

# **BELARUSIAN ESPORTS LEAGUE**

A red outline drawing of a handgun, positioned vertically to the left of the word 'ESPORTS' in the main title.

**BEL'22 RULEBOOK**

## Содержание

1. [Общая информация](#)
2. [Все игроки](#)
3. [Игрокам запрещено](#)
4. [Система и формат проведения](#)
5. [Игровые настройки](#)
6. [Общие положения](#)
7. [Начало матча](#)
8. [Паузы \(таймауты\)](#)
9. [Расписание](#)
10. [Переносы и опоздания на матч](#)
11. [Изменения в составе](#)
12. [Распределение призового фонда](#)
13. [Организаторы турнира](#)
14. [Решение спорных вопросов](#)
15. [Коммуникация](#)
16. [Прочие условия](#)
17. [BLR-Points](#)

# Регламент турнира BEL'22 Stage #1 CS:GO

## 1. Общая информация

- 1.1. Организатор Соревнования — РОО «Белорусская федерация киберспорта»;
- 1.2. Участник (Игрок) — физическое лицо, которое выполняют требования, необходимые для участия в Соревновании, обязуется соблюдать все пункты и положения настоящего регламента;
- 1.3. Во время квалификаций замены запрещены. После отборочных разрешено заявить шестого дополнительного игрока состава.
- 1.4. В турнире (в отборочных и основной части) разрешается принимать участие только **гражданам Республики Беларусь**;
- 1.5. За несоблюдение правил предусматриваются санкции: получение предупреждений, штрафы, дисквалификация с турнира. Максимально допустимое количество полученных предупреждений — 3. По получению третьего замечания команда получает штраф в размере 20% от выигранного денежного фонда. При получении четвертого замечания команда дисквалифицируется с турнира с последующим лишением выигранных призовых.

## 2. Все игроки:

- 2.1. Обязаны соблюдать нижеизложенные стандарты порядочности и спортивного поведения;
- 2.2. Обязаны использовать только настройки, доступные в профиле;
- 2.3. Обязаны являться к старту матча к строго к назначенному времени. Решение о переносе матча может выноситься только Судьей соревнований;
- 2.4. Состав команды должен состоять из пяти (5) игроков + 6 запасной игрок (если такой имеется). Тренер команды может быть использован на замену.
- 2.5. Состав команды на турнир капитан обязан предоставить сразу же по окончании открытых квалификаций.
- 2.6. По запросу организаторов турнира, игрок должен предоставить всю необходимую информацию.
- 2.7. Во время турнира, команды обязаны предоставить как минимум одного человека на предматчевые и послематчевое интервью. Отказ от интервью влечет за собой штраф.
- 2.8. Каждая команда перед началом групповой стадии обязана предоставить фотографии игроков.
- 2.9. Обязаны играть с основных аккаунтов.

## 3. Игрокам запрещено:

- 3.1. Использовать в никнеймах, названии команды, аватарах, а также логотипах команд ненормативную лексику, пропаганду насилия, расизма, порнографических

материалов. Организатор вправе просить команды об изменениях в никнеймах, названиях команд, аватарах, а также логотипах команд;

3.2. Саботирование матчей, чрезмерный флуд, неуважение к сопернику, оскорбления. За невыполнение данного пункта команда получает предупреждение/штраф от выигранного призового фонда;

3.3. Играть с разных аккаунтов на протяжении всего турнира начиная от этапа квалификаций;

3.4. Игрок, который был заблокирован VAC на какой-либо из своих учетных записей, не имеет права принимать участие в турнире.

3.5. VAC-бан дисквалифицирует игрока из турнира, только если он получил его менее 3 лет назад.

3.6. Использование "name-tag" (группы steam) запрещено.

## 4. Система и формат проведения матчей

### 4.1. Отборочный этап (21, 24, 26 и 28 мая)

- Система проведения: **Single Elimination; (Opening Matches)**
- Формат матчей: **best-of-1;**
- В групповой этап из отборочных выходят по 2 команды с каждого этапа квалификаций.

### 4.2. Групповой этап (30 мая - 3 июня)

4.2.1. Система проведения:

- 8 команд разделят на 2 группы;
- Система проведения: **GSL;**
- Матчи открытия: **best-of-1**
- Последующие матчи соревнования пройдут в формате матчей: **best-of-3;**
- В плей-офф выходит 2 лучшие команды от каждой группы;
- Команды, занявшие 3-4 место группы, покидают турнир.

### 4.3. Плей-офф (5 июня) - **META ARENA**

4.3.1. Система проведения:

- Система проведения: **Single Elimination;**
- Формат матчей: **best-of-3;**

4.3.2. Посев участников в плей-офф: Победитель группы А играет со вторым место группы В.

