

Кубок СНГ 19: Три поросёнка

Регламент турнира

1 Основные положения

1.1 “Кубок СНГ 19: Три поросёнка” - киберспортивное развлекательное мероприятие, турнир по Age of Empires IV, организованный командой Erohers.

1.2 Организаторами турнира является команда **Erohers**. Администраторами турнира являются **Tosic** и **Shtoprerrr**, по всем возникающим вопросам необходимо обращаться лично к ним.

1.3 Вся турнирная коммуникация производится на сервере в дискорде: <https://discord.gg/WWt2VUncCJ>.

1.4 Каждый участник обязан соблюдать настоящий регламент. Нарушение регламента может повлечь за собой дисквалификацию и попадание в чёрный список организаторов.

1.5 Главными кастерами турнира являются:

- **Shtoprerrr** (tv/shtoprerrrtv | youtube.com/@ShtoprerrTV-hd7bq),

- **Dreamer** (tv/msj_dreamer | youtube.com/@DREAMERRTS).

1.6 Призовой фонд турнира - 40 000 ₽. Распределение призового фонда:

- 1 место - 14 000 ₽,
- 2 место - 8 000 ₽,
- 3 место - 6 000 ₽,
- 4 место - 4 000 ₽,
- 5-8 места - 2 000 ₽.

1.7 Турнир открытого типа, до участия в турнире допускаются все желающие, за исключением игроков состоящих в чёрном списке организаторов.

1.8 По всем прочим вопросам, не регламентированным правилами турнира, решение принимается исключительно администраторами турнира.

1.9 Настоящий регламент составлен в двух экземплярах на двух языках: русском и английском. Приоритет имеет версия на русском языке.

2 Расписание, сетка турнира, регистрация

2.1 Турнир состоится в период с 20 по 22 февраля 2026 года.

- Квалификации к турниру пройдут 20 февраля, начало первой квалификации в 18-00 МСК (UTC+3), начало второй сразу после окончания первой.
- Основной этап турнира пройдет 21 - 22 февраля, начало в оба игровых дня в 15-00 МСК (UTC+3).

2.2 Таблицы с сеткой турнира:

- Квалификации:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zsGQJR6v1PRmelZT44DiJyEiyJiqAzIlajS_1-cJ9ds/edit?gid=0#gid=0
- Основной этап:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13-WCkycKu74572VOSpjno48XoNGDR8frRdV6xkJV1SE/edit?gid=0#gid=0>

2.3 Для участия в турнире необходимо подать заявку.

- Форма регистрации: <https://forms.gle/2TpFirzujP7EWZz27>.
- Заявки по форме принимаются до 19 февраля 23:59 МСК (UTC+3).

3 Формат турнира

3.1 Общие сведения

- Турнир в одиночном формате 1x1 (один на один), где список участников формируется на основе результатов квалификаций и прямых приглашений.
- Турнир состоит из трёх этапов: квалификаций, группового этапа и плей-оффа.

3.2 Квалификации

- Квалификация представляет собой турнир в формате классического плей-оффа (сингл-элиминайшн), где сетка формируется из игроков, подавших заявку на участие в турнире.
- До участия в квалификациях допускается топ 40 (сорок) игроков среди подавших заявки. На турнир напрямую приглашены 4 игрока, они уже считаются квалифицированными. Также топ 2 игрока по посеvu квалификаций тоже считаются квалифицированными и сразу проходят

в групповой этап. Из оставшихся игроков формируется сетка квалификаций.

- Признаки посева для квалификаций (по приоритету):
 - турнирный ATR-рейтинг,
 - рейтинговый ELO (Ranked Matchmaking ELO) в режиме 1x1,
 - очередность подачи заявки.
- Всего в рамках турнира состоится две квалификации. По итогам обеих квалификаций в основной этап турнира проходит по 5 (пять) игроков.
- Игрокам, которые приняли участие в первой квалификации, для участия во второй квалификации повторно подавать заявку не нужно.
- В квалификациях раунд-40 и раунд-20 играют в формате BO1, раунд-10 играет в формате BO3.
- Результаты матчей квалификаций необходимо отписывать в чат итогов квалификаций **#квалы-итоги** в дискорде.

3.3 Групповой этап

- В групповом этапе 16 квалифицированных игроков распределяются на 4 группы по 4 участника.
- Для посева в групповом этапе используются те же признаки, что и для квалификаций.
- Формат группового этапа - GSL. Первый раунд: топ-1 посев против топ-4 посев, топ-2 против топ-3. Второй раунд: матч победителей - победитель выходит с первого места в группе, матч проигравших - проигравший покидает турнир. Третий раунд: решающий матч между двумя оставшимися игроками - победитель выходит в плей-офф со второго места в группе, проигравший покидает турнир.
- Все матчи группового этапа играют в формате BO3.
- Результаты матчей группового этапа необходимо отписывать в чат итогов турнира **#турнир-итоги** в дискорде.

3.4 Плей-офф

- В плей-офф проходят 8 игроков по итогам группового этапа (по 2 игрока из каждой группы).
- Формат плей-оффа - сингл элиминайшн с матчем за третье место. Посев - первые места в группах против вторых мест в группах.
- Все матчи плей-оффа, кроме финала, играют в формате BO3. Финал в формате BO5.
- Результаты матчей плей-оффа необходимо отписывать в чат итогов турнира **#турнир-итоги** в дискорде.

