****

**Департамент кіберспорту Студентської ради ЧДТУ**

****

**РЕГЛАМЕНТ ТУРНІРУ З CS:GO**

**“CSTU eSports Tournament 2021”**

# **Загальні положення**

1.1. Кіберспортивний турнір “CSTU eSports Tournament 2021” (далі - Турнір) створений та проводиться з метою популяризації та розвитку кіберспорту в Черкаському державному технологічному університеті (далі - ЧДТУ) та в місті Черкаси.

1.2. Турнір проводиться відповідно до цього Регламенту та правил гри Counter-Strike Global Offensive (далі - CS:GO).

1.3. Організатором Турніру з CS:GO є Департамент кіберспорту Студентської ради Черкаського державного технологічного університету (далі - Організатор).

1.4. Дати, строки, формат та місця проведення Турніру оголошуються Організатором через офіційні канали комунікації попередньо. Дати, час та строки проведення ігор оголошуються головним суддею Турніру.

1.5. Турнір включає в себе наступні етапи/стадії: реєстрація, online-стадія, LAN-фінал, нагородження.

1.6. Призовий фонд Турніру - це грошові кошти та матеріальні блага призначені для нагородження команди-переможниці Турніру та інших команд, що отримали найвищі результати, у порядку визначеному цим Регламентом та Організатором.

1.7. До реєстрації та участі в Турнірі допускаються команди у складі 5 (п’яти) гравців основи та 1 (одного) гравця заміни за потреби.

1.8. Представником команди у відносинах з Організатором та головним суддею Турніру є капітан.

1.9. У складі команди повинно бути мінімум 3 (троє) чинних та/або зарахованих на навчання здобувачів першого та/або другого рівня вищої освіти ЧДТУ. Інші учасники команд мають бути студентами/учнями навчальних закладів міста Черкаси віком від 16 до 25 років. Як підтвердження, Організатор залишає за собою право вимагати фотографію студентського квитка, першої сторінки залікової книжки або іншого документа, що підтверджує статус учасника як здобувача вищої освіти ЧДТУ або іншого навчального закладу міста Черкаси. Також, Організатор залишає за собою право вимагати пред’явлення студентського квитка чи іншого підтверджуючого документа під час проведення LAN-фіналу.

1.10. Реєструючись на Турнір, кожний учасник команди зобов’язується ознайомитися і погоджується з Регламентом та має суворо його дотримуватися.

1.11. Організатор залишає за собою право в будь-який момент змінювати та вносити доповнення в Регламент на свій розсуд.

1.12. Офіційні канали Організатора Турніру:

* <https://www.instagram.com/stud_rada_chstu>;
* <https://t.me/stud_rada_cstu>.

# **Реєстрація та участь**

2.1. Реєстрація та допущення команди до участі в Турнірі передбачає заповнення анкети спеціальної форми, розробленої та опублікованої Організатором та внесення вступного внеску Турніру протягом етапу реєстрації.

2.2. Реєстраційна анкета заповнюється капітаном команди, який вносить всі необхідні Організатору дані про команду та учасників.

2.3. Від імені команди капітан ознайомлюється та погоджується з Регламентом, умовами оплати та сумою вступного внеску, а також з обробкою персональних даних.

2.4. Після обробки та верифікації даних реєстраційної анкети команди, капітан команди отримує реквізити до оплати вступного внеску безготівковим способом. Капітан від свого імені оплачує вступний внесок за команду.

2.5. Надання неправдивих даних про учасників команди є підставою для недопущення до Турніру та/або дискваліфікації команди в момент виявлення порушення під час розіграшу Турніру.

2.6. До оголошеної дати закінчення етапу реєстрації та старту розіграшу, команда залишає за собою право відмовитися від участі в Турнірі з поверненням вступного внеску.

2.7. У разі повернення вступного внеску, кошти в повному розмірі отримує капітан за повідомленими ним реквізитами.

2.8. З наступної дати після останнього дня етапу реєстрації вступні внески не повертаються.

2.9. Вибування команди з Турніру та/або дискваліфікація з будь-яких причин не є підставою для повернення вступного внеску.

2.10. Ім'я (нік) гравця не повинен містити слова з ненормативної лексики, пропаганду расизму або іншої форми ненависті до представників тих чи інших національностей чи меншин.

2.11. Аватари гравців команд не повинні містити зображення насильства, порнографічні матеріали або пропаганду расизму або іншої форми ненависті до представників тих чи інших національностей чи меншин.

2.12. Ім'я (нік) гравця не може складатися з домена того чи іншого інтернет-ресурсу, якщо це попередньо не узгоджене з організаторами (наприклад: www.google.com або google.com). Такі гравці / команди не будуть допущені до участі.

# **Призовий фонд**

3.1. Призовий фонд Турніру складається з фонду вступних внесків, за вирахуванням коштів для оплати матеріалів і послуг, та з фонду призів від спонсорів Турніру. Розмір вступного внеску визначається Організатором.

3.2. Команда-переможниця Турніру претендує на 50-60% грошових коштів призового фонду залежно від суми коштів та рішення Організатора.

3.3. Команда, що посіла друге місце в Турнірі, претендує на 30-35% грошових коштів призового фонду залежно від суми коштів та рішення Організатора.

3.4. Розподіл та використання негрошових призів призового фонду визначається Організатором та спонсорами.

3.5. У разі неявки або дискваліфікації однієї з команд-фіналістів до початку розіграшу LAN-фіналу, команда, що посіла третє місце, отримує право на участь в фіналі замість дискваліфікованої команди. У такому разі команда-учасниця матчу за третє місце (4-те місце) отримує нагороду за третє місце.

