

Регламент корпоративного турнира по дисциплине
Counter-Strike 2
на кубок «Комус-2024».

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/матч.
Встреча	Несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo3).
Формат 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/игроки играют «каждый с каждым» в группе.
Система Single Elimination	Формат проведения с выбыванием после первого поражения.

2. Руководство соревнованиями. Судейство.

- 2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет Оргкомитет.
- 2.2. Киберспортивный турнир по дисциплине CS2 на кубок «Комус-2024» (далее – Турнир), проводится в соответствии с официальным Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент). Оргкомитет вправе вносить изменения в Регламент.
- 2.3. Все участники Турнира обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.
- 2.4. Если команда прислала заявку на участие в Турнире – она подтверждает свое согласие с Регламентом.
- 2.5. В случае возникновения ситуаций, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Турнира имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.
- 2.6. Судейство Турнира осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.
- 2.7. По требованию Оргкомитета, участники обязаны допускать в свои геймы/лобби судей, комментаторов (кастеров) и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.
- 2.8. На протяжении всего Турнира коммуникация между участниками и судьями проходит на официальном телеграм-канале и TeamSpeak-сервере Турнира. Для всех команд будут доступны индивидуальные голосовые каналы, для коммуникации во время встреч. Если

к моменту старта турнира платформа Discord будет разблокирован, организаторы оповестят всех игроков, в каком формате будет проходить коммуникация.

3. Дисциплина.

3.1. Шутер Counter-Strike 2 (далее — CS2):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- ◆ Турнир проходит на актуальной версии игры на московских и европейских серверах FACEIT;
- ◆ Обязательное использование FACEIT Anti-cheat.
- ◆ Формат: 5х5;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке: 5 основных + 2 запасных;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ◆ Длительность встречи в формате Во1: ~1 час;
- ◆ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа.

4. Формат проведения Турнира.

4.1. Этапы проведения:

I	ОНЛАЙН. Групповой этап: 8 групп по 4 команды.	
II	ОНЛАЙН. Финальный этап.	
	Лига Gold: 1/8, 1/4 финала.	Лига Silver: 1/8, 1/4, 1/2 финала. Матч за 3-е место и финал
III	ЛАН. Лига Gold: 1/2 финала. Матч за 3-е место и финал.	

- ◆ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ◆ Формат встречи на всех этапах – Во3;
- ◆ Все команды проходят в финальный этап. Команды, занявшие 1 и 2 места в групповом этапе участвуют в лиге Gold, остальные команды образуют лигу Silver;
- ◆ Система проведения финального этапа в обеих лигах – Single Elimination;
- ◆ Команды, прошедшие в 1/2 финала лиги Gold, приглашаются на ЛАН-финалы Турнира.

Итоговые форматы проведения будут опубликованы по окончании регистрационного периода и жеребьевки – 14 ноября 2024 года.

4.2. Игровые карты Турнира:

- ◆ de_inferno;
- ◆ de_mirage;
- ◆ de_ancient;
- ◆ de_nuke;
- ◆ de_dust2;
- ◆ de_anubis;
- ◆ de_vertigo.

4.3. Проведение встречи.

4.3.1. Очередность банов/пиков карт во встрече в формате Во3 определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (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 одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости):

Команда А	Команда В
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	

4.3.2. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда.

4.3.3. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

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

4.3.5. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) 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.

4.3.6. 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.

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

4.3.8. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пик/бан + 10 минут разминка) могут по решению судьи стать причиной технического поражения во встрече.

4.4. Паузы, смена сервера, технические проблемы и бэкапы.

4.4.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

4.4.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

4.4.3. 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! pause в чат игрового сервера;
- ◆ Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

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

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

4.4.6. Неправильная покупка: игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре, и раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок покупает предмет, который не собирался покупать.

4.4.7. В онлайн-матчах участники несут ответственность за свои действия или бездействие в игре, за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

5. Участники Турнира.

5.1. Участниками Турнира могут быть только корпоративные команды, состоящие из сотрудников ТПО «Комус» и сотрудников партнеров ТПО «Комус».

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.

