



«УТВЕРЖДАЮ»

Президент ВФСО
«Трудовые резервы»

И.В. Галаев

«07» июля 2025 года

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении мероприятия
«Киберспортивная лига «Трудовые резервы» (Осень)»



ТРУДОВЫЕ РЕЗЕРВЫ

ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВСЕРОССИЙСКОЕ ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЕ ОБЩЕСТВО

2025 г.



1	ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
2	МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ	3
3	ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ	4
4	ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ МЕРОПРИЯТИЯ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА	4
5	ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ	5
6	УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ	5
7	НАГРАЖДЕНИЕ	5
8	УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ	5
9	ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ	6
10	СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ	6
11	ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ	6
	ПРИЛОЖЕНИЕ № РЕГЛАМЕНТ	7

1.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Киберспортивная лига «Трудовые резервы» (Осень) (далее – Мероприятие) проводится в целях укрепления здоровья и привлечения экономически активного населения Российской Федерации к систематическим занятиям физической культурой и спортом.

Мероприятие – физкультурное мероприятие, являющееся единым комплексом услуг по организации и проведению соревнований по определенным видам спорта, организации судейства команд-участников, награждения победителей и призеров.

Мероприятие включено в Единый календарный план физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий ВФСО «Трудовые резервы» на 2025 год, утвержденный Приказом ВФСО «Трудовые резервы» от 12 декабря 2024 г. №88.

Замена/отмена отдельных составляющих Мероприятия не является основанием для признания Мероприятия не состоявшимся/состоявшимся на уровне отличном от заявленного в Положении изначально.

Задачи Мероприятия:

- совершенствование форм организации массовой физкультурно-спортивной работы в отрасли корпоративного спорта;
- формирование здорового образа жизни, физической и нравственной закалки среди спортсменов-любителей;
- пропаганда здорового образа жизни;
- повышение внимания работодателей к созданию условий в трудовых коллективах для занятия физической культурой и спортом работников, созданию физкультурно-спортивных клубов на предприятиях;
- сплочение сотрудников компаний в условиях спортивной борьбы;
- формирование атмосферы доброжелательности и сотрудничества между участниками Мероприятия.

Цели Мероприятия:

- обеспечение системных условий для эффективного развития физической культуры и спорта среди трудящихся, работающих в том числе в коллективах промышленно-производственных предприятий в рамках подпрограммы «Развитие физической культуры и массового спорта» государственной программы Российской Федерации «Развитие физической культуры и спорта»;
- обеспечение широкого развития физической культуры и спорта среди активного (трудящегося) населения России и членов их семей, используя физическую культуру и спорт, как одно из важнейших средств повышения уровня жизни граждан, улучшения их здоровья и повышения ожидаемой продолжительности жизни, обеспечения комфортной среды и создания условий для самореализации граждан (в том числе формирование механизмов поиска и поддержки талантов), решения социальных проблем, развития гражданского общества в Российской Федерации;
- содействие развитию корпоративного спорта, способствуя объединению корпоративной и государственной политик в сфере физической культуры и спорта, направленных на увеличение инвестиций в человеческий капитал, улучшение условий труда и среды обитания, повышение лояльности работников и их стрессоустойчивости, увеличение спроса на физкультурно-спортивные товары и услуги, создание новых рабочих мест, развитие способности привлекать и удерживать более квалифицированных и перспективных работников, построение эффективных команд, постоянное совершенствование форм и методов управления персоналом.

2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

Вид спорта, наименование физкультурного мероприятия	Сроки проведения, место проведения	Кол-во участников	Ответственные организации
Киберспортивная лига «Трудовые резервы» (Осень)	20 сентября – 30 ноября 2025 г. РТУ МИРЭА, Центр Киберспорта «Киберзона», г. Москва, пр-т Вернадского, д. 78, стр.7.	1000 человек	ВФСО «Трудовые резервы»; Минспорт России



Условия проведения Мероприятия, не указанные в настоящем Положении, отражаются на сайте Мероприятия: <https://cybertr.ru>

3. ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ

Общее руководство и контроль за подготовкой и проведением Мероприятия осуществляет Организатор физкультурного Мероприятия – Общероссийская общественная организация «Всероссийское физкультурно-спортивное общество «Трудовые резервы» (далее – ВФСО «Трудовые резервы», Организатор) при поддержке Министерства спорта Российской Федерации (далее – Минспорт России).

