Комус спорт

РЕГЛАМЕНТ

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР СРЕДИ ПАРТНЕРОВ «КОМУС»
ПО ДИСЦИПЛИНАМ COUNTER-STRIKE 2 И DOTA 2

КИБЕРКУБОК КОМУС 2027

COUNTER STRIKE 2 | DOTA 2

Москва, 2026-2027 год

Содержание:

Статья 1	Словарь терминов и сокращенных наименований.	**2**
Статья 2	Руководство соревнованиями. Судейство.	**2**
Статья 3	Дисциплины.	**3**
Статья 4	Формат проведения дисциплин.	**3**
Статья 5	Участники турнира.	**4**
Статья 6	Документация соревнований.	**4**
Статья 7	Ответственность команд и игроков.	**5**
Статья 8	Дисциплинарные санкции.	**6**
Статья 9	Переносы встреч.	**8**
Статья 10	Протесты.	**8**
Статья 11	Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.	**9**
Статья 12	Определение победителей.	**9**
Статья 13	Правила по дисциплине Counter-Strike 2.	**10**
Статья 14	Правила по дисциплине Dota 2.	**12**

Статья 1. Словарь терминов и сокращенных наименований.

Режим ОНЛАЙН	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети интернет.
Режим ЛАН	Соревнования, проходящие с обязательным присутствием всех участников на одной площадке.
Гейм	Одна сыгранная карта.
Встреча	Несколько сыгранных карт с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo3).
Форматы Bo1, Bo3	Best of 1 – формат проведения встреч между командами до первой победы (1-0). Best of 3 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах (2-0, 2-1).
Система Round Robin	Система проведения групповых соревнований, где команды играют «каждый с каждым» в группе.
Система Single Elimination	Формат проведения с выбыванием после первого поражения, с проведением матча за 3-е место.

Статья 2. Руководство соревнованиями. Судейство.

2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет Оргкомитет.

2.2. Киберспортивный турнир среди партнеров «Комус» – «КиберКубок Комус 2027» (далее – Турнир), проводится в соответствии с официальным Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент).

2.3. Судейство Турнира осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

2.4. Все участники Турнира обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.

2.5. Если команда заполнила форму регистрации на сайте Оргкомитета, а также опубликовала свой состав в Телеграм-канале (далее – ТГ) «регистрация команды» – она допускается до участия и подтверждает свое согласие с Регламентом и свое присутствие на площадке проведения финальных игр, в случае выхода команды на ЛАН-финалы.

2.6. Оргкомитет вправе вносить изменения в Регламент, сохраняя при этом принципы честной игры, справедливости и спортивной составляющей.

Статья 3. Дисциплины.

3.1. Турнир проводится отдельно по каждой дисциплине.

3.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее – CS2):

- Платформа: PC;
- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды, который указывается в ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- Длительность встречи в формате Bo1: ~1 час;
- Длительность встречи в формате Bo3: ~3 часа.

3.3. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):

- Платформа: PC;
- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды, который указывается в ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- Длительность встречи в формате Bo1: ~1 час;
- Длительность встречи в формате Bo3: ~3,5 часа.

Статья 4. Формат проведения дисциплин.

4.1. Формат проведения дисциплин:

- Этапы проведения:

I	ОНЛАЙН. Групповой этап – 30 и 31 января 2027 года с 12:00 по МСК.	
II	ОНЛАЙН. Финальный этап – 6 и 7 февраля 2027 года с 12:00 по МСК:	
	Лига Gold: 1/8, 1/4, 1/2 финала.	Лига Silver: 1/8, 1/4, 1/2 финала, матч за 3-е место и финал.
III	ЛАН. Лига Gold – 27 февраля 2027 года с 11:00 по МСК: матч за 3-е место и финал.	

- Система проведения группового этапа – Round Robin;
- Формат встречи на групповом этапе в обеих дисциплинах – Bo1 или Bo3;
- Команды, занявшие 1 и 2 места на групповом этапе участвуют в лиге Gold, команды, занявшие 3 и 4 места образуют лигу Silver;
- Система проведения финального этапа обеих лиг – Single Elimination;
- Формат встречи на финальном этапе в обеих дисциплинах – Bo3;

- **Команды лиги Gold, которые пройдут в матч за 3-е место и финал, будут приглашены на ЛАН-финалы Турнира. Эти команды должны обеспечить обязательное присутствие на площадке минимум 5-х игроков от каждой команды в день проведения ЛАН-финалов.**

Итоговый формат проведения, игровые даты и время начала игр каждой дисциплины будут опубликованы в ТГ-группах дисциплин по окончании регистрационного периода и жеребьевок групповых этапов – 21 января 2027 года.

