

Регламент турнира  
**«Uzbekistan Esports Championship 2024»**

# **1. Основные правила**

## **1.1. Основные пункты**

- 1.1.1. Настоящие правила турниров (регламент) от Ассоциации Киберспорта Узбекистана (именуемые в дальнейшем как USA.UZ), регламентируют организацию мероприятия, его проведение и условия. Данные правила распространяются на всех участников.
- 1.1.2. Все решения, касающиеся допуска игроков к участию, расписания и проведения мероприятий турнира, а также дисциплинарных взысканий в связи с неприемлемым поведением принимает по собственному усмотрению Организатор турнира USA.UZ.
- 1.1.3. Решения Организатора USA.UZ являются окончательными и обязательными к исполнению, и не могут служить основанием для каких-либо исков по возмещению денежных убытков или каких-либо иных средств правовой защиты.
- 1.1.4. Капитан/менеджер команды несёт ответственность за предоставление Членам команды данной информации, связанной с настоящими Правилами турнира.
- 1.1.5. Участие в турнире означает согласие со всеми изменениями правил, инструкций и руководств, а также с Правилами и Положениями использования платформы Cybergame.uz.

## **1.2. Согласие**

- 1.2.1. Каждый игрок обязан принять настоящие Правила соревнований, чтобы участвовать в играх.
- 1.2.2. Игрок может принять настоящие Правила соревнований, зарегистрировавшись для участия в турнире на платформе Cybergames.uz.

## **1.3. Изменение в правилах**

- 1.3.1. Администрация оставляет за собой право вносить изменения в эти правила по любой причине и в любое время. Все изменения в этом документе будут доведены до участников напрямую через соответствующие каналы.
- 1.3.2. Администрация оставляет за собой право выносить решения в случаях, специально не описанных в этом документе, чтобы поддерживать дух честной игры. Ожидается, что участники всегда понимают и действуют в соответствии с последней версией этих правил.

## **1.4. Общение**

- 1.4.1. Связь между организатором турнира и игроками будет осуществляться на соответствующих каналах связи, утвержденными организаторами турнира.

- 1.4.2. Связь с организатором турнира конфиденциальна и не подлежит разглашению.
- 1.5. Прямая трансляция**
- 1.5.1. Трансляции матчей турнира можно посмотреть на канале Youtube <https://www.youtube.com/@uzbekistancybersportassoci4867>
- 1.6. Персональные трансляции**
- 1.6.1. Трансляции игр турнира могут быть осуществлены с задержкой как минимум 5 минут и только с разрешения организатора турнира.
- 1.7. Призовой фонд**
- 1.7.1. Призовой фонд будет выплачен в течении 60-ти рабочих дней после окончания турнира.
- 1.8. Нормы поведения**
- 1.8.1. Все Игроки должны неукоснительно соблюдать самые высокие стандарты этики и спортивного поведения. Члены команд должны вести себя профессионально и по-спортивному во время общения со своими соперниками.
- 1.8.2. Члены команды не должны делать, выпускать, разрешать или публиковать какие-либо заявления, противоречащие или причиняющие ущерб интересам Организаторов турнира.
- 1.8.3. Членам команды запрещено заниматься какой-либо деятельностью, которая по собственному определению Организаторов турнира является неэтичной, аморальной и безнравственной.
- 1.8.4. Игрокам запрещено иметь аватары, имеющие неприемлемый характер.
- 1.8.5. Игрокам запрещено иметь название команды, имеющие неприемлемый характер.
- 1.9. Название команды, теги команд и их логотипы**
- 1.9.1. Название команды будет выбрано во время регистрации и не подлежит изменению в какое-либо время в течение всего турнира без предварительного разрешения администрации.
- 1.9.2. Названия всех команд должны быть отличными друг от друга и уникальными.
- 1.9.3. Название команды при регистрации должно быть написано на латинице.
- 1.9.4. USA.UZ оставляет за собой право отказать в приеме названия, тега и логотипа команды, если название команды имеет неприемлемый характер.
- 1.9.5. Имена игроков (Ники) и название команды не должно включать специальные символы (нечитаемые, неотображаемые в игре);
- 1.10. Технические неисправности**
- 1.10.1. Все игроки несут ответственность за собственное оборудование.

