Додаток 2 до Наказу

Про проведення загальноуніверситетського

кіберспортивного турніру «KPI University Cup»

**РЕГЛАМЕНТ**

**ЗАГАЛЬНОУНІВЕРСИТЕТСЬКОГО КІБЕРСПОРТИВНОГО**

**ТУРНІРУ «KPI UNIVERSITY CUP»**

**З ДИСЦИПЛІНИ «COUNTER-STRIKE 2»**

1. **Загальні положення**
   1. Метою турніру є розвиток кіберспорту серед студентів, популяризація командної гри та формування збірної команди університету.
   2. Реєстрація команд для участі в турнірі здійснюється через Google Форму. Капітан команди заповнює форму, вказуючи назву команди, контактну інформацію, а також дані всіх учасників – ПІБ, навчальний підрозділ та групу (за наявності), посилання на Steam-профіль та підтвердження їх статусу здобувача освіти, співробітника чи випускника КПІ ім. Ігоря Сікорського.
   3. Турнір відкритий для учасників незалежно від їхнього рівня гри. Усі матчі проводяться за стандартними правилами гри Counter-Strike 2.
   4. Право на участь у Турнірі мають лише дійсні студенти, аспіранти, співробітники КПІ  на момент проведення турніру (та випускники КПІ ім. Ігоря Сікорського 2024 року). Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається), посвідчення курсанта (для ІСЗЗІ), довідка про навчання, лист про зарахування (для студентів ФІОТ контрактної форми 1 курсу), посвідчення працівника та/або аспіранта, диплом бакалавра/магістра 2024 року.
   5. Турнір проводиться на платформі [challengermode](https://www.challengermode.com/) (або **faceit** за рішенням оргкомітету).
   6. Комунікація капітанів команд між собою та організаторами здійснюється в спеціально створеному Telegram-чаті. Зворотній зв’язок з оргкомітетом – t.me/KPI\_Cybersport\_bot.
2. **Дати проведення турніру**
   1. Реєстрація команд для участі у Турнірі відкрита з 7 жовтня по 24 жовтня 2024 року включно. Допускається дозаявлення команд та часткові зміни їх складу до 25 жовтня включно. Для участі в Турнірі необхідно заповнити форму для реєстрації в зазначений період.
   2. Групова стадія Турніру проходитиме з 26 по 27 жовтня. Матчі групової стадії будуть проводитись після 12:00 у зазначений період. Графік ігор Оргкомітет опублікує капітанам команд у Telegram-чаті не пізніше ніж за 12 годин до початку матчів.
   3. Плей-офф стадія розпочнеться 28 жовтня і триватиме до 1 листопада. Матчі плей-офф проводяться за попередньо узгодженим часом між командами та організаторами.
   4. Фінальні матчі турніру пройдуть у форматі LAN з 2 листопада з 11:00 у в комп'ютерному клубі CYBERION «на Політехнічній».
3. **Формат проведення турніру**
   1. Груповий етап
      1. Турнір починається з групового етапу.
      2. Формат ігор у групах: Best of 1 (Bo 1), онлайн.
      3. Групи формуються з 4 команд шляхом випадкового розподілу або балансуванням (рівномірного розподілу команд між групами за показниками рівня гри) за рішенням Оргкомітету.
      4. За кожен зіграний матч команди отримують очки: Перемога - 3 очки. Поразка - 0 очок.
   2. Додаткові матчі можуть відбуватись у випадку рівної кількості очок можливі додаткові матчі для визначення місця в турнірній таблиці.
   3. Вихід із групи
      1. Команди, що посіли перші два місця у своїй групі, проходять до верхньої сітки плей-офф.
      2. Команди, що посіли 3-4 місця, проходять до нижньої сітки плей-офф.
   4. Плей-офф.
      1. Всі матчі у стадії плей-офф граються у форматі Best of 3 (Bo3). Онлайн.
      2. Команди з верхньої сітки продовжують змагання до фіналу, тоді як команди з нижньої сітки борються за шанс повернутися до турніру.
   5. Фінал
      1. Фінальний матч турніру проводиться у форматі Best of 3 (Bo3). Переможець фіналу стає чемпіоном турніру.
4. **Реєстрація**
   1. Реєструючись на турнір, кожен учасник зобов'язується ознайомитися з регламентом турніру і суворо його дотримуватися. Недотримання правил може призвести до дискваліфікації команди.
   2. Представник команди (капітан) зобов'язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, а також відповідає за ознайомлення гравців із регламентом.
   3. Надання недостовірної інформації є підставою для дискваліфікації команди.
   4. Усі гравці повинні мати відкритий Steam-профіль під час проведення турніру.
5. **Правила гри та комунікація**
   1. Заборонено використання будь-яких багів, читів, забороненого програмного забезпечення або інших способів отримання переваги над суперником. Також заборонено порушувати стандартні правила самої гри та платформи проведення. У разі виявлення порушень команда одразу дискваліфікується за рішенням Оргкомітету.
   2. Усі гравці повинні бути приєднані до Discord-серверу турніру.
   3. Комунікація учасників з організаторів під час проведення турніру відбувається через Discord-сервер та/або відповідні Telegram-чати.
   4. Під час матчу всі гравці повинні знаходитися у голосовому каналі Discord серверу.
   5. Якщо грубе порушення зафіксовано у одного з гравців, вся команда автоматично дискваліфікується за рішенням Оргкомітету.
   6. У випадку виявлення порушення командою-опонентом чи будь-яким учасником турніру необхідно про це повідомити оргкомітет не пізніше ніж після проведення відповідного матчу. При цьому дозволяється зупиняти матч. Всі заявки учасників вирішуються в індивідуальному порядку і роз’яснуються в Discord-сервері для всіх сторін.