Статья 5. Участники Турнира.

5.1. Участниками Турнира могут быть только корпоративные команды, состоящие из сотрудников ТПО «Комус» и сотрудников партнеров ТПО «Комус». Друзьям и не сотрудникам компаний партнеров ТПО «Комус» участвовать запрещено.

5.2. Участвовать в Турнире могут игроки от 18 лет, остальные заявленные игроки допущенными до участия считаться не будут. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня дисциплины.

5.3. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг на момент старта Турнира. Все участники должны открыть свои игровые профили (включен «Публичный доступ»). На ЛАН-финалах Оргкомитет вправе разрешить участие с запасных аккаунтов игрокам, которые столкнулись с техническими неполадками, связанными с типом интернет-соединения и геолокацией проведения мероприятия (локальная блокировка FACEIT-аккаунта и т.п.).

5.4. К участию в Турнире не допускаются игроки, которые получали VAC-бан за последние 12 месяцев. Игровые блокировки в дисциплинах, не защищенными VAC, рассматриваются индивидуально.

5.5. Оргкомитет имеет право отказать в участии в Турнире любому игроку, если его игра не соответствует уровню Турнира.

Статья 6. Документация соревнований.

6.1. Не позднее 20 января 2027 года представитель компании должен заполнить заявочный лист на Турнир, в котором будут указаны все игроки команды.

6.2. Всем игрокам необходимо присоединиться к официальной ТГ-группе выбранной дисциплины. Не позднее 21 января 2027 года 12:00 по МСК капитан переходит в ТГ-канал «регистрация команды» и пишет состав команды.

6.2. Перед стартом, и на протяжении всего Турнира, Оргкомитет имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции.

6.3. В день проведения ЛАН-финалов, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма), а также иметь при себе удостоверение личности.

Статья 7. Ответственность команд и игроков.

7.1. На протяжении всего Турнира коммуникация между участниками, судьями и Оргкомитетом проходит в официальной ТГ-группе дисциплины.

7.1.1. В игровые дни, участники дополнительно коммуницируют на закрытом сервере TeamSpeak (далее – ТС), созданном Оргкомитетом. Адрес ТС-сервера Турнира будет опубликован в ТГ-группе дисциплины перед стартом первого игрового дня.

7.1.2. Каждая команда самостоятельно создает себе голосовой канал на ТС-сервере Турнира.

7.1.3. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов, без согласования с представителем Оргкомитета. Исключение составляют встречи на ЛАН-финалах, где Оргкомитет вправе разрешить командам использовать TeamSpeak или Discord, каналы которого будут созданы Оргкомитетом.

7.2. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр в телемост-комнатах Турнира (далее – ТМ).

7.2.1. Каждая команда самостоятельно создает себе комнату в приложении или на сайте Яндекс Телемост и делится ссылкой с Оргкомитетом в канале «Телемост» официальной ТГ-группы дисциплины.

7.2.2. Веб-камера должна быть выставлена и настроена так, чтобы судья мог отчетливо видеть и идентифицировать игрока. Судья или Оргкомитет может попросить изменить ракурс веб-камеры, если это потребуется. Разрешается замылить задний фон или установить на него картинку.

7.2.3. Веб-камеры включаются в ТМ-комнатах перед началом гейма (за 5-10 минут). В этот момент судья заходит в ТГ-комнату и проверяет активность камер всех игроков. В перерывах между геймами веб-камеру можно выключать.

7.2.4. Разрешено использование мобильного телефона, в качестве веб-камеры. Необходимо заблаговременно подготовить подзарядку или внешний аккумулятор (Power Bank) к вашему устройству.

7.3. Поведение участников, тренеров и руководителей команд:

- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам, соблюдая принципы спортивного поведения и честной игры. Явное и умышленное поражение во встрече, любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре, на площадке ЛАН-финалов, на официальной трансляции встречи, каналах коммуникации ТГ, ТМ и ТС Турнира, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции;
- Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;
- Участники и команды не должны иметь в своих никнеймах и названиях команд: ненормативную лексику, оскорбления, политический окрас и иное, на усмотрение Оргкомитета. По требованию Оргкомитета никнейм и название

команды должны быть изменены. На протяжении всего Турнира никнейм в игре не должен меняться;
- На ЛАН-финалах тренер и руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, вовремя и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия;
- На ЛАН-финалах тренеры и игроки не могут пользоваться сторонними электронными носителями для получения преимущества во время игры или стадии драфтов. Разрешены только бумажные носители.