- 1.10.2. Матчи не будут возобновлены только из-за отключения одного из игроков или сбоя игры.
- 1.10.3. В случае, если проблема с серверами затрагивает большое количество игроков (30% +), матч будет перезапущен администрацией турнира.
- 1.11. Пунктуальность**
- 1.11.1. Очень важно следить за расписанием каждого матча во время мероприятия, а также за его изменениями. Вся информация по каждому матчу может быть изменена в любое время, поэтому каждый игрок несет ответственность за обновление информации до и во время турнира.
- 1.11.2. Все матчи будут сыграны подряд, поэтому команды должны присоединиться к новой сессии как можно скорее.
- 1.11.3. Лобби каждого матча будет создано за 10 минут до его начала.
- 1.11.4. Время старта каждого матча будет указано на соответствующих каналах связи, утвержденными организаторами турнира.
- 1.11.5. У команд есть 5-10 минут, чтобы зайти в лобби. Если игрок или несколько игроков не успеют зайти в лобби – Команда получит техническое поражение.
- 1.11.6. Команда обязана занять в лобби слот своей команды, указанный в списке команд. В противном случае игроки команды могут быть исключены из лобби.
- 2. Допуск к участию**
- 2.1. Право администратора**
- 2.1.1. Администрация оставляет за собой право снять игрока с мероприятия, если, по их мнению, он может нанести вред турниру
- 2.2. Возраст участников**
- 2.2.1. К турниру допускаются все граждане Республики Узбекистан в возрасте от 16 лет.
- 2.2.2. При нарушении пункта 2.2.1. организатор турнира имеет право дисквалифицировать данную команду.
- 2.2.3. В случае пункта 2.2.2. команда, которая занимала позиции ниже, автоматически поднимаются на уровень выше.
- 2.3. Регистрация**
- 2.3.1. Перед началом Турнира каждая Команда должна зарегистрировать свой состав на платформе Cybergame.uz (включая Основных и Запасных игроков).
- 2.3.2. Все игроки обязаны соблюдать Правила регистрации, чтобы получить допуск к Турниру.
- 2.3.3. Все игроки должны зарегистрироваться (в качестве группы вместе с товарищами по команде) для участия в турнире от USA.uz, не

выполнившие все условия для регистрации не будут допущены к участию в турнире.

2.3.4. В команде, допускается наличие двух Легионеров. В составе команды должно быть минимум два игрока основного состава для дисциплины PUBG Mobile и минимум три игрока для дисциплин DOTA 2 и Counter Strike 2, которые относятся к региону, представляемому командой. В случае наличия запасного игрока в составе команды, он также должен относиться к региону, который представляет команда.

2.3.5. Регистрация происходит путём подачи заявки на турнир на платформе Cybergame.uz.

## **2.4. Возрастное ограничение**

2.4.1. Чтобы иметь возможность участвовать в турнире в качестве Игрока, ваш возраст должен быть от 16.

## **2.5. Требования минимального состава**

2.5.1. Чтобы иметь право участвовать в турнире, в команде должно быть четыре (4) игрока для дисциплины PUBG Mobile и минимум пять (5) игроков для дисциплин DOTA 2 и Counter Strike 2.

2.5.2. Команде разрешается сыграть игру, если в лобби находится минимум три (3) игрока.

2.5.3.

2.5.4. Все игроки в команде должны иметь тег, соответствующий их региону. Теги будут отправлены администрацией турнира. (Правило распространяется только на финал турнира, на этапах квалификаций теги используются по желанию игроков.) Финалисты турнира обязаны поставить тег, соответствующий их региону, в противном случае они не будут допущены до игр, и команда будет заменена.

2.5.5. Все Основные игроки и любые Запасные игроки, заменяющие Основных игроков, должны отвечать критериям допуска к участию в турнире.

2.5.6. Если в какой-либо момент состав команды станет меньше минимального состава, команда будет дисквалифицирована, либо к ней могут быть применены иные санкции.

## **2.6. Замены в составе**

2.6.1. Замены во время турнира запрещены и могут быть рассмотрены в случае форс мажорных обстоятельств организаторами турнира.

2.6.2. Разрешается зарегистрировать: 5 игроков основного состава для дисциплин DOTA 2 и CS 2, и 4 игрока основного состава для дисциплины PUBG Mobile.

2.6.3. Замена доступна за два (2) часа до начала первой игры и должна быть зарегистрирована на платформе Cybergame.uz.

## **2.7. Ники игроков**

- 2.7.1. Ник игрока должен состоять из тега его команды и имени игрока в формате «TagPlayername».
- 2.7.2. Пример: игрок по имени «AKVAMEN» из команды «Atlantida» будет иметь ник «AT AKVAMEN».
- 2.7.3. Ник игрока не должен включать в себя неприемлемый контент.
- 2.7.4. Администратор оставляет за собой право указать игрокам изменить свой ник, если он не подходит.

