСОВАЯ КОММУНИКАЦИЯ В МАТЧАХ

Участвующие в чемпионате игроки должны находиться и совершать голосовую коммуникацию между собой в TeamSpeak/Discord сервере Cardigans Gaming.

6.5. ПАУЗЫ

Каждая команда может взять 4 тактических паузы за игру, длительностью до 30 секунд.

В случае возникновения технических, программных и аппаратных ошибок, команда может поставить техническую паузу.

6.6. ПРИ НЕВОЗМОЖНОСТИ ПЕРЕПОДКЛЮЧИТЬСЯ ИГРОКУ

В случае отключения игрока из игры и невозможности его обратного перепоключения команда должна доигрывать матч не в полном составе.

6.7. ПЕРЕИГРОВКА РАУНДА

Раунд может быть переигран в следующих ситуациях:

- Технический сбой на стороне сервера;
- Технический сбой у игрока.

Условия переигровки раунда:

- Если сбой произошел до нанесения какого-либо урона, либо получения важной стратегической информации о действиях соперника, и Судья был проинформирован о необходимости переигровки раунда незамедлительно, то раунд будет переигран;
- Если сбой произошел после нанесения урона — раунд не переигрывается. Возможны исключения, если урон незначительный (если урон нанесен союзнику, либо же если урон нанесла команда, нуждающаяся в переигровке раунда);
- Если сбой произошел после получения урона, по причине сбоя на стороне сервера, и исход раунда не может быть определен, то матч будет восстановлен на начало раунда.

6.8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МОДЕЛЕЙ (АГЕНТОВ)

Использование любых кастомных моделей агентов (скинов персонажей) строго запрещено. Все игроки обязаны использовать стандартные модели агентов. В случае нарушения данного правила, Судья имеет право остановить матч до смены моделей игроками или вынести замечание команде.

6.9. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАСТРОЙКИ

При использовании консольной команды **cl_showfps** разрешено только значение 1. Использование значений 2, 3 и 4 запрещено.

7 ЗАМЕНЫ

7.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАПАСНЫХ ИГРОКОВ

При регистрации команда может зарегистрировать пять запасных игроков и использовать их в любых матчах чемпионата с уведомлением Судей.

7.2. ДОЗАЯВКА ИГРОКОВ

Дозаявить игроков можно в любой момент чемпионата. Количество игроков, которых можно дозаявить не ограничено.

Для того, чтобы использовать игрока в матче, необходимо дозаявить его не менее, чем за 1 час до старта матча.

В случае возникновения форс-мажорной ситуации:

- Команда может использовать в матче игрока, который не был заявлен в установленный срок. Команда получит замечание, и будет обязана дозаявить этого игрока в течение 5 рабочих дней;
- Матч может быть перенесен по обоюдному согласию команд.
- Для того, чтобы дозаявить игрока, необходимо заполнить Google-форму дозаявки игрока.

8 ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРАВИЛА

8.1. ОПОЗДАНИЯ НА МАТЧ

Если команда не готова начать игру в указанное в расписании время, то применяются следующие правила:

Для ВО1 матчей:

- XX:XX время начала матча;
- XX:XX + 5 минут - Опоздавшая команда получает замечание;
- XX:XX + 15 минут - Опоздавшая команда получает поражение в карте.
Решение о назначении технического поражения принимает Судья, в зависимости от обстоятельств и ситуации.

При ВО3 цикл начинается заново для следующих карт.

8.2. НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ, ЛОГОТИП, АВАТАР, НИКНЕЙМ

Аватар, никнейм участника не должны быть оскорбительными, содержать призывы к насилию, порнографические материалы, политические материалы, пропаганду расизма или другой формы ненависти.

8.3. СООТВЕТСТВИЕ ЗАЯВЛЕННЫХ НИКНЕЙМОВ И АККАУНТОВ

Запрещено заходить в лобби с никнеймом или с аккаунтом отличающегося от заявленного. По запросу Судьи игрок обязан сменить никнейм. Судья вправе запретить старт матча пока не будет выполнено данное требования. Длительность задержки выполнения данного требования игроком считается опозданием на матч.

8.4. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ

На протяжении всего чемпионата участникам запрещается:

- Оскорбления и провокации (оскорбления и провокация противников, Организаторов или других причастных к чемпионату в лобби / игре, а также на сторонних порталах и социальных сетях);
- Использование политических высказываний на платформах, в матчах и социальных сетях Организаторов;
- Получение информации или сигналов о ситуации в матче из сторонних источников;
- Саботирование матча (намеренный проигрыш в матче / срыв матча, путем открытого отказа);
- Неуважительное отношение к соперникам во время игры;
- Спам (многократное повторение одних и тех же сообщений, либо сообщений не несущих смысловой нагрузки).