Организатор утверждает положение (регламент) физкультурного Мероприятия, определяет условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в физкультурном Мероприятии, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения физкультурного Мероприятия, обеспечивает финансирование физкультурного Мероприятия в утвержденном им порядке. Организатор Мероприятия представлен Организационным комитетом в рамках полномочий, указанных в настоящем абзаце.

Персональный состав организационного комитета физкультурного мероприятия формируется в том числе из работников ВФСО «Трудовые резервы» и утверждается отдельными Приказами в рамках проведения Мероприятий.

Организатор физкультурного мероприятия вправе доводить до сведения участников физкультурного мероприятия информацию о промышленных предприятиях-участниках, партнерах (спонсорах) проводимого мероприятия, в том числе в рамках соглашений заключенных между Общероссийской общественной организацией «Всероссийское физкультурно-спортивное общество «Трудовые резервы» и промышленным предприятием – участником физкультурного мероприятия, партнером (спонсором), проводимого мероприятия, в целях содействия развитию корпоративного спорта, обеспечения широкого развития физической культуры и спорта среди активного (трудящегося) населения России.

Информирование осуществляется путем размещения визуального образа средства индивидуализации (товарных знаков и/или знаков обслуживания, логотипов, формализованных требований к использованию фирменного стиля участника, партнера (спонсора) на пресс-волле мероприятия, экипировке пейсмейкеров, на баннерах на фан-барьерах, в иных печатных изданиях, на аудио и видеоносителях и др., а также на официальном сайте организатора физкультурного мероприятия.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ МЕРОПРИЯТИЯ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

К участию в Мероприятии допускаются работники трудовых коллективов (предприятий, учреждений и организаций), а также трудящиеся, объединенные в физкультурно-спортивные клубы по месту работы (далее – участники).

На всех этапах Мероприятия участники в каждом виде программы должны представлять один трудовой коллектив и работать в данном коллективе не менее 2 месяцев. Один трудовой коллектив может быть представлен в нескольких видах программы.

Участники должны иметь единую форму позволяющую идентифицировать принадлежность участника к трудовому коллективу и/или физкультурно-спортивному клубу, и имеющую отличительные признаки на форме – фирменное наименование и логотип.

В состав команды могут входить руководитель команды, участники Мероприятия (спортсмены-любители).

Каждый трудовой коллектив, а также трудящиеся, объединенные в физкультурно-спортивные клубы по месту работы, участвующие в Мероприятии должны быть представлены Руководителем трудового коллектива/физкультурно-спортивного клуба (далее – Руководителя).

В отсутствие руководителя его заменяет, назначенный им, один из членов команды.

Руководитель несет ответственность за соблюдение всеми членами команды требований, настоящего Положения, регламентов и мер безопасности.

Руководитель обязан:

– своевременно информировать членов команд о результатах жеребьевки и обо всех, относящихся к ним, распоряжениях Организационного комитета;

– обеспечивать своевременное прибытие членов команды к месту проведения соревнований;

– обеспечивать участие членов команды в открытии, и закрытии Мероприятия, награждение победителей и призеров Мероприятия, и других событиях, включенных в программу Мероприятия).

Участник обязан:

– не допускать действий, которые могут помешать другим участникам во время соревнований;



- выполнять указания Организационного комитета и соблюдать нормы спортивной этики;
- участник может представлять только одну организацию (команду) в заявленных видах программы;
- бережно относиться к инвентарю и возвращать инвентарь, который был использован во время соревнований

Участник имеет право:

- обращаться к Организационному комитету с вопросами, относящимися к конкретному виду программы, а также по вопросам командировочных и закрывающих документов по участию в Мероприятии.

5. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

Регламент соревнований указывается в Приложении №1 к настоящему Положению, а также отражается на сайте Мероприятия: <https://cybertr.ru>

Организационный комитет оставляет за собой право отменить Мероприятие.

В случае отмены/замены Мероприятия, Организатор вправе предложить принять участие в других Мероприятиях, проводимых ВФСО «Трудовые резервы».

Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение с обязательным опубликованием таких изменений на сайте Мероприятия: <https://cybertr.ru>

Количество тренеров, руководителей, корреспондентов – не ограничено.

6. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «компьютерный спорт» в дисциплинах: Dota 2 5x5, CS2 5x5.

Также по итогам Мероприятия всем Организациям начисляются очки в Общекомандный годовой рейтинг чемпионатов.

В общекомандный годовой рейтинг чемпионатов и общекомандный годовой рейтинг чемпионатов среди Холдингов ГК «Ростех» очки начисляются по следующей формуле:

«N» – количество команд

1 место – «N+4» очков

2 место – «N+2» очков

3 место – «N» очков

4 место – «N-3» очков

5 место – «N-4» очков

6 место – «N-5» очков

и так далее с шагом 1 очко

.....

предпоследнее место – 2 очка

последнее место – 1 очко

Если в рамках Мероприятия не было произведено точное распределение мест команд (Организаций), то очки начисляются согласно среднему значению интервала занятых мест (с округлением в большую сторону до целого числа).

Общекомандный годовой рейтинг чемпионатов размещен на сайте Организатора: <https://trurez.ru> и будет обновляться после каждого этапа Мероприятия.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

Победители и призеры соревнований в дисциплине Dota 2 5x5 награждаются медалями и кубками ВФСО «Трудовые резервы».

Победители и призеры соревнований в дисциплине CS2 5x5 награждаются медалями и кубками ВФСО «Трудовые резервы».

На всех этапах Мероприятия могут учреждаться специальные призы от организаторов и спонсоров.

8. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

Расходы по организации и проведению соревнований осуществляется за счет собственных и бюджетных средств, выделенных ВФСО «Трудовые резервы» в соответствии с Федеральным законом от 30.11.2024 N 419-ФЗ «О федеральном бюджете на 2025 год и на плановый период 2026 и 2027 годов» и



Соглашения о предоставлении из федерального бюджета субсидий, в том числе грантов в форме субсидий, юридическим лицам, индивидуальным предпринимателям, а также физическим лицам № 777-10-2025-005 от 26.02.2025 г.

Финансирование затрат по проведению Мероприятия также может осуществляться за счет иных средств, привлеченных на эти цели организаторами Мероприятия, в том числе организационный взнос команд.

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

Обеспечение общественного порядка и общественной безопасности при проведении Мероприятия осуществляется Организатором согласно требованиям правил по видам спорта, включенным в программу Мероприятия, а также требованиям действующего законодательства Российской Федерации.

Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с Приказом Минздрава России от 23.10.2020 №1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях» (Зарегистрировано в Минюсте России 03.12.2020 №61238).

Принимая участие в Мероприятии, участник подтверждает, что регулярно проходит медицинские обследования в целях обеспечения безопасности участия в Мероприятии для его здоровья, в соответствии с пунктом 5 части 2 статьи 24 Федерального Закона от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», не имеет каких-либо медицинских или иных ограничений по здоровью, которые могут подвергнуть опасности или ограничить его участие в Мероприятии, в том числе не имеет противопоказаний к длительным физическим нагрузкам, и состояние его здоровья позволяет ему участвовать в Мероприятии, и принимает на себя все риски и негативные последствия, связанные с нарушением данного условия.

10. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

Участие в физкультурных мероприятиях Организатора осуществляется только при наличии полиса (оригинал) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который предоставляется в Организационный комитет на каждого участника соревнований.

При отсутствии полиса (оригинала) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев участник не допускается к соревнованиям.

11. ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ

Заявки на участие принимаются по электронной почте: cyber@trurez.ru, а также на сайте Мероприятия: <https://cybertr.ru>

Прием заявок завершается в 23.59 по Московскому времени 12 сентября 2025 года.

Справки по телефону: +7 (495) 374-88-89 – отдел по работе с клиентами.



ПРИЛОЖЕНИЕ №1
к Положению о проведении Мероприятия
«Киберспортивная лига «Трудовые резервы» (Осень)»

РЕГЛАМЕНТ

Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «компьютерный спорт» в дисциплинах: Dota 2 5x5, CS2 5x5.

Команда состоит из 9 человек:

5 человек в составе, 3 человека - запасные и тренер.

Замены можно осуществлять только между матчами. В рамках одного матча ВО2/3 замены запрещены.

Мужчины и женщины соревнуются в общем зачете.

Возрастная категория отсутствует.

Экипировка свободная.