7.4. Участникам Турнира запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack). Если в какой-либо дисциплине имеются исключения, они указаны ниже в правилах по дисциплине – настройка игры или особые нарушения.

7.5. Трансляции Турнира.

7.5.1. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Турнира.

7.5.2. Порядок разрешения трансляции экрана участникам команды:

CS2	Dota 2
Разрешено	Пики/баны – Разрешено. После старта карты – Запрещено

- В дисциплине Dota 2 разрешено транслировать другим игрокам процесс пиков/банов героев. После завершения пиков/банов, все не активные игроки гейма и тренер должны покинуть командные каналы коммуникации;
- В дисциплине CS2 тренеру и запасным игрокам разрешено находиться в канале команды на протяжении всей встречи.

7.5.3. Встречи, которые транслируются в прямом эфире, стартуют исключительно по команде судьи и готовности комментатора. В зависимости от дисциплины, трансляции запускаются с задержкой:

CS2	Dota 2
2 минуты (CSTV)	5 минут (OBS)

7.5.4. Участникам Турнира разрешено самостоятельно организовать стрим своих игр, соблюдая задержки, описанные в п. 7.5.3. Регламента. Если участник не использует рекомендованную задержку на своей трансляции, претензии на стримснайп другими игроками от него рассматриваться не будут.

Статья 8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Виды дисциплинарных санкций.

№	Вид	Описание
1	Предупреждение	Устное или текстовое замечание участнику судьей встречи или представителем Оргкомитета.
2	Внутриигровой штраф	Штраф, применяемый в игре (пример): - Лишение права голоса на стадии пиков и банов карт в дисциплине CS2; - Лишение резервного времени в дисциплине Dota 2.
3	Отстранение участника от гейма	Запрет участия в одном гейме, до устранения нарушения участником.

4	Отстранение участника от геймов (не полное)	Запрет участия в нескольких геймах, до устранения нарушения участником.
5	Техническое поражение команде в гейме	Присуждение команде технического поражения в одном гейме встречи.
6	Техническое поражение команде во встрече	Присуждение команде технического поражения во всей встрече.
7	Дисквалификация участника с Турнира	Дисквалификация участника с Турнира до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.
8	Дисквалификация команды с Турнира	Дисквалификация команды с Турнира до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.

8.2. Категории нарушений.

№	Категория
1	Токсичное и неспортивное поведение.
2	Манипуляции с аккаунтом и игровые блокировки.
3	Организационные нарушения.
4	Особые нарушения в дисциплинах.

8.3. Каждое нарушение рассматривается в индивидуальном порядке. Решения о санкциях принимает Оргкомитет Турнира. Следует иметь в виду, что не всегда санкции применяются от меньшей к большей. Решения Оргкомитета являются окончательными.

8.4. В случае возникновения ситуаций или нарушений, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Турнира имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

8.5. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение в гейме или всей встрече. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи в голосовом канале ТС и ТМ-комнате Турнира. **Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 минут от календарного времени начала встречи.** Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды или перенос встречи, то это не считается нарушением данного пункта. За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.6. Техническое поражение представляет из себя:
- В формате встречи Bo1 – 0-1;
- В формате встречи Bo2 и Bo3 – 0-2.

8.7. Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду или игрока с Турнира за 2 технических поражения без уважительной причины.

8.8. В зависимости от ситуации и стадии Турнира, Оргкомитет имеет право принять решение о переигровке одной или нескольких встреч.

8.9. В случае дисквалификации команды или игрока с Турнира, она автоматически распространяется на следующий турнир. В зависимости от характера и степени нарушения, дисквалификация может быть увеличена, вплоть до лишения права участвовать в нескольких турнирах.

8.10. В исключительных случаях, участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

Статья 9. Переносы встреч.

9.1. Перенос может быть подтвержден только с согласия обеих команд и Оргкомитета. О переносе необходимо уведомить Оргкомитет не позднее, чем за 24 часа до начала встречи.

9.2. Если команды не смогли договориться о дате и времени переноса игры, то встреча проходит по расписанию Турнира.