5.4. К участию в Турнире не допускаются игроки, которые получали VAC-бан (<https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>) за последние 12 месяцев на своем аккаунте. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, вместе со своей командой дисквалифицируется с Турнира.

5.5. Тренер в дисциплине CS2.

5.5.1. Тренер вносится в заявку команды.

5.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать любой из заявленных игроков.

5.5.3. Тренер, или игрок, находящийся на слоте тренера, обязан записывать POV-демо и хранить до окончания Турнира + 1 неделя.

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

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

6. Даты проведения.

6.1. Регистрационный период команд: 21 октября – 13 ноября 2024 года.

6.2. Жеребьевка группового этапа: 14 ноября 2024 года.

6.3. Игровые даты и время:

- ◆ Групповой этап: 16, 23 ноября 2024 года;
- ◆ Финальный этап:
 - Лига Gold. Встречи 1/8 финала: 30 ноября 2024 года;

- Лига Gold. Встречи 1/4 финала: 7 декабря 2024 года;
 - Лига Silver. Встречи 1/8 и 1/4 финала: 30 ноября декабря 2024 года;
 - Лига Silver. Встречи 1/2 финала, матч за 3-е место и финал: 7 декабря 2024 года;
- ◆ Этап ЛАН. Лига Gold. Встречи 1/2 финала, матч за 3-е место и финал: 21 декабря 2024 года.

6.4. Время старта первой встречи каждого игрового дня: 12:00 по МСК. Время старта финальных игр 21 декабря будет определено позже.

7. Ответственность команд и игроков.

7.1. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр Турнира (можно использовать телефон, как веб-камеру, инструкция будет опубликована на сервере Турнира, в разделе #info). Возможно внесение изменений в данный пункт Регламента.

7.2. Во время игр общение команд происходит только в голосовых комнатах TeamSpeak-сервера Турнира. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов.

7.3. Поведение участников:

- ◆ Все участники Турнира обязаны соблюдать принципы честной игры – FAIR PLAY;
- ◆ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам. Любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- ◆ Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Турнира. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;
- ◆ 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;
- ◆ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации.

7.4. Особые нарушения (читы, баги и ошибки игры).

7.4.1. 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: WupnyHop, MapHack). В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. Статья 8 Регламента).

7.4.2. Использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество) запрещено.

7.4.3. Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- ◆ Движение через обрезанные участки, где движение не предусмотрено дизайном карты (пример: https://youtu.be/J5Zrl_i3xcc);

- ◆ Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- ◆ Установка бомбы там, где противостоящая команда не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где противостоящая команда нуждается в подсадке товарищ по команде разрешен);
- ◆ Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь/над областью, которая не предназначена для дизайна карты (пример: <https://youtu.be/2FEvx9gxzuc>);
- ◆ Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к администратору турнира для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре. Примеры можно посмотреть тут: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VQJ_NKdriSkMDsas1GftZV0gVDAybyAriXAqilvesAc/edit?usp=sharing
- ◆ Бросать гранаты под/через обрезанные пиксели карты (пример: <https://youtu.be/QuUf1L9hIRA>).

7.4.4. Использование гранат, наносящие урон сквозь текстуры запрещено. «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты) запрещено.

7.5. Трансляции Турнира.

7.5.1. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Турнира и обязаны допускать в свои матчи судей и кастеров (комментаторов), предоставляя им доступ к внутриматчевой информации.

7.5.2. Встречи, которые транслируются в прямом эфире, стартуют исключительно по команде судьи. Игрокам разрешается просматривать официальную трансляцию своих игр на стриминговой площадке Турнира. Задержка на официальной трансляции составляет 2 минуты (CSTV).

7.5.3. Игрокам разрешено транслировать свою игру (включать демонстрацию экрана).

7.5.4. Если участники хотят самостоятельно организовать стрим своих игр, им необходимо соблюдать задержки в трансляциях, согласно п. 7.5.2. Регламента Турнира.

7.6. 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, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции (см. Статья 8 Регламента).

7.7. 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.

8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Дисциплинарные санкции, применяемые к игрокам.

8.1.1. В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Оргкомитет вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации.

8.1.2. Если участник отказывается открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то Оргкомитет в праве дисквалифицировать этого игрока с Турнира.