Участники должны заявить свой действующий аккаунт, на котором они играют.

Если участник будет пойман за игру на смурф-аккаунте, который не соответствует уровню игры участника, то он будет дисквалифицирован.

К соревнованиям допускаются участники, аккаунты которых соответствуют, следующим требованиям:

– Dota2: 500 часов в игре. 200 сыгранных матчей. Последняя игра не менее месяца назад;

– CS2: 500 часов в игре. 200 сыгранных матчей. Последняя игра не менее месяца назад;

– на время проведения турнира, участники должны открыть аккаунты, заявленные на соревнования.

Участие в турнире подтверждает, что каждый из участников ознакомлен и согласен с настоящим регламентом проведения соревнований.

Призовой фонд.

Призовой фонд Мероприятия составляет 1500000 рублей, который распределяется среди участников соревнований таким образом:

Занятое место	Сумма выигрыша
1 место каждого дивизиона	Денежный приз
2 место каждого дивизиона	Бесплатное участие в проекте «Команда»
3 место каждого дивизиона	50% скидка на участие в следующем дивизион

Выплата призовых осуществляется ВФСО «Трудовые резервы» в рублях Российской Федерации посредством банковского перевода в течение 60 календарных дней после завершения Мероприятия при условии предоставления призерами полной и точной информации, необходимой для проведения выплат.

Перечень документов:

– Паспорт гражданина Российской Федерации (первая страница паспорта с фотографией и паспортными данными и страница с указанием адреса регистрации) или документа, подтверждающего личность в соответствии с законодательством государства, гражданином которого является призер соревнований, не являющийся гражданином Российской Федерации.

– Номер ИНН (или копию свидетельства при наличии);

– Копия свидетельства пенсионного страхования (при наличии);

– Подписанное согласие на обработку персональных данных ВФСО «Трудовые резервы» и согласие на передачу персональных данных третьим лицам;

– Подписанное заявление по формату Приложения № 4;

– Иная информация по запросу ВФСО «Трудовые резервы».

Информация и копии документов должны быть представлены призером в Оргкомитет в день объявления победителей соревнований.

Призер соглашается с тем, что ВФСО «Трудовые резервы» оставляет за собой право отказать призеру в выплате призовых либо отложить (до устранения соответствующих причин невыдачи, если такие причины будут устранены не позднее окончания срока выплаты призовых в соответствии с настоящим Положением) выплату призовых в следующих случаях:

– если информация и/или документы не будут получены Оргкомитетом по любым причинам;



2 000000 043647

– в случае нарушения призером пунктов настоящего Положения, а также в иных случаях, предусмотренных действующим законодательством Российской Федерации.

ВФСО «Трудовые резервы» выполняет функции налогового агента, а именно исчисляет, удерживает и перечисляет налог в размере 13% для резидентов Российской Федерации и 30% для нерезидентов от призовых в бюджет Российской Федерации и подает сведения о призерах в налоговые органы в соответствии с действующим применимым законодательством Российской Федерации.

Dota 2 5x5

1. Расписание Турнира. Условия проведения.

1.1. Квалификационный этап: 20 - 27 сентября 2025 г.

1.2. Групповой этап: 04 октября - 08 ноября 2025 г.

1.3. Плей-офф: 15 - 22 ноября 2025 г.

1.4. Lan-финал: 29 ноября 2025 г.

1.5. Игроки не имеют права использовать какое-либо внешнее программное или аппаратное обеспечение, влияющее на игру. Строго запрещаются любые модификации, которые изменяют игру или дают игроку любое преимущество.

1.6. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, steam, esl) должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира, для вынесения решения о возможности участия в турнире. После начала турнира, решение об участии в турнире забаненных игроков выносится главной судейской коллегией (далее – ГСК).

1.7. К отборочному этапу не допускаются игроки или команды, имеющие запрет на участие в турнирах от компании Valve.

1.8. Игроки, замешанные в скандалах, связанных с подставными матчами, передачей игровых аккаунтов и использовании запрещенных программ могут быть дисквалифицированы с квалификации решением судей.

1.9. Все игроки должны использовать свои официальные никнеймы во время игр. Никнеймы не могут содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

1.10. Каждый матч проходит между двумя командами по 5 человек.