3.6. Дискваліфіковані команди позбавляються прав на отримання нагород з призового фонду Турніру.

# **Формат проведення**

4.1. Формат проведення матчів:

* у грі беруть участь 2 команди по 5 гравців у кожній;
* гра складається з двох періодів, перший триває 15 раундів (наприклад 10-5), після чого команди міняються сторонами;
* гра закінчується, коли одна з команд набирає в сумі перемогу в 16 раундах;
* тривалість раунду складає 1,75 хвилини;
* на початку кожного періоду на рахунку кожної команди знаходиться по 800 USD у кожного гравця;
* сторона вибирається ножовим раундом.

4.2. У разі, якщо після закінчення двох періодів команди мають рівну кількість виграних раундів (15-15), призначаються 2 додаткових періоди по 3 раунди. У додаткових раундах startmoney дорівнює 16 000 USD.

4.3. Команда може брати тайм-аути на 30 секунд, але не більше 4-х тайм-аутів за гру.

4.4. Формат турніру - single elimination, всі матчі - bo1, починаючи з чвертьфіналу - bo3.

4.5. Карти турніру:

* vertigo;
* nuke;
* mirage;
* inferno;
* ancient;
* overpass;
* dust2.

4.6. Карти викреслюються по черзі, поки не залишиться одна. Черговість викреслювання визначається турнірною платформою або суддею.

4.7. Принцип складання пар в турнірній таблиці: у випадковому порядку визначається турнірною платформою.

4.8. У команді може бути лише 5 гравців та 1 заміна. Тренер не може бути зареєстрований в команді та не має можливості допомагати своїй команді під час гри.

# **Правила проведення ігор**

5.1. Основним каналом комунікації при організації матчів є telegram-аккаунт головного судді Турніру [@chippyvlr](https://t.me/chippyvlr). З усіма питаннями звертатися до судді.

5.2. Для участі гравцям потрібно бути мати активний аккаунт на платформі [www.faceit.com](http://www.faceit.com).

5.3. У разі перегравання, призначеного головним суддею, команда, яка відмовилася від перегравання, отримує технічну поразку.

5.4. Команда може зробити заміни під час турніру при виникненні надзвичайних обставин, але тільки за погодженням з головним суддею і якщо при цьому не порушуються інші правила Турніру.

5.5. Розрив з'єднання та інші технічні проблеми:

* у разі, коли у одного або більше гравців трапився розрив з'єднання або інша технічна проблема, що призвела до неможливості продовжити гру, один з гравців, що залишилися на сервері, має право поставити паузу без дозволу судді в кінці раунду або на фрізтаймі. Гра буде продовжена з дозволу судді після відновлення з'єднання або усунення технічних проблем. Якщо це технічно можливо при від'єднанні 2-х або більше гравців і неможливості їх повернутися в гру, використовується резервна копія;
* у разі, коли гра не може тривати через розрив з'єднання або виникнення технічних проблем - гра починається з моменту, де зупинилася, а гравець, який від'єднався, повинен заново приєднатися до сервера. Поточний раунд триває без зупинки гри;
* при розриві з'єднання і поверненні гравця на сервер команда mp\_startmoney визначається головним суддею Турніру якщо є можливість її змінити;
* у разі навмисного розриву з'єднання суддя може зарахувати поразку команді-порушнику;
* команда, що відмовляється від перегравання, призначеної головним суддею, дискваліфікується.

5.6. Забороняється:

* використовувати будь-які програми, які дають нечесну перевагу перед іншими учасниками змагань (чіти);
* використовувати будь-які заборонені на міжнародній арені налаштування гри;
* використовувати помилки карт (баги);
* здійснювати зловмисний дисконнект;
* ображати, лаятися, принижувати, провокувати і обманювати учасників та офіційних осіб змагань під час турніру будь-якими способами. За подібні порушення команда може отримати попередження або технічну поразку і бути дискваліфікованою. Як докази необхідно надати скріншот;
* неспортивна поведінка (саботування матчів, маніпулювання правилами, моральний тиск на суперника). За дані порушення суддя може винести команді попередження або ж технічного поразку в грі.

5.7. Під час гри судді мають право здійснювати будь-які дії, спрямовані на виявлення порушень. При виявленні порушень команді може бути винесено попередження, зараховано поразку або присуджена дискваліфікація в залежності від тяжкості порушення на розсуд судді.

# **Розгляд апеляцій**

6.1. Капітан команди зобов'язаний поставити паузу в кінці раунду і повідомити судді про ситуацію, яка склалася. В іншому випадку скарга може бути відхилена суддею.

6.2. Всі претензії щодо порушення правил гри приймаються до розгляду протягом 10 хвилин після гри. Якщо претензій протягом зазначеного терміну не надходить, то результат гри більше не переглядається. Вкрай рекомендується зберігати всі скріншоти зі скаргами, порушеннями, неправомірними діями і результатами матчу до кінця Турніру.

6.3. Команді зараховується технічна поразка тільки після підтвердження суддею Турніру.

6.4. Будь-які не обумовлені в правилах моменти можуть трактуватися в залежності від рішення судді.

6.5. Будь-який учасник спірної або конфліктної ситуації несе відповідальність за достовірність інформації, що передається.

6.6. Рішення судді в будь-якій ситуації, включаючи не описані в цьому Регламенті, є остаточними і обговоренню не підлягають.

Регламент проведення турніру «CSTU eSports Tournament 2021» погоджено та затверджено:

в.о. Голови Студентської Ради ЧДТУ Осадченко І.О.

Голова департаменту кіберспорту Дішлі М.С.

СР ЧДТУ