Регламент корпоративного турнира Комус по CS2 и Dota 2 2025.

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 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 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 Комус по CS2 и Dota 2 2025 (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 заполнила форму регистрации на сайте Оргкомитета, а также опубликовала свой состав в ТГ-канале «регистрация команды» – она допускается до участия и подтверждает свое согласие с Регламентом.

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

2.6. По требованию Оргкомитета, участники обязаны допускать в свои геймы/лобби судей, представителей Оргкомитета, комментаторов и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.

3. Дисциплины.

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: 5x5;
- 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 Bo1: ~1 час;

- Длительность встречи в формате Bo3: ~3 часа.

3.2. Боевая арена Dota 2 (далее — Dota 2):

- Платформа: PC;
- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Турнир проходит на актуальной версии игры;
- Все участники Dota 2 должны иметь открытый Dotabuff-профиль в период регистрации и проведения Турнира;
- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в заявке: 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.

4. Формат проведения Турнира.

4.1. Этапы проведения в обеих дисциплинах:

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

- Система проведения группового этапа – Round Robin;
- Формат встречи на всех этапах – Bo3;
- 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 обоих 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 – 20 ноября 2025 года.

4.2. Игровые карты Турнира:

- de_ancient;
- de_inferno;
- de_mirage;
- de_overpass;
- de_nuke;
- de_dust2;
- de_train.

4.3. **Проведение встречи в дисциплине CS2.**

4.3.1. Очередность банов/пиков карт во встрече в формате Bo3 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 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	

4.3.2. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда.

4.3.3. По окончанию 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. **Проведение встречи в дисциплине Dota 2.**

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

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

4.4.2. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

4.4.3. 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.

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

4.4.5. 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.
№ 4	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 5	Будет передана победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

4.4.6. 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.

4.4.7. 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.

4.5. Паузы, смена сервера, технические проблемы и бэкапы в дисциплине CS2.

4.5.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

4.5.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

4.5.3. 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.

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

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

4.5.6. 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.

4.5.7. 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.

4.6. Паузы и технические проблемы в дисциплине Dota 2.

4.6.1. 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.

4.6.2. 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.

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

4.6.4. 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.

4.6.5. 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.

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

4.6.7. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 4.5.2. Регламента). При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в гейме.

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

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

5. Участники Турнира.

5.1. Участниками Турнира могут быть только корпоративные команды.

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**. Все участники Турнира должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ).

5.3.1. По требованию Оргкомитета, участники должны предоставлять доступ к любой внутриигровой статистике и дополнительной информации.

5.3.2. 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 на своем аккаунте.**

5.5. Тренер в дисциплине CS2.

5.5.1. Тренер вносится в заявку команды в ТГ-канале «регистрация команды».

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

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

5.5.4. 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.

5.6. Тренер в дисциплине Dota 2.

5.6.1. Тренер вносится в заявку команды в ТГ-канале «регистрация команды».

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

5.6.3. 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.

6. Даты проведения.

6.1. Окончание регистрации команд: 19 ноября 2025 года.

6.2. Жеребьевка группового этапа каждой дисциплины: 20 ноября 2025 года.

6.3. Игровые даты и время:

- Групповой этап CS2: 22 и 29 ноября 2025 года;
- Групповой этап Dota 2: 23 и 30 ноября 2025 года;
- Финальный этап CS2:
  - Лига Gold. Встречи 1/8 и 1/4 финала: 6 декабря 2025 года;
  - Лига Gold. Встречи 1/2 финала: 13 декабря 2025 года;
  - Лига Silver. Встречи 1/8 и 1/4 финала: 6 декабря 2025 года;
  - Лига Silver. Встречи 1/2 финала, матч за 3-е место и финал: 13 декабря 2025 года;
- Финальный этап Dota 2:
  - Лига Gold. Встречи 1/8 и 1/4 финала: 7 декабря 2025 года;
  - Лига Gold. Встречи 1/2 финала: 14 декабря 2025 года;
  - Лига Silver. Встречи 1/8 и 1/4 финала: 7 декабря 2025 года;
  - Лига Silver. Встречи 1/2 финала, матч за 3-е место и финал: 14 декабря 2025 года;
- ЛАН-финалы обеих дисциплин. Лига Gold. Матч за 3-е место и финал: 20 декабря

2025 года. **Обязательное присутствие на площадке минимум 5-х игроков от каждой команды на ЛАН-финалах.**

6.4. Время старта первой встречи каждого игрового дня: 12:00 по МСК. Время старта финальных игр 20 декабря будет определено позже.