## **2.8. Изменение ника**

- 2.8.1. Игрок вправе изменить никнейм, предварительно обговорив это с организаторами турнира.
- 2.8.2. Если изменение вносятся без предварительного одобрения администратора, Игрок может быть лишен права участвовать в соревнованиях.

## **2.9. Ограничения игрока**

- 2.9.1. Игроку разрешается играть только за одну команду в турнире.

## **2.10. Протесты на матч**

- 2.10.1. Протест необходимо подать в течение 10 минут после окончания матча.
- 2.10.2. Связь должна вестись о разногласиях и в личном сообщении администратору турнира. Организатор турнира может проигнорировать протест в случае некорректной подачи протеста. Протест должен содержать подробную информацию о ситуации с приложением в виде доказательств.
- 2.10.3. Если в протесте нет надлежащей документации, он может быть отклонен и не рассмотрен.

## **3. Правила игры**

### **3.1. Перезагрузка игрового сервера**

- 3.1.1. Ниже приведены инструкции по перезапуску игрового сервера:  
Более 15% игроков в лобби не попадают в игру  
Если все игроки отмечены как «# неизвестно»;  
Если игра транслируется, и стример или наблюдатели в лобби не смогли войти в игру.

### **3.2. Запись игры**

- 3.2.1. Все члены команды обязаны вести запись игры.
- 3.2.2. На записи должны быть отчетливо слышны все голоса игроков.
- 3.2.3. Все записи матчей должны храниться в течение 7 дней с даты окончания игр группы.
- 3.2.4. Команда администраторов имеет право запросить запись в любой момент.

- 3.2.5. По запросу (организаторами турнира) данного видео, капитан/менеджер команды обязан предоставить видеофайл администрации организации.
- 3.2.6. Если команда отказывается отправить видеозапись матчей, администрация USA.uz имеет право дисквалифицировать команду с данного турнира!
- 3.2.7. Каждая команда по завершению матчей обязана делать скриншот результатов команды после окончания каждого матча (при возникновении технических неполадок у зрителей/наблюдателей администрация организации может потребовать данные скриншоты результатов, для подсчёта очков каждой команды).
- 3.2.8. Если таких скриншотов не будет, администрация организации вправе аннулировать результаты команды на этих матчах.

## **4. Читы и злоупотребление**

### **4.1. Читы**

- 4.1.1. Администрация турнира оставляет за собой право наблюдать за любым игроком, поведение которого вызывает подозрения, во время матча.
- 4.1.2. Все читы категорически запрещено использовать во время игры.
- 4.1.3. Использование любого чит-кода или модифицированного клиента приведет к банам и дисквалификации, использование багов, чтобы получить преимущество над вашими противниками также наказуемо.
- 4.1.4. Редактирование игрового файла, чтобы удалить текстуры или другие файлы из игры наказуемо дисквалификацией команды с турнира.

### **4.2. Ставки, договорные матчи, объединение в команду**

- 4.2.1. Игрокам и тренерам, а также создателям лобби и администраторам турнира запрещается делать ставки на любой матч в любом турнире.
- 4.2.2. Все типы договорных матчей / объединения в команду (тиминг) строго запрещены и приводят к дисквалификации.

### **4.3. Злоупотребление**

- 4.3.1. Преднамеренное использование какой-либо ошибки в игре в целях получения преимущества считается злоупотреблением и запрещено.
- 4.3.2. Злоупотребление включает такие действия как использование какой-либо функции игры, которая не работает, как предполагалось, и не соответствует цели разработчиков игры

### **4.4. Тиминг**

- 4.4.1. Все Команды и Члены команд должны соревноваться в Турнирной игре, всегда максимально используя свои навыки и способности.
- 4.4.2. Тиминг Команд в любой форме запрещен.

4.4.3. В случае, если организатор турнира заподозрит какие-либо команды в тимминге – команда понесёт наказание, которое определяют судьи турнира.