9.3. Не подлежат переносу встречи финального этапа любой дисциплины, начиная со стадии, в которой будут организованы официальные трансляции встреч.

9.4. Для оформления переноса встречи команда, инициирующая перенос, должна согласовать с соперником новую дату и время проведения встречи и информировать об этом Оргкомитет в канале «переносы» ТГ-группы дисциплины.

9.5. В случае переноса встречи по взаимному согласию команд и последующего утверждения Оргкомитетом, новая дата и время встречи считаются окончательными и официальными. Повторный перенос, отмена или возврат к первоначальной дате возможны только при повторном согласии обеих команд и одобрении Оргкомитета.

9.6. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет.

Статья 10. Протесты.

10.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с нарушением пунктов действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, доказательства и скриншоты (видео), связанные с нарушением Регламента.

10.2. Протест должен быть предоставлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания игрового дня. Для корректного оформления протеста используются личные сообщения в ТГ, представителю Оргкомитета. Тема сообщения – протест, дата. Далее необходимо приложить доказательства причастности участника к нечестной игре (сопроводительный текст, скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.).

10.3. Не принимаются к рассмотрению:
- Несвоевременно поданные протесты;
- Протесты без предоставления доказательств (скриншоты, нарезка или записи встречи, тайминги и т.д.);
- Протесты на качество судейства.

10.4. Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Турнира. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Турнира, а также полученная от них в рамках подачи и рассмотрения протестов, жалоб или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.

10.5. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Турнира. Оргкомитет вправе привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 11. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.

11.1. В командных дисциплинах допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются в заявке команды. **Замены проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины или на ТС-сервере Турнира.** В дисциплине CS2 замена дополнительно проводится на платформе FACEIT.

11.2. Дозаявка и отзаявка новых игроков в состав команды разрешена на протяжении всего Турнира, соблюдая пункт 5.3. Регламента. Дозаявленными могут быть игроки, которые не имеют команды и/или соответствуют статье 5 Регламента.

11.3. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Турнира в любой выходной и рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. Статья 3 Регламента).

11.4. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам вносятся в заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины. Необходимо указывать всю требуемую информацию по игрокам, согласно шаблону регистрации команды и оповестить об изменениях Оргкомитет. Дополнительно капитан отправляет информацию по дозаявленному игроку формой заявочного листа Турнира.

11.5. Оргкомитет вправе отказать в дозаявке какого-либо игрока, если он не соответствует статье 5 Регламента.

Статья 12. Определение победителей.

12.1. Места в группах определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа.

12.1.1. В формате встречи Bo2:
- За победу во встрече – 3 очка;
- За ничью – 1 очко (только в формате встречи Bo2);
- За поражение – 0 очков.

12.1.2. В формате встречи Bo1 и Bo3:
- За победу во встрече – 1 очко;
- За поражение – 0 очков.

12.2. По окончании всех встреч группового этапа в дисциплинах, в случае равенства очков у двух и более команд, места в группе распределяются по следующим показателям:

12.2.1. В дисциплине CS2:
- По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:

- Наибольшее количество очков между этими соперниками,
- Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов между этими соперниками,
- Наибольшее количеству выигранных геймов между этими соперниками,
- Наилучшая разница выигранных и проигранных раундов между этими соперниками;

- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- Переигровка в формате встречи Bo1.

12.2.2. В дисциплине Dota2:

- По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:
  - Наибольшее количество очков между этими соперниками,
  - Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов между этими соперниками,
  - Наибольшее количеству выигранных геймов между этими соперниками;
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- Переигровка в формате встречи Bo1.

12.3. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Турнира на стадии группового этапа, сыграла менее 50% встреч, то все результаты проведенных встреч с участием этой команды аннулируются. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Турнира, сыграла 50% и более встреч, то в оставшихся встречах этой команде засчитываются технические поражения, а соперникам засчитываются технические победы.

Статья 13. Правила по дисциплине Counter-Strike 2.

13.1. Настройки игры:

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Турнир проходит на московских и европейских серверах FACEIT;
- Обязательное использование FACEIT Anti-cheat.

13.2. Проведение встреч.

13.2.1. Соревновательные карты:

- de_cache;
- de_ancient;
- de_dust2;
- de_inferno;
- de_mirage;
- de_nuke;
- de_anubis.