4 Выбор карт и цивилизаций

4.1 Глобальные правила драфта

- Драфт карт осуществляется перед драфтом цивилизаций.
- Игрок с большим посеvom имеет право выбора быть в драфте хостом или гостем.

4.2 Выбор карт

- Игроки обязаны драфтить карты только по предоставленным в настоящем пункте пресетам.
- Карта десайдер во всех матчах - **Erohers - Three Little Pigs**.
- После окончания каждой игры, проигравший её игрок выбирает карту для следующей игры из пула оставшихся выбранных карт (в том числе из пула оппонента).
- Карты нельзя повторять в рамках матча.
- Маппул турнира: Erohers - Three Little Pigs, Dry Arabia (Аравийская Пустыня, EGC - Himeyama, Carmel (Кармель), EGC - Altai, Four Lakes (Четыре озера), EGC - Scandinavia.
- Пресет драфта карт BO3: <https://aoe2cm.net/preset/OHDFq>.
- Пресет драфта карт BO5: <https://aoe2cm.net/preset/VYvTn>.

4.3 Выбор цивилизаций

- Игроки обязаны драфтить цивилизации только по предоставленным в настоящем пункте пресетам.
- Цивилизации нельзя повторять в рамках матча.
- Пресет драфта цивилизаций на матч BO3: <https://aoe2cm.net/preset/BIASK>.
- Пресет драфта цивилизаций на матч BO5: <https://aoe2cm.net/preset/lbozY>.
- Цив пикер на карту и матч BO1: <https://aoe2cm.net/preset/jnOED>.

5 Настойка лобби

5.1 Игрок с большим посеvom имеет право выбора быть хостом лобби или нет.

5.2 Лобби должно быть настроено по правилам настоящего пункта.

- Ответственность за настройку лобби несут оба игрока.
- В случае неправильно настроенного лобби игра подлежит рестарту.

5.3 Общие настройки лобби

- Игра должна быть открытой.
- Разрешить зрителей: да.
- Задержка 2 минуты.

5.4 Раздел “Режим игры”:

- Формат: Обычная игра.
- Условия победы: достопримечательности, святыни, чудо света.
- Набор для настройки: нет.
- Разрешить паузу: да.
- Отображение счета игроков: нет.
- Начальный уровень ресурсов: средне.
- Начальная эпоха: первая эпоха.
- Состояние карты: всё скрыто.
- Приоткрывать при выбывании: нет.

5.5 Раздел “Карта”:

- Карта в соответствии с п. 4.2
- Размер карты: Крошечная (до 2 игроков).
- Биом: Умеренная европа.
- Стартовое расположение: союзники вместе.

6 Игровые правила

6.1 Версия игры и игровые моды

- Для участия в турнире необходимо скачать, установить и проверить работоспособность следующих модов:
 - Epochers - Three Little Pigs,
 - EGC - Himeyama,
 - EGC - Altai,
 - EGC - Scandinavia.

6.2 Рестарты

- Рестарт карты может быть осуществлен в любой момент по обоюдному согласию игроков в текущем матче, но только один раз за карту.
- Рестарт карты может быть осуществлен в случае возникновения технической ошибки работы игры в течение первых двух минут после начала карты (сообщение об ошибке необходимо зафиксировать и предоставить своему оппоненту).
- Во всех остальных случаях решение о рестарте карты принимается исключительно администраторами турнира.

6.3 В целях соответствия стандартам проведения международных турниров по Age of Empires IV, на турнире запрещено:

- строительство каменных стен в Феодалной эпохе (второй эпохе).

7 Спортивное поведение

7.1 На турнире запрещено любое использование багов, недоработок, злоупотреблений и прочих несанкционированных способов достижения победы или получения преимущества в игре.

7.2 Известны (и запрещены для использования на турнире) следующие баги:

- отмена анимации атаки (в том числе броска факела) с помощью размещения юнитов в здании или транспорте (тараны, осадные башни, корабли т.д.),
- использование недостроенного здания (постройки) с нулевым затраченным поселенцем временем на его постройку для привязки овец,
- намеренная отмена построек Жанной д'Арк с целью получения большего опыта,
- перераспаковка Ханского Дворца для сброса производства юнитов,
- намеренное удаление береговой рыбы с помощью построек.

7.3 Запрещено панибратское отношение к другим участникам турнира, организаторам, зрителям и прочим лицам, как-либо задействованным в процессе мероприятия.

- Запрещен смурфинг, использование чужих аккаунтов для получения преимущества при регистрации и посеве.
- Запрещено выдавать себя за другого человека, вводить в заблуждение организаторов и других участников турнира при помощи смены никнейма, аккаунта и т.д.
- Запрещено пользоваться сторонней помощью в процессе турнирных игр: как устной (подсказки, коучинг), так и физической (передача управления, в том числе средствами удаленного доступа).

8 Создание контента

8.1 Турнир можно свободно кастить, каждый может использовать турнирные игры для создания собственного медиа-контента.

8.2 Игроки, которые хотят стримить от первого лица, должны выставить задержку стрима в соответствии с задержкой игрового лобби (2 минуты).

8.3 Организаторы имеют право задействовать игроков для создания медиа-контента (фото, видео, интервью и т.д.).