## **5. Штрафы и взыскания**

### **5.1. Штрафы**

- 5.1.1. Посадка команды в слот, не привязанный за данной командой в тимлисте команда понесёт наказание, которое определяют судьи турнира.
- 5.1.2. Посадка игрока в команду, не зарегистрированного на платформе, не состоявшего в команде – аннулирование поинтов данному игроку.
- 5.1.3. Команда, зарегистрированная на турнир, но не явившаяся ни на один из матчей попадает в чёрный список при условии, что Организаторы турнира не были предупреждены Капитаном или Менеджером Команды заблаговременно.
- 5.1.4. Команде аннулируются очки при несоответствии более 1 тега.
- 5.1.5. На команду накладывается штраф в размере -10 очков за вызов воздушного груза.
- 5.1.6. Командам разрешается лутать воздушные грузы, которые не были вызваны с использованием сигнальной ракетницы.
- 5.1.7. Организатор оставляет за собой право внести команду, нарушившую регламент в чёрный список всех его турниров.
- 5.1.8. Организатор вправе снять команду с соревнований при выявлении нарушения и их доказуемости на любом из этапов.

### **5.2. Взыскания**

- 5.2.1. В случае обнаружения нарушения членом команды настоящих правил соревнований или правил регистрации организатор турнира будет применять следующие взыскания:
  - устные или письменные публичные предупреждения;
  - лишение приза (призов);
  - исключение из Турнира;
  - временное отстранение от участия;
  - дисквалификация и запрет(ы) на участие.

### **5.3. Окончательные решения**

- 5.3.1. Попытки игнорирования или нарушения правил также подлежат наказанию.
- 5.3.2. Организатор турнира определяет, какие взыскание будет окончательным и обязательным

## **6. Игровой Процесс PUBG MOBILE**

### **6.1. Устройство**

- 6.1.1. На протяжении всего турнира игроки обязаны играть на мобильном устройстве (планшеты запрещены).
- 6.1.2. Использование эмуляторов или какого-либо программного обеспечения, позволяющего играть на ПК или других неразрешенных устройствах, запрещено.
- 6.1.3. Игроки, использующие такое программное обеспечение, будут дисквалифицированы
- 6.2. Версия игры**
- 6.2.1. Чтобы участвовать в турнирах, проводимых администрацией, все игроки должны установить новейшую версию игры. Все обновления необходимо установить до начала турнира.
- 6.3. Карты, режимы и параметры матчей**
- 6.3.1. Все матчи проходят в классическом режиме на 16 команд по 4 игрока в каждой, от третьего лица.
- 6.3.2. На этапах региональных квалификаций команды будут играть по 4 карты, на финальных этапах региональных квалификаций, а так же на Гранд финале турнира, команды будут играть по 5 карт.  
Параметры матча:  
Визуализация звука: включена  
Помощь в прицеливании: включена  
Скорость игровой зоны – 1.1x (1x на Саноке)  
Медицина – x2 (x1 на Саноке)  
Параметры лута для всех видов оружия - x2  
Параметры лута для магазинов и прицелов- x2  
Параметры остального лута - x1  
Красная зона - Выключена  
Ракетницы - Выключены  
Туманная информация - Включена  
Матчи турнира будут играть на картах Эрангель, Мирамар и Санок.  
На некоторых этапах может быть исключена карта Санок.
- 6.4. Результаты**
- 6.4.1. Подсчёт и оглашение результатов игрового дня будет происходить в течении 24х часов после окончания последней игры группы.
- 6.4.2. Система начисления игрокам очков после каждого матча описана в п. 7
- 6.5. Технические проблемы**
- 6.5.1. Участники самостоятельно отвечают за настройки и качество интернета, который они используют для официальных игр.
- 6.5.2. Администрация не несет ответственности за плохое качество соединения участника с сервером.

- 6.5.3. Также игроки несут ответственность за решение своих технических проблем, в том числе связанных с аппаратным и программным обеспечением.
- 6.5.4. В случае отключения из игры, игрок может перезайти в игру, если матч еще не закончен.
- 6.5.5. Перенос матчей по причине технических или других проблем у игрока невозможен.
- 6.5.6. Администрация может инициировать пересоздание матча только по собственному усмотрению по серьезным причинам (неправильные настройки игры/карты, проблема с сервером игры у более чем 15% игроков и т.д.)

## **6.6. Изменение времени матчей**

- 6.6.1. Администрация может изменить время начала матча по собственному усмотрению, анонсировав новое время игр в соответствующем разделе платформы, а так же в соответствующих каналах связи, утвержденными организаторами турнира.