## 5. Игровые настройки

5.1. Все матчи будут проходить на последней версии игры. Игровой сервер предоставляется платформой Faceit. Также сервер может предоставить Белорусская федерация киберспорта.

5.2. Участники должны использовать стандартные модели спецназовцев и террористов;

### 5.3. Map pool:

- Dust2 (de\_dust2)
- Inferno (de\_inferno)
- Mirage (de\_mirage)
- Nuke (de\_nuke)
- Overpass (de\_overpass)
- Ancient (de\_ancient)
- Vertigo (de\_vertigo)

### 5.4. Настройки сервера:

- a) *Rounds: MR15*
- b) *Round-time: 1:55 minutes*
- c) *Freeze-time: 15 seconds*
- d) *Buy-time: 15 seconds*
- e) *C4 timer: 40 seconds*
- f) *Overtime Money: \$16,000*
- g) *Overtime Rounds: MR3*
- h) *Timeouts – 4 timeouts of 30 seconds each*

5.5. Предупреждения, могут выноситься за саботирование матчей, чрезмерный флуд, неуважение к сопернику и т.д.

### 5.6. Порядок определения карт

- Для best-of-1 серии  
Случайным образом будет определенная команда А и команда Б. Команда А начинается процесс бана карта:
  1. Team A removes one map.
  2. Team A removes one map.
  3. Team A removes one map.
  4. Team B removes one map.
  5. Team B removes one map.
  6. Team B removes one map.
  7. Remaining map is being played.The sides on the map are determined by a knife round.
- Для best-of-3 серии  
Случайным образом будет определенная команда А и команда Б. Команда А начинается процесс бана карта:
  1. Team A removes one map.
  2. Team B removes one map.
  3. Team A picks the first-played map.
  4. Team B picks the second-played map.
  5. Team A removes one map.
  6. Team B removes one map.The remaining map is played as a decider if required.

Команды выбирают сторону на карте соперника (СТ/Т). На третьей карте сторона определяется ножевым раундом.

## **6. Общие положения**

6.1. Все организационные моменты решаются непосредственно с судьёй. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и другим вопросам ведёт исключительно капитан либо менеджер команды.

6.2. Если произойдет падение сервера, сервер будет перезапущен, а игровая ситуация на карте будет смоделирована на начало раунда, в ходе которого произошла остановка сервера.

6.2 Ответственность за проблемы со стороны игроков команды лежит на команде;

6.3 Вылет из игры, низкий FPS или высокий пинг не являются причинами для переигровки матча;

## **7. Начало матча**

7.1. Команды обязаны начинать матч по готовности. У каждой команды есть 10 минут, чтобы зайти на сервер (время отводится вместе с процедурой выбора карт), в противном случае опоздавшая команда получает техническое поражение;

7.2. Если у команды техническая проблема, то они обязаны оповестить организатора об этом Судью соревнований в Discord (sebi#1734);

7.3. Если один или несколько игроков не явился на матч вовремя, организатор турнира имеет право дисквалифицировать команду с матча после 10 минут ожидания.

## **8. Паузы (таймауты)**

8.1. У каждой команды есть четыре тактических пауза длительностью 30 секунд и техническая пауза общей продолжительностью в 300 секунд. Капитан ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда и с этого момента начинается отсчет времени. Если игрок вылетел, капитан команды ставит паузу в конце раунда и ждёт возвращения игрока в игру.

8.2. В случае, если установленного времени паузы для решения проблем недостаточно, команда может попросить Судью о технической паузе продолжительностью не более 10-15 минут. При невозможности решения проблемы в разрешенное время команда может продолжить играть в неполном составе или получает поражение на карте/в серии;

8.3. Длительность перерыва между матчами серии составляет не более 10-15 минут. За опоздания команде выносятся предупреждение. Максимально допустимое количество полученных предупреждений — 3. По получению третьего замечания команда получает штраф в размере 20% от выигранного денежного фонда. При получении четвертого замечания команда дисквалифицируется с турнира с последующим лишением выигранных призовых.

## **9. Расписание**

9.1 Расписание матчей будет предоставлено капитанам команд сразу же по окончании последней квалификации. Расписание будет опубликовано в Дискорд-канале турнира.

## 10. Переносы и опоздания на матч

10.1. Команда может просить о переносе своего матча не позднее чем за день до установленной даты игры. После просьба о перестановке матча рассматриваться не будет;

10.2. При опоздании на матч основного этапа более чем на 10 минут команда получает техническое поражение на первой карте. При повторном опоздании на вторую карту команда получает техническое поражение в серии;

## 11. Изменения в составе

11.1. Команды могут вносить изменения в состав после окончания открытых квалификаций.