6. **Запізнення, неявки та заміни**
   1. Команда зобов'язана підключитися до лобі протягом 10 хвилин після отримання капітаном даних для підключення до матчу відповідно до оголошено графіку ігор.
   2. Якщо команда не з'являється на матч протягом 10 хвилин після встановленого часу, їй зараховується технічна поразка.
   3. Допускається один гравець заміни, який має бути вказаний у формі реєстрації до початку проведення турніру.
   4. Оргкомітет може допустити продовження часу очікування команди у випадку форс мажорних і непередбачуваних ситуацій (повітряна тривога, відключення світла тощо).
7. **Нікнейми та логотипи**
   1. Нікнейми, назви та логотипи команд не повинні містити шкідливих звичок, образливих, дискримінаційних та політичних висловлювань. У разі порушення команда може бути дискваліфікована або отримати попередження.
   2. Усі нікнейми гравців повинні відповідати тим, що зазначені в реєстраційній формі.
8. **Відмова від участі та дискваліфікація**
   1. Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі або порушує правила.
   2. Використання сторонніх програм або підроблених документів призводить до дискваліфікації.
   3. Команда може відмовитись від участі на будь-якому етапі надіславши відповідне повідомлення до оргкомітету.
9. **Заборонені дії**
   1. Агресивна поведінка, шахрайство або використання багів і сторонніх програм категорично заборонені. Поведінка гравців також має відповідати Кодексу честі КПІ ім. Ігоря Сікорського.
   2. Використання не власних акаунтів Steam заборонено.
   3. Надмірне спілкування під час гри (допускається лише спортивна комунікація, така як «gl», «hf», «gg», та конструктивне спілкування).
   4. Використання сторонніх програм. Під час гри має бути відкрито лише CS2 і Discord.
   5. Оргкомітет має право визначати порушеннями поведінку або/та дії учасників, що шкодить репутації Турніру, університету, честі та гідності учасників (адміністраторів чи інших осіб), принципу чесної гри тощо і приймати відповідні міри (попередження або дискваліфікація).
10. **Освітлення подій**
    1. Організатори мають право транслювати матчі турніру на офіційних каналах гуртка «KPI Cybersport». Усі учасники погоджуються з тим, що їхні матчі можуть записуватися і транслюватися.
    2. Трансляції матчів ведуться через відеосервіси, такі як Twitch, з мінімальною затримкою у 1 хвилину 45 секунд
    3. Командам забороняється самостійно стрімити свої матчі без попереднього узгодження з організаторами. Оргкомітет може долучити до проведення трансляцій партнерів.
    4. Глядачі можуть стежити за матчами через офіційні трансляції або через внутрішньоігрові системи спостереження.
11. **Повітряна тривога**
    1. У разі оголошення повітряної тривоги матч ставиться на паузу тривалістю до 20 хвилин.
    2. Якщо після закінчення 20 хвилин тривога завершилася, матч продовжується. Командам надається додатково 5 хвилин для перепідключення.
    3. Обидві команди можуть домовитися про продовження матчу під час тривоги, за умови згоди обох сторін.
    4. Якщо матч був призупинений на менше ніж 10 хвилин, він буде перезапущений із тими самими налаштуваннями. Якщо матч тривав більше 10 хвилин, то гра продовжується з поточного стану без перезапуску.
    5. Для фінального LAN етапу учасники додатково дотримуються правил кіберклубу в якому проводиться Турнір.
12. **Доповнення**
    1. Організатори турніру мають право проводити вибірковий check-in гравців під час матчів. Це може включати перевірку особи шляхом увімкнення камери та пред'явлення студентського квитка або іншого документа, що підтверджує статус студента, аспіранта, співробітника чи випускинка КПІ ім. Ігоря Сікорського. Під час перевірки матч зупиняється.
    2. Усі спірні питання або порушення правил розглядаються організаційним комітетом турніру. Рішення організаторів є остаточними і не підлягають оскарженню.
13. **Заключні положення**
    1. Учасники турніру зобов'язуються дотримуватися всіх правил та регламенту турніру. Порушення правил можуть призвести до негайної дискваліфікації команди.
    2. Організатори турніру залишають за собою право вносити зміни до регламенту турніру, але зобов'язані попередити учасників про ці зміни перед початком матчів.
    3. Усі учасники погоджуються з тим, що їхні дані, включаючи нікнейми та статистику матчів, можуть використовуватися організаторами для статистичного аналізу та освітлення подій турніру.
14. **Нагородження**
    1. Кубок переможця турніру КПІ ім Ігоря Сікорського отримає команда, яка займе 1 місце. Нагорода містить назву команди і список учасників команди. Вручається капітану.
    2. Перше та друге місце турніру отримують персональні нагороди - медалі та сертифікати, що підтверджують перемогу.
    3. Призовий фонд (у разі його наявності )ділиться наступним чином: 50% - 1 місце, 30% - 2 місце, 20% - 3 місце. Аналогічний принцип поділу призової продукції.
    4. У випадку дискваліфікації команди-призера, призи та нагороди передаються команді, що зайняла вище місце.
    5. З команд, що зайняли 1,2 та 3 місця турніру буде сформовано перший та другий склад збірної команди КПІ, які будуть представляти університет на змаганнях рівня м.Київ, України тощо.