13.2.2. Очередность пиков и банов карт в формате встречи Bo3 определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования (банят) по одной карте, после выбирают (пикают) по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны запрещают по одной карте из оставшихся, пока не останется заключительная карта, на которой будет играться третий гейм (при необходимости):

Команда A	Команда B
1. Банит карту.	-
-	2. Банит карту.
3. Пикает карту.	-
-	4. Пикает карту.
5. Банит карту.	-
-	6. Банит карту.
7. Оставшаяся карта будет сыграна в случае равного счета 1-1 после двух геймов.	

13.2.3. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

13.2.4. Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

13.2.5. Если по итогам 2 периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

13.2.6. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

13.2.7. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о старте гейма или любых задержках.

13.2.8. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пики и баны + 10 минут разминка), могут, по решению судьи, стать причиной технического поражения во встрече.

13.3. Смена сервера, паузы, технические проблемы и бэкапы.

13.3.1. Смена сервера возможна по обоюдному согласию команд или если этого требует судья.

13.3.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

13.3.3. Паузы делятся на тактические и технические:

- Для взятия тактической паузы, необходимо начать голосование о паузе через меню игры;
- Одна команда может поставить не более 4 тактических пауз за матч;
- Продолжительность тактической паузы составляет 30 секунд;
- Для взятия технической паузы необходимо прописать команду !pause в чат игрового сервера;
- Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

13.3.4. Игрок должен немедленно уведомить судью встречи о своей проблеме.

13.3.5. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов, ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

13.3.6. Игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре. Раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок приобрёл предмет, который не собирался покупать.

13.3.7. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

13.4. Особые нарушения.

13.4.1. Запрещено использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество). Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- Движение через обрезанные участки, где оно не предусмотрено дизайном карты (пример);
- Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- Установка бомбы там, где команда соперников не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где команда соперников нуждается в подсадке, товарищ по команде разрешен);
- Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь или над областью, которая не предназначена дизайном карты (пример);
- Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к Оргкомитету Турнира для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре (пример);
- Бросать гранаты под или через обрезанные пиксели карты (пример).

13.4.2. Запрещено использование гранат, наносящих урон сквозь текстуры.

13.4.3. Запрещено «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты).

13.5. Тренер в дисциплине CS2.

13.5.1. Тренер вносится в заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

13.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать тренер или запасной игрок.

13.5.3. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды на протяжении всего Турнира.

13.5.4. Тренер может принимать участие в Турнире, только если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Турнира.

Статья 14. Правила по дисциплине Dota 2.

14.1. Настройки игры:

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- **Dotabuff-аккаунты всех участников должны быть открыты на протяжении всего Турнира (в настройках игры должна быть включена «Общедоступная история матчей»).**

14.2. Проведение встреч.

14.2.1. Лобби каждого гейма будет создано судьей встречи с использованием следующих настроек:

- Режим: Captains Mode;
- Сервер: Западная Европа.

14.2.2. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

14.2.3. Лобби будет защищено паролем, который будет установлен судьей встречи. Пароль будет предоставлен командам в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной встречи или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

14.2.4. В лобби допускаются только игроки (5 человек), судья и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

14.2.5. Приоритет выбора стороны и первого пика:

Карта	Выбор стороны и первого пика
№ 1	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.
№ 2	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 3	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

14.2.6. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее, по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о готовности к старту встречи или любых задержках.

14.2.7. Опоздания на встречу или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, могут, по решению судьи, стать причиной технического поражения в гейме или встрече.

14.3. Паузы и технические проблемы.

14.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

14.3.2. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени, пауза должна быть снята и участник, у которого не осталось времени, не может снова сделать паузу. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи, запрещено.

14.3.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

14.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно покидает игру или выбирает неправильного героя, навык (включая +2 ко всем атрибутам) или предмет, это не является уважительной причиной для пересоздания лобби.

14.3.5. Если техническая проблема приводит к прерыванию игры в течение первых пяти минут игрового процесса, по усмотрению Оргкомитета может быть запрошено пересоздание лобби с текущим выбором героев.

14.3.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

14.3.7. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 14.3.2. Регламента). При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в гейме.

14.3.8. Игрокам разрешается использовать героя/юнитов отключенного игрока до тех пор, пока он не вернется.

14.3.9. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов, инициируется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

14.4. Особые нарушения.

14.4.1. Запрещено написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение.

Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

14.5. Тренер в дисциплине Dota 2.

14.5.1. Тренер вносится в заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

14.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды только во время драфта героев и в перерыве между геймами.

14.5.3. Тренер может принимать участие в Турнире, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Турнира.