## **6.7. Система начисления очков**

- 6.7.1. Подсчет очков

Placement	Points	Placement	Points
1	10	9	0
2	6	10	0
3	5	11	0
4	4	12	0
5	3	13	0
6	2	14	0
7	1	15	0
8	1	16	0

- 6.7.2. Очки за фраги
  - 6.7.2.1. Данные очки начисляются командам в зависимости от количества фрагов, совершенных командой в каждом матче.
  - 6.7.2.2. Команда получает одно (1) очко за каждый фруг.

- 6.7.2.3. Очки за фраги присваиваются строго зарегистрированным игрокам в команде на платформе!
- 6.7.3. Очки за плейсмент
  - 6.7.3.1. Очки за места присуждаются командам в зависимости от их финишных позиций в конце каждого матча.
- 6.7.4. Общее количество очков
  - 6.7.4.1. Общее количество очков команды — это сумма всех очков в матчах, набранных за определенный период времени.
- 6.7.5. Ничья
  - 6.7.5.1. Место в таблице двух и более команд на случай одинакового количества очков трактуется следующим образом (значимость в порядке убывания):
    - 6.7.5.1.1. Общее количество занятых первых мест во всех Турнирных играх на соответствующем этапе турнира;
    - 6.7.5.1.2. 2. Общее количество очков за плейсмент, набранных во всех Турнирных играх на соответствующем Этапе турнира;
    - 6.7.5.1.3. 3. Общее накопленное количество фрагов во всех турнирных играх на соответствующем этапе турнира;
    - 6.7.5.1.4. 4. Место в самом последнем матче турнира

## **7. Игровой Процесс DOTA 2**

### **7.1. Версия игры**

- 7.1.1. Чтобы участвовать в турнирах, проводимых администрацией, все игроки должны установить новейшую версию игры. Все обновления необходимо установить до начала турнира.

### **7.2. Особые правила**

- 7.2.1. Creepskip разрешен во всех его видах.
- 7.2.2. Backdoor – РАЗРЕШЕН всех строений.
- 7.2.3. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в рюкзаке или подлежат продаже любым из игроков.
- 7.2.4. Разрешено использовать героя и не продавать предметы, но передавать остальным игрокам запрещено.
- 7.2.5. В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии.
- 7.2.6. Смена линий разрешается после того, как герои и крипы встретятся на линиях.
- 7.2.7. Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена.
- 7.2.8. Также запрещена передача подобным образом трофейной Divine Rapier.
- 7.2.9. Ограничений на количество предметов нет.

### **7.3. Результаты**

7.3.1. Оглашение результатов игрового дня будет происходить в течении 24х часов после окончания последней игры группы.

### **7.4. Технические проблемы**

7.4.1. Участники самостоятельно отвечают за настройки и качество интернета, который они используют для официальных игр.

7.4.2. Администрация не несет ответственности за плохое качество соединения участника с сервером.

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

7.4.4. В случае отключения из игры, игрок может перезайти в игру, если матч еще не закончен.

7.4.5. Администрация поставит матч на техническую паузу, в случае отключения игрока или возникновения любых других технических проблем.

7.4.6. Возможен перенос матчей по причине технических или других проблем у игрока.

7.4.7. Администрация в праве инициировать пересоздание матча по собственному усмотрению по серьезным причинам (неправильные настройки игры/карты, проблема с сервером игры у игроков и т.д.)

### **7.5. Изменение времени матчей**

7.5.1. Администрация может изменить время начала матча по собственному усмотрению, анонсировав новое время игр в соответствующем разделе платформы.

### **7.6. Сервер матча**

7.6.1. Квалификаций пройдут на платформе Challengermode

7.6.2. Участникам не разрешается передавать IP-адреса или пароли с серверов любым сторонним представителям

### **7.7. Игровой чат**

7.7.1. Все сообщения, не связанные с матчем между командами, запрещены для отправки в глобальный чат.

### **7.8. Правила паузы**

7.8.1. Паузы в игре разрешены.

7.8.2. Отжимать паузу разрешается только с согласия противоположной команды.

7.8.3. Общая продолжительность пауз в игре 10 минут.