8.1.3. За отключение игроком веб-камеры во время гейма, он может получить как предупреждение, так и дисквалификацию. После того как будет выявлено, что участник

нарушает данный пункт, Оргкомитет вправе применить следующие санкции:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Отстранение от последующих геймов;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Турнира.

8.1.4. За использование сторонних голосовых приложений игроками во время проведения геймов и отсутствие участвующих в гейме игроков в голосовой комнате TeamSpeak-сервера Турнира, Оргкомитет вправе применить следующие санкции:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Турнира.

8.2. Дисциплинарные санкции, применяемые к командам.

8.2.1. Команде засчитывается техническое поражение в гейме или дисквалификация за участие в игре:

- ◆ Незаявленного или неправильно оформленного участника (в том числе игрока, младше 18 лет);
- ◆ Игрока, игравшего не с основного аккаунта;
- ◆ Дисквалифицированного игрока;
- ◆ Участника, который получал VAC-бан за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- ◆ Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту;
- ◆ За непредоставление документов о принадлежности сотрудника к компании.

8.2.2. Команды, которые примут участие в ЛАН-финалах лиги Gold, должны обеспечить присутствие минимум 5 игроков команды на площадке проведения Турнира в г. Москва. Если это требование не соблюдается, эта команда может быть дисквалифицирована с Турнира.

8.2.3. В случае участия в гейме игроков из п. 8.2.1. Регламента в составах обеих команд-участниц, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение или дисквалификация.

8.2.4. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи и в голосовом канале TeamSpeak-сервере Турнира (см. Статья 3 Регламента). 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, то это не считается нарушением данного пункта.

8.2.5. За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.2.6. Если по решению судьи встреча была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды/игрока, то этой команде/игроку засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.7. Если в результате дисквалификаций в одной из команд остается менее четырех игроков, встреча должна быть прекращена, и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.8. Техническое поражение – 0-2 во встрече.

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

8.2.10. В случае дисквалификации команды или игрока с Турнира она распространяется на следующий турнир. За повторные нарушения могут применяться более серьезные санкции, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в последующих турнирах. Следует иметь в виду, что не всегда санкции применяются от меньшей к большей. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

8.2.11. Решения о санкциях принимает Оргкомитет Турнира. Решения Оргкомитета являются окончательными.

9. Протесты.

9.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением Правил и/или нарушающие пункты 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.

9.2. Не принимаются к рассмотрению:

- ◆ Несвоевременно поданные протесты;
- ◆ Протесты без предоставления подтверждающей записи встречи;
- ◆ Протесты на качество судейства.

9.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания встречи (не считая выходных и праздничных дней). Для предоставления протеста используется телеграм-канал Турнира – протест отправляется представителю Оргкомитета личным сообщением с текстом «Протест на матч». Дополнительно прикрепляются доказательства причастности участника/команды в нечестной игре: тайминги видео, демки встречи, подробное объяснение.

9.4. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Турнира. Оргкомитет в праве привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

10. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.

10.1. Замены игроков в команде разрешены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи на канал #судейство.

10.2. Дозаявка и отзаявка новых игроков в состав команды разрешена только до старта финального этапа.

10.3. При дозаявке и отзаявке игрока необходимо оповестить Оргкомитет. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков (см. п. 3.1. Регламента).

10.4. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам вносятся в заявку команды на канале #регистрация-команд. Необходимо указывать всю требуемую информацию по игрокам, согласно шаблону регистрации команды.

11. Определение победителей.

11.1. Места в группе определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа:

- ◆ За победу во встрече – 1 очко;
- ◆ За поражение – 0 очков.

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

- ◆ По результатам игр между собой;
- ◆ 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 Во1.

11.3. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Турнира, 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 командам-соперницам засчитываются технические победы.

11.4. Игроки команд, занявшие призовые места в лиге Gold, награждаются:

1 место	2 место	3 место
250 000 руб. на всю команду, диплом, кубок и медали	150 000 руб. на всю команду, диплом и медали	100 000 руб. на всю команду, диплом и медали

Выплаты будут осуществляться в январе 2025 года.

11.5. Игроки команд, занявшие призовые места в лиге Silver, награждаются дипломом и медалями.