8.5. СУЩЕСТВЕННЫЕ НАРУШЕНИЯ

На протяжении всего чемпионата участникам запрещается:

- Использование игровых ошибок и читов (модифицированный клиент, сторонние программы) для получения игрового преимущества;
- Предварительное согласие на разделение призовых мест или других денежных компенсаций;
- Обман (попытка обмануть Организаторов или участников чемпионата с заведомо ложными заявлениями, информацией или документами).

8.6. ПУБЛИКАЦИЯ ССЫЛОК

Запрещается публикация любых ссылок на платформах и социальных сетях Организаторов без разрешения Судей.

9 ПРИЗОВОЙ ФОНД И ЕГО РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

9.1. ПРИЗОВОЙ ФОНД

Общий призовой фонд чемпионата: 12 500 BYN.

Распределение призового фонда по дивизионам:

- Верхний дивизион – 8 750 BYN
- Нижний дивизион – 3 750 BYN

Распределение призового фонда Верхнего дивизиона:

- 1 место – 5 000 BYN
- 2 место – 2 000 BYN
- 3 место – 1 000 BYN
- 4 место – 750 BYN

Распределение призового фонда Нижнего дивизиона:

- 1 место – 2 000 BYN
- 2 место – 1 000 BYN
- 3 место – 500 BYN
- 4 место – 250 BYN

9.2. ПОРЯДОК И СРОКИ ВЫПЛАТЫ ПРИЗОВОГО ФОНДА

Денежный приз выплачивается капитану команды.

В течение 7 календарных дней после окончания финала Организатор свяжется с капитанами-призерами для получения данных для выплаты приза.

В течение 7 календарных дней с момента получения письма капитаны-призеры должны предоставить данные для выплаты призовых.

Организатор выплачивает приз капитанам-призерам в течение 60 (шестидесяти) календарных дней с даты предоставления данных.

Призовые выплачиваются за вычетом подоходного налога.

Перевод может быть осуществлен на карты Visa или Mastercard, выпущенные банками РБ.

При ошибке, совершенной игроками, при указании данных для выплаты, Организаторы чемпионата ответственности не несут.

Приз может быть выплачен другому лицу, которое укажет игрок.

10 НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ И РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ ВОПРОСОВ

10.1. ДЕЙСТВИЯ ПРИ НАРУШЕНИИ ПРАВИЛ СОПЕРНИКАМИ

О жалобах, связанных с самим матчем, нарушением правил отдельными игроками, командами, необходимо сообщить Судье незамедлительно.

10.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НАРУШЕНИЯ РЕГЛАМЕНТА

За нарушение пунктов Регламента предусмотрена следующая ответственность:

- Дисциплинарные нарушения: замечание, предупреждение, техническое поражение в игре, техническое поражение в матче;
- Существенные нарушения: предупреждение, дисквалификация, запрет на участие в турнирах Организатора на установленный срок.

Два замечания равняются одному предупреждению. При получении предупреждения команда также получает штраф 5% от призового. При получении командой 3 предупреждений, она дисквалифицируется с чемпионата.

10.3. ПОРЯДОК НАЗНАЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НАРУШЕНИЯ

Назначение ответственности за нарушение пунктов Регламента лежит на Судье и зависит от тяжести нарушения.

10.4. РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ ВОПРОСОВ

Решение по спорным вопросам и вопросам, не описанным в Регламенте принимает Судья.

11 ДРУГИЕ УСЛОВИЯ

11.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ

Факт участия в чемпионате 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 чемпионата.

11.2. СОГЛАСИЕ НА СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ

Участие в чемпионате предполагает ознакомление и полное согласие участников с настоящим Регламентом, принятие на себя обязательства соблюдать все его условия и требования.

11.3. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ИНТЕРЕСА КОМАНДЫ

Капитан команды представляет интересы команды, ведет коммуникацию с Судьями чемпионата. Все решения и действия капитана команды по умолчанию являются мнением всей команды

11.4. ИЗМЕНЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ РЕГЛАМЕНТА

Организаторы чемпионата оставляют за собой право дополнять, удалять и иным образом изменять правила, изложенные в Регламенте, уведомляя об этом в социальных сетях Организатора.

11.5. ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМАТА И РАСПИСАНИЯ

Формат некоторых матчей и их расписание могут быть изменены в зависимости от итогового количества участников. О всех изменениях участники будут проинформированы в социальных сетях Организатора.

11.6. РЕШЕНИЕ ТЕХНИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМ У ОРГАНИЗАТОРОВ

При возникновении технических проблем у Организаторов, матч может быть остановлен, перезапущен или перенесен до их решения.

11.7. СВЯЗЬ С СУДЬЯМИ

Связаться с Судьями можно на Discord-сервере Cardigans Gaming, создав [тикет в разделе Support](#).