7.8.4. Если время прошло – сообщите противникам чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию)

- 7.9. Настройки игроков
  - 7.9.1. Использование любых скриптов запрещено.
  - 7.9.2. Если это правило нарушается в первый раз - команда получит предупреждение, после второго она будет оштрафована на незначительные/крупные штрафы и возможную дисквалификацию.
  - 7.9.3. Внутриигровой аккаунт
    - Части внутриигрового аккаунта будут изменены Организатором Турнира на большинстве этапов Турнира, только на время Турнира:
    - 7.9.3.1. Псевдоним
      - Игроки не могут использовать любые дополнения к псевдонимам (например, <3, h8 и так далее), спонсорам и другим словам, которые не являются частью исходного псевдонима.
    - 7.9.3.2. Аватар
      - Аватары игроков будут изменены на логотип команды или личные фотографии во время Турнира.
      - Игрокам не разрешается использовать любые аватары, которые нарушают кодекс поведения.
- 7.10. Процедура матча**
- 7.11. Количество игроков
  - Официально матчи могут начаться только тогда, когда 5 игроков с обеих сторон присоединятся к серверу.
- 7.12. Проблемы с сервером или прерывание матча
  - В случае сбоя сервера игра будет переиграна с такими же героями
- 7.13. Использование ошибок или сбоев игры
  - Использование багов или игровых глюков запрещено. Если игрок обнаруживает новую ошибку или сбой, он обязан немедленно сообщить об этом Администрации Турнира, прежде чем использовать его.
- 7.14. Категорически запрещается перемещаться по “сломанным” областям, где движение по дизайну карты строго запрещено**
- 7.15. Судейство**
  - 7.15.1. Судейство осуществляется Главным судьей турнира.
  - 7.15.2. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента.
  - 7.15.3. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.
  - 7.15.4. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного ПО (читов) - команда должна отыграть матч до конца.

Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какое-либо запрещенное ПО (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули матч, не завершив его.

- 7.15.5. После завершения матча, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.
- 7.15.6. Сторона, подающая апелляцию обязана предоставить список моментов с примерами нечестной игры со стороны противника. Необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.
- 7.15.7. Протест может подать любая из сторон, но только после завершения матча.
- 7.15.8. Главный судья обязан рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию или аргументировать затягивание рассмотрения апелляции.
- 7.15.9. В случае возникновения обстоятельств, не оговоренных данным регламентом, судья самостоятельно принимает решение. Принятое решение является окончательным и дальнейшим обсуждениям не подлежит.
- 7.15.10. Организатор оставляет за собой право дополнять или изменять правила на любом этапе турнира, предварительно уведомив участников в соответствующем канале связи.
- 7.15.11. Организатор также оставляет за собой право принимать решения по случаям, не описанным действующими правилами, для предотвращения любых нарушений честной конкуренции и спортивного мастерства.

## **8. Игровой Процесс CS 2**

### **8.1. Версия игры**

- 8.1.1. Чтобы участвовать в турнирах, проводимых администрацией, все игроки должны установить новейшую версию игры. Все обновления необходимо установить до начала турнира.

### **8.2. Карты, режимы и параметры матчей**

- 8.2.1. Параметры матча:

Продолжительность раунда: 1:55 (минуты:секунды)

Максимум раундов: 24

Время остановки между раундами (freezetime): 15 секунд

Время покупки: 15 секунд

Таймер C4: 40 секунд

Задержка перезапуска раунда: 5 секунд

Перерыв между сменой сторон: 60 секунд

#### 8.2.2. Настройки дополнительного времени (Overtime)

Дополнительное время будет задействовано в случае счета 12:12 по раундам в основное время. Команда останется на стороне, которую она играла в последней половине.

Максимум раундов: Неограниченно

Стартовые деньги в дополнительное время: \$10000

Перерыв между сменой сторон: 60 секунд

#### 8.2.3. Матчи турнира будут играть на картах:

de\_vertigo

de\_nuke

de\_mirage

de\_overpass

de\_anubis

de\_inferno

de\_ancient

### 8.3. Результаты

8.3.1. Оглашение результатов игрового дня будет происходить в течении 24х часов после окончания последней игры группы.

### 8.4. Технические проблемы

8.4.1. Участники самостоятельно отвечают за настройки и качество интернета, который они используют для официальных игр.

8.4.2. Администрация не несет ответственности за плохое качество соединения участника с сервером.

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

8.4.4. В случае отключения из игры, игрок может перезайти в игру, если матч еще не закончен.

8.4.5. Администрация поставит матч на техническую паузу, в случае отключения игрока или возникновения любых других технических проблем.

8.4.6. Возможен перенос матчей по причине технических или других проблем у игрока.

8.4.7. Администрация в праве инициировать пересоздание матча по собственному усмотрению по серьезным причинам (неправильные настройки игры/карты, проблема с сервером игры у игроков и т.д.)

### 8.5. Изменение времени матчей

8.5.1. Администрация может изменить время начала матча по собственному усмотрению, анонсировав новое время игр в соответствующем разделе платформы, а так же в соответствующих каналах связи, утвержденными организаторами турнира.