11.2. Во время турнира команда может использовать запасного игрока(тренера) между матчами, но за это команда потеряет 20% очков по итогу окончания турнира.

11.1. Если команда регистрируется на следующем турнир и у неё изменено 2/5 игроков, то они теряют 40% процентов очков, если заменен 1 игроков то 20%. Замена 3 и более игроков - лишение всех очков

11.2. Уходящие игроки забирают 20%;

## 12. Распределение призового фонда

- 1 место - 1500 BYN
- 2 место - 500 BYN;
- 3-4 место - 250 BYN;
- 3-4 место - 250 BYN;

Общий призовой фонд соревнований составляет 2500 BYN.

- *Выплата выигрыша будет произведена в течение 60 дней;*
- *Призовой фонд указан до вычета подоходного налога;*

## 13. Организаторы турнира

Name	Role
Nikita "Seba" Kostyuchenko	Head referee
Darya "Pullover" Pavich	Tournament Manager

## 14. Решение спорных вопросов

14.1. При подозрении в нечестной игре и/или несоблюдении регламента команды вправе подавать жалобы в течение 10 минут после окончания матча Судье соревнований. По истечению 10 минут жалобы рассмотрению не подлежат;

14.2. Все спорные моменты решаются с судьёй соревнований и обсуждению не подлежат.

14.3. Протест должен содержать подробную информацию о том, почему протест был создан. Протест может быть отклонен из-за недостатка доказательств. Простое “они читеры” не приемлемо.

## 15. Коммуникация

15.1. Коммуникация с командами прошедшими в основную стадию турнира, проходит в отдельно созданном Discord сервере. Участники должны быть уважительны при общении с официальными лицами турнира. Нарушение данного пункта может привести к предупреждениям, либо санкциям.

15.2. От участников турнира может требоваться предоставление данные их голосового канала. (teamspeak/discord). Организатор турнира имеет право присутствовать и записывать общение в голосовом канале.

## 16. Прочие условия

16.1. Участие в Соревновании предполагает ознакомление и полное согласие Участников с настоящими Правилами, и принятие на себя обязательства соблюдать все их условия и требования;

16.2. По требованию Организаторов участники обязаны предоставить свои фотографии. В противном случае команда получает штраф в размере 10% от выигранного призового фонда за каждое непредоставленное фото;

16.3. Факт участия в Соревновании означает, что их фамилии, имена, отчества, фотографии, видео-, аудио- и иные материалы о них могут быть использованы Организатором в любых рекламных и (или) информационных материалах, связанных с проведением Соревнования, без уплаты какого-либо вознаграждения участникам. Победитель Соревнования дает свое согласие на интервью в средствах массовой информации в связи с проведением данного Соревнования, без выплаты ему какого-либо вознаграждения. Все права на такие рекламные материалы принадлежат Организатору;

16.4 Все возможные претензии участников Соревнований в отношении организации могут быть адресованы Организатору по адресу: Республика Беларусь, г. Минск, ул. Долгобродская, 24, оф. 94.

16.5. Использование скриптов запрещено. “Jumpthrow” разрешается.

16.6. Использование “багов” и “фичей” запрещено.

## 17. BLR-Points

### *BEL '22 Stage #1 CS:GO*

Place	BLR-Points
1st	1300
2st	1200
3-4st	1050
5-6st	650

### ***BEL'22 Stage #2 CS:GO***

<b>Place</b>	<b>BLR-Points</b>
1st	1675
2st	1550
3-4st	1380
5-6st	1220

### ***BEL'22 Stage #3 CS:GO***

<b>Place</b>	<b>BLR-Points</b>
1st	1975
2st	1775
3-4st	1535
5-6st	1330

### ***BEL'22 Stage #4 CS:GO***

<b>Place</b>	<b>BLR-Points</b>
1st	2345
2st	2125
3-4st	1870
5-6st	1650

#### **Актуальное количество очков у игроков**

17.1 Количество набранных очков закрепляется за тегом команды. В том случае, если Вы решили поменять свой тег, то вы теряете 20% заработанных очков.

17.2. Если Ваш коллектив подписывает какой-то бренд и просит в название вашей добавить тег, то Вы это можете сделать без лишения очков лиги, но при условии что Ваша команда предоставит доказательства того, что у Вас появился спонсор.

17.3. Тег команда принадлежит тройке игроков.

17.4. Команда/игрок обязан сообщать об изменениях в составе минимум за 10 дней до начала открытых квалификаций.

17.5. При уходе игроков из команды игроки забирают количество очков, заработанные ими же за время игры в команде;

17.6. Если игрок, покидает команду до окончания турнира, в таком случае игрок не зарабатывает очки на этом турнире.

**Белорусская федерация киберспорта оставляет за собой право изменять правила турнира без уведомления игроков.**