Итоговые даты проведения будут опубликованы по окончании регистрационного периода и жеребьевки – 13 ноября 2025 года.

7. Ответственность команд и игроков.

7.1. **Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр Турнира.**

7.1.1. Перед стартом игры каждая команда самостоятельно создает себе ТМ-комнату в приложении или на сайте Яндекс Телемост и делится ссылкой с судьей своей встречи в канале «телемост» ТГ-группы дисциплины. Веб-камеры включаются в ТМ-комнатах перед началом гейма (за 5-10 минут). В этот момент судья заходит в голосовую комнату команды и проверяет активность камер всех игроков. В перерывах между геймами веб-камеру можно выключать.

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

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

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

7.2.1. **В игровые дни общение команд дополнительно происходит в голосовых комнатах TeamSpeak-сервера Турнира.** Адрес ТС-сервера Турнира будет опубликован в ТГ-группе дисциплины перед стартом первого игрового дня.

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

7.3. **Поведение участников:**

- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам, соблюдая принципы спортивного поведения и честной игры. 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;
- 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;
- 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). В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. Статья 8 Регламента).

7.5. Особые нарушения в дисциплине CS2.

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

7.5.2. Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- Движение через обрезанные участки, где движение не предусмотрено дизайном карты (пример);
- 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);
- 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 (пример);
- Бросать гранаты под/через обрезанные пиксели карты (пример).

7.5.3. Использование гранат, наносящие урон сквозь текстуры запрещено.

7.5.4. «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты) запрещено.

7.6. Особые нарушения в дисциплине Dota 2.

7.6.1. 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.

7.7. Трансляции Турнира.

7.7.1. 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. Игрокам разрешается просматривать официальную трансляцию своих игр на стриминговой площадке Турнира.

7.7.2. 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	5 минут

7.7.3. Порядок разрешения транслировать игру другим участникам команды:

CS2	Dota 2
Тренеру и запасным игрокам разрешено находиться в канале команды на протяжении всей встречи.	Разрешено транслировать другим игрокам процесс пиков/банов героев. После завершения пиков/банов, все неактивные игроки гейма и тренер должны покинуть командный канал коммуникации,

	прямая трансляция должна завершиться.

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

7.8. 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).

7.9. 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. 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 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.

9. Протесты.

9.1. 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.

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

9.3. 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.).

9.4. 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;

9.5. 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. Во время проведения встречи разрешены замены. Они 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. В дисциплине CS2 далее замена проводится на платформе FACEIT.

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

10.3. Дозаявки и отзаявки игроков ограничены минимальным количеством игроков (см. пп. 3.1. и 3.2. Регламента).

10.4. Все изменения по дозаявкам вносятся в заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины только после заполнения формы регистрации на сайте Оргкомитета. Необходимо указывать всю требуемую информацию по игрокам, согласно шаблону регистрации команды и формы регистрации и дополнительно оповестить об изменениях в составе Оргкомитет.

10.5. В случае отзаявки игроков, капитан команды обязан оповестить представителя Оргкомитета в ТГ-канале «регистрация команды», после этого внести изменения в публикацию своего состава команды в ТГ-канале «регистрация 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:

11.2.1. В дисциплине CS2:

- 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 Bo1.

11.2.2. В дисциплине Dota 2:

- 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;
- Переигровка в формате встречи Bo1.

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 обеих дисциплин, 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 2026 года.

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