1.11. Минимум за 15 минут до времени начала матчей, установленного в расписании, тренер/менеджер/капитан команды должен находиться на связи с организатором.

1.12. Каждая команда имеет право взять паузу во время матча, при этом капитан в чате указывает причину паузы (тактическая, техническая). Суммарное время пауз не должно превышать 15 минут за матч.

1.13. Организаторы и судьи имеют право отменить паузу или продлить ее.

1.14. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

Непреднамеренный разрыв соединения;

Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

1.15. Право выбирать сторону в первой игре (Dire или Radiant) разыгрывается при помощи броска внутриигровой монетки.

1.16. Во второй игре серии сторону выбирает команда, проигравшая бросок монетки в первой игре.

1.17. Если по результатам двух игр команды не определили победителя, то в третьей игре (при серии ВОЗ) сторона (Dire или Radiant) определяется при помощи броска внутриигровой монетки.

1.18. Игровое лобби создается организатором и судьями.

1.19. Настройки игрового лобби:

– Режим игры – Captains Mode.

– Сервер – Восточная Европа (По обоюдному согласию команд возможна смена сервера).

– Задержка DotaTV - 15 минут.

1.20. В игровом лобби имеют право находиться только участники, заявленные на текущий матч, официальные судьи турнира, официальный обсервер турнира, а также официальные комментаторы турнира.

1.21. На LAN-турнире разрешены не более двух замен в рамках одного ВОЗ. Игроки замены не могут быть заиграны ранее за другую команду участника турнира.

1.22. В случае возникновения особых обстоятельств, судья турнира имеет право разрешить третью замену в рамках одного ВОЗ. Данное решение выносится в рамках конкретной ситуации на усмотрение судьи.

2. Квалификационный этап.



- 2.1. Основополагающий принцип Швейцарской системы: победитель играет с победителем, а проигравший с проигравшим.
- 2.2. Перед началом соревнований команды путем жеребьевки разбиваются на пары и играют 1 тур.
- 2.3. Во 2 туре победители первого матча встречаются между собой, проигравшие с проигравшими.
- 2.4. В 3 туре между собой играют команды, которые набрали равное или похожее количество очков. То есть образуются пары из команд с двумя победами, с победой и поражением и с двумя победами.
- 2.5. В 4 туре пары также образуются из команд с одинаковым соотношением побед и поражений
- 2.6. Формат каждого матча группового этапа – BO1. Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.
- 2.7. За каждую победу в матче квалификационного этапа команда получает 1 очко, за поражение - 0 очков.
- 2.8. В случае, если команды будут замечены в намеренном проигрыше для квалификации в более слабый дивизион, ГСК вправе применить санкции по отношению к команде.
- 2.9. По итогам квалификационного этапа, команды делятся на дивизионы и группы команд внутри дивизиона.
- 2.10. В случае, если по итогам квалификации рейтинг команды сформирован не в полном объеме, то организатор вправе назначить дополнительный отборочный раунд (стыковые матчи). Стыковые матчи проводятся в формате bo1.

3. Групповой этап.

- 3.1. Групповой этап турнира проходит по системе “Каждый с каждым” (далее – Round Robin). Участники делятся на 2 группы по 4-6 команд в каждой.
- 3.2. При посеве команд в первом раунде может использоваться либо случайный жребий, либо предварительный посев перед турниром.
- 3.3. На групповом этапе каждая из команд проводит по 1 матчу против каждой из команд-соперников группы.
- 3.4. Формат каждого матча группового этапа – BO2 (до 2 побед в раундах или ничьи). Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.
- 3.5. За каждую победу в матче Группового этапа команда получает 2 очка, за поражение 0 очков, за ничью - 1 очко.
- 3.5. В случае если по итогам общего этапа две команды набрали равное количество очков, их положение в таблице определяется результатом личной встречи. Команда-победитель такой встречи занимает строчку выше. В случае ничьи в личной встрече, то назначается переигровка.
- 3.6. В случае если по итогам Общего этапа три и более команд набрали равное количество очков, они ранжируются по следующим критериям (в порядке убывания):
 - количество выигранных карт;
 - разница выигранных и проигранных карт среди них;
 - личная встреча.
- 3.7. В случае полного равенства в результатах команд назначается переигровки в формате BO1 (до 1 победы в матче)

4. Этап Плей-офф.