## **8.6. Выбор карты**

8.6.1. Во время онлайн матчей выбор карты будет сделан на платформе FACEIT.com в комнате матча сразу после ее создания.

8.6.2. У команд будет 6 минут, чтобы выбрать карту.

8.6.3. Для матчей до одной победы процесс будет следующий:

Случайная команда будет назначена платформой FACEIT.com как команда “А” или команда “В”.

Команда “А” начинает процесс вето, и порядок выбора\удаления карт следующий:

Команда А удаляет одну карту.

Команда В удаляет одну карту.

Команда А удаляет одну карту.

Команда В удаляет одну карту.

Команда А удаляет одну карту.

Команда В удаляет одну карту.

Матч состоится на оставшейся карте.

8.6.4. Стороны на карте определяются ножевым раундом.

8.6.5. Для матчей до двух побед процесс следующий:

Случайная команда будет назначена платформой FACEIT.com как команда “А” или команда “В”.

Команда “А” начинает процесс вето, и порядок выбора\удаления карт следующий:

Команда А удаляет одну карту.

Команда В удаляет одну карту.

Команда А выбирает первую карту. (Команда В выбирает сторону)

Команда В выбирает вторую карту. (Команда А выбирает сторону)

Команда А удаляет одну карту.

Команда В удаляет одну карту.

8.6.6. Оставшаяся карта играет в качестве решающей, если это необходимо.

8.6.7. Стороны на решающей карте определяются ножевым раундом.

## **8.7. Сервер матча**

8.7.1. Квалификаций пройдут на платформе FACEIT.com

8.7.2. Участникам не разрешается передавать IP-адреса или пароли с серверов любым сторонним представителям.

## **8.8. Игровой чат**

8.8.1. Все сообщения, не связанные с матчем между командами, запрещены для отправки в глобальный чат.

## **8.9. Правила паузы**

8.9.1. У каждой команды имеется два вида пауз.

8.9.2. **Тактическая пауза**

Каждой команде выделяется 4 паузы по 30 секунд на матч для тактических пауз. Неиспользованные паузы могут быть использованы на стадии дополнительного времени во время матча. На стадию дополнительного времени не выделяются дополнительные паузы.

Данный вид паузы активируется через встроенную панель голосования “Counter-Strike: Global Offensive”. Игроки могут активировать паузу в любой момент, которая начнется с момента остановки времени перед следующим раундом. Если пауза была активирована во время остановки времени, она будет немедленной.

8.9.3. **Техническая пауза**

Каждая команда имеет до 5 минут технической паузы во время матча.

Данный вид паузы рассчитан на решение проблем: с сервером, устройствами игроков, спорными моментами по настройке матча или вызова администратора.

Чтобы активировать техническую паузу, капитану команды необходимо зайти в группу капитанов (менеджеров) и попросить администратора турнира поставить паузу. Чтобы деактивировать техническую паузу необходимо повторно написать “!pause” в общий чат матча.

8.9.4. В случае критических технических проблем пауза может быть продлена на неопределенный срок Главным судьей Турнира.

## **8.10. Настройки игроков**

8.10.1. **Внутриигровой аккаунт**

Части внутриигрового аккаунта будут изменены Организатором Турнира на большинстве этапов турнира, только на время матчей.

8.10.2. **Псевдоним**

Для онлайн квалификаций сервер изменяет псевдонимы игроков в соответствии с зарегистрированным ником на платформе FACEIT.com. Никнейм, зарегистрированный на платформе FACEIT.com должен соответствовать никнейму на платформе cybergame.uz

8.10.3. В рамках проведения квалификаций на платформе FACEIT.com, игроки должны привязать свой номер и почту к аккаунту на FACEIT.com, а так же убедиться в отсутствии Verbal-бана.

- 8.10.4. Название команды на платформе FACEIT.com Должно соответствовать названию команды, которое было указано при регистрации на платформе cybergame.uz
- 8.10.5. Игроки не могут использовать любые дополнения к псевдонимам (например, <3, h8 и так далее), спонсорам и другим словам, которые не являются частью исходного псевдонима.
- 8.10.6. Аватар  
Аватары игроков будут изменены на логотип команды или личные фотографии во время Турнира.
- 8.10.7. Игрокам не разрешается использовать любые аватары, которые нарушают кодекс поведения.
- 8.10.8. Модификации визуального оформления оружия  
Использование любого стороннего программного обеспечения для изменения визуального оформления оружия в клиенте ограничено и может быть запрещено анти-читом.
- 8.10.9. Тэги визуального оформления оружия  
Игрокам не разрешается использовать бирки с именами на оружии, которые нарушают кодексы поведения или имеют спонсоров/рекламу.
- 8.11. Процедура матча**
- 8.11.1. Перерывы во время/после матча  
Во время Онлайн этапа Турнира все матчи начнутся в соответствии с расписанием на платформе Cybergame.uz
- 8.11.2. Количество игроков  
Официально матчи могут начаться только тогда, когда 5 игроков с обеих сторон присоединятся к серверу.
- 8.11.3. В случае сбоя сервера до первого урона, раунд будет переигран.
- 8.11.4. В случае сбоя сервера во время раунда, администратор сервера попытается смоделировать ситуацию на карте. Если это невозможно, решение о том, будет ли переигран раунд или будет передан ведущей команде в раунде, принимается главным судьей Турнира.
- 8.11.5. Использование ошибок или сбоев игры  
Использование багов или игровых глюков запрещено. Если игрок обнаруживает новую ошибку или сбой, он обязан немедленно сообщить об этом Администрации Турнира, прежде чем использовать его.
- 8.11.6. Категорически запрещается перемещаться по “сломанным” областям, где движение по дизайну карты строго запрещено (стены, потолки, полы и т. д.).

- 8.11.7. Бомба не может быть установлена в месте, где ее нельзя обезвредить. Установка бомбы таким образом, чтобы никто не мог слышать звук, запрещена.
- 8.11.8. Как правило, разрешается стоять на товарищах по команде. Это запрещено, только когда такие действия позволяют игроку заглянуть, под и/или через твердый объект (например, стену, коробку, потолок), который не должен быть разрешен в соответствии с дизайном карты.
- 8.11.9. Пиксельная ходьба запрещена. Игрок будет считаться ходящим по пикселям, если он сидит или стоит на невидимых пикселях на карте, где нет видимого края или какой-либо текстуры, на которой он находится.
- 8.11.10. Рекомендуется уточнить у судей Турнира, не является ли определенный баг или глюк недопустимым.

## **8.12. Судейство**

- 8.12.1. Судейство осуществляется Главным судьей турнира.
- 8.12.2. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента.
- 8.12.3. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.
- 8.12.4. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного ПО (читов) - команда должна отыграть матч до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какое-либо запрещенное ПО (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули матч, не завершив его.
- 8.12.5. После завершения матча, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.
- 8.12.6. Судейство осуществляется Главным судьей турнира.
- 8.12.7. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента.
- 8.12.8. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.
- 8.12.9. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного ПО (читов) - команда должна отыграть матч до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какое-либо

запрещенное ПО (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули матч, не завершив его.

- 8.12.10. После завершения матча, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.
- 8.12.11. Организатор также оставляет за собой право принимать решения по случаям, не описанным действующими правилами, для предотвращения любых нарушений честной конкуренции и спортивного мастерства.

## **9. Выплаты**

### **9.1. Процесс выплаты**

- 9.1.1. Выплата производится единоразово в размере выигрыша капитану или каждому игроку в индивидуальном порядке, состава для дальнейшего распределения среди участников.
- 9.1.2. Выплата призов происходит в течении 60 рабочих дней.

### **9.2. Способы выплат**

- 9.2.1. Выплата производится следующими способами:
  - Банковский перевод на карту;
  - Перевод через платёжные системы или сервисы.Другие варианты выплат, которые USA.uz в индивидуальном порядке может согласовать с победителем.

### **9.3. Ограничение ответственности со стороны организаторов турнира**

- 9.3.1. Организатор USA.uz не несёт ответственность за присвоение денежных средств Капитаном состава в полном или частичном объёме;
- 9.3.2. Организатор USA.uz не несёт ответственность за задержку перевода в случае технических сбоев в работе банковской системы;
- 9.3.3. Организатор USA.uz не обязывает к верификации и подтверждению данных лицевого счета кошелька или банковской карты.

### **9.4. Увеличение срока выплат**

- 9.4.1. Организаторы турнира оставляют за собой право задержать, либо увеличить срок выплаты призовых денежных средств в следующих случаях:
  - Команда победитель замечена в нарушении регламента или нечестной игре.
  - Выявлено нарушения регламента за другими командами.
  - Технические неполадки в системе, используемой для перевода выигрыша.