- 4.1. В плей-офф выходит по 3-4 команды с каждой группы дивизиона
- 4.5. Этап Плей-офф проходит по системе Single Elimination (Олимпийская система).
- 4.6. Формат этапа Плей-офф – BO3 (до 2 побед в раундах). Финальные матчи каждого дивизиона (гранд-финалы) в формате BO3 (до 2 побед в раундах). Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.
- 4.7. Финал и матч за 3 место каждого дивизиона проходят в LAN-формате

CS2 5x5

1. Расписание Турнира. Условия проведения.

- 1.1. Квалификационный этап: 21 - 28 сентября 2025 г.
- 1.2. Групповой этап: 05 октября - 09 ноября 2025 г.
- 1.3. Плей-офф: 16 - 23 ноября 2025 г.
- 1.4. Lan-финал: 30 ноября 2025 г.
- 1.4. Игроки не имеют права использовать какое-либо внешнее программное или аппаратное обеспечение, влияющее на игру. Строго запрещаются любые модификации, которые изменяют игру или дают игроку любое преимущество.



2 000000 043647

1.5. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, esea, steam, cevo, esl) должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира, для вынесения решения о возможности участия в турнире. После начала турнира, решение об участии в турнире забаненных игроков выносится главной судейской коллегией (далее – ГСК).

1.6. Игроки, которые имели VAC-бан CS:GO/CS2 в течение последних 24 месяцев, не допускаются к участию. Если игрок получает VAC-бан во время турнира, команда дисквалифицируется.

1.7. Все игроки должны использовать свои официальные никнеймы во время игр. Никнеймы не могут содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

1.8. Каждый матч проходит между двумя командами по 5 человек.

1.9. Минимум за 15 минут до времени начала матчей, установленного в расписании, тренер/менеджер/капитан команды должен находиться в соответствующем голосовом канале для проведения процедуры пик-бана карт.

1.10. В случае возникновения ситуации, при которой победителя не удалось выявить в основное время матча (при счете 12:12), назначаются овертаймы. Овертаймы проходят в формате MR3 10K.

1.11 Если раунд прервался по техническим причинам, то необходимо доиграть раунд, воспользовавшись функцией "backup".

1.12. Если в раунде был нанесен урон, то "backup" не производится.

1.13. При дисконнекте всех игроков с сервера и невозможности подключения через "backup", назначается переигровка на другом сервере.

1.14. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, ставится пауза на срок не более 5-ти минут. В случае невозможности одного или нескольких игроков продолжить игру по независимым от них причинам, решение о результате матча или переигровке принимается судьей турнира.

1.15. Каждая команда имеет право взять паузу во время матча, при этом капитан в чате указывает причину паузы (тактическая, техническая). Суммарное время тактических пауз не должно превышать 4 минуты за матч (2 минуты на одну команду). Продолжительность одной тактической паузы — 30 секунд.

1.16. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

1.17.1. Непреднамеренный разрыв соединения;

1.17.2. Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

1. 18. Список карт

Турнира:

- Inferno
- Ancient
- Nuke
- Overpass
- Mirage
- Train
- Dust 2

1.19. Определение Команды, выбирающей, кто первый вычеркивает карту, определяется случайным методом.

1.20. Порядок вычеркивания карт:

1.20.1. Для системы проведения матчей ВО2:

– Б - Бан

– П - Пик

Б1 (команда 1 убирает карту)

Б2 (команда 2 убирает карту)

Б1 (команда 1 убирает карту)

Б2 (команда 2 убирает карту)

Б1 (команда 1 убирает карту)

П2 (команда 2 выбирает карту, на которой начнется матч)

П1 (команда 1 выбирает вторую карту матча)

1.20.2. Для системы проведения матчей ВО3:

– Б - Бан

– П - Пик

– Р - Решающая карта

Б1 (команда 1 убирает карту)

Б2 (команда 2 убирает карту)

П1 (команда 1 выбирает карту, на которой начнется матч)

П2 (команда 2 выбирает вторую карту матча)

Б1 (команда 1 убирает карту)

Б2 (команда 2 убирает карту)

Р (решающая карта)

1.20.3. Оставшаяся карта играет последней (в случае ничьи (счета 1-1)). Сторона выбирается командой, играющей на карте противника, на последней карте сторона определяется ножевым раундом перед стартом игры.

2. Квалификационный этап.

2.1. Основопологающий принцип Швейцарской системы: победитель играет с победителем, а проигравший с проигравшим.

2.2. Перед началом соревнований команды путем жеребьевки разбиваются на пары и играют 1 тур.

2.3. Во 2 туре победители первого матча встречаются между собой, проигравшие с проигравшими.

2.4. В 3 туре между собой играют команды, которые набрали равное или похожее количество очков. То есть образуются пары из команд с двумя победами, с победой и поражением и с двумя победами.

2.5. В 4 туре пары также образуются из команд с одинаковым соотношением побед и поражений

2.6. Формат каждого матча группового этапа – ВО1. Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.

2.7. За каждую победу в матче квалификационного этапа команда получает 1 очко, за поражение - 0 очков.

2.8. В случае, если команды будут замечены в намеренном проигрыше для квалификации в более слабый дивизион, ГСК вправе применить санкции по отношению к команде.

2.9. По итогам квалификационного этапа, команды делятся на дивизионы и группы команд внутри дивизиона

2.10. В случае, если по итогам квалификации рейтинг команды сформирован не в полном объеме, то организатор вправе назначить дополнительный отборочный раунд (стыковые матчи). Стыковые матчи проводятся в формате во3.

3. Групповой этап.

3.1. Групповой этап турнира проходит по системе “Каждый с каждым” (далее – Round Robin). Участники делятся на 2 группы по 4-6 команд в каждой.

3.2. При посеве команд в первом раунде может использоваться либо случайный жребий, либо предварительный посев перед турниром.

3.3. На групповом этапе каждая из команд проводит по 1 матчу против каждой из команд-соперников группы.

3.4. Формат каждого матча группового этапа – ВО3 (до 2 побед в раундах). Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.

3.5. За каждую победу в матче Группового этапа команда получает 3 очка, за поражение 0:2 - 0 очков, за поражение 1-2 - 1 очко.

3.6. В случае если по итогам общего этапа две команды набрали равное количество очков, их положение в таблице определяется результатом личной встречи. Команда-победитель такой встречи занимает строчку выше. В случае ничьи в личной встрече, то назначается переигровка.

3.7. В случае если по итогам Общего этапа три и более команд набрали равное количество очков, они ранжируются по следующим критериям (в порядке убывания):

- личная встреча.
- разница выигранных и проигранных карт среди них
- количество выигранных карт;
- разница выигранных и проигранных раундов.

4. Этап Плей-офф.

4.1. В плей-офф выходит по 3-4 команды с каждой группы дивизиона.

4.5. Этап Плей-офф проходит по системе Single Elimination (Олимпийская система).

4.6. Формат этапа Плей-офф – ВО3 (до 2 побед в раундах). Финальные матчи каждого дивизиона (гранд-финалы) в формате ВО3 (до 2 побед в раундах). Победителем матча признается команда победитель в противостоянии.

4.7. Финал и матч за 3 место каждого дивизиона проходят в LAN-формате.

Общие правила:

1. Дисциплинарный раздел и судейство.

1.1. На всем протяжении турнира запрещены:

- Любые действия, противоречащие данному Регламенту, а также Правилам игры Dota2 и CS2;
- Использования «багов» или стороннего софта;



– Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований;

– Отправлять избыточные сообщения в чат;

– Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.

– Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

– Начинать игру неполными составами.

– Использование программ, влияющих на игровой процесс.

1.2. Один из судей матча или главный судья турнира могут вынести следующие санкции:

– Устное предупреждение;

– Техническое поражение в матче;

– Дисквалификация.

1.3. Только главный судья турнира может вынести следующие санкции:

– Дисквалификация с турнира.

1.4. Нарушения, за которые выносятся предупреждение:

– Остановка игры без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча. Остановка игры считается уместной и не наказывается предупреждением, если игра остановлена из-за форс-мажора, технических ошибок и других причин, не связанных ни с одним из игроков, участвующих в матче.

– Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов;

– Отвлечение игроков от игры, если это не повлияло на ход матча;

– Использование сторонних программ, изменяющих игровой процесс;

– Использование багов игры (багом считается использование ошибок в игре, которые влияют на ход матча).

1.5. Нарушения, за которые присуждается поражение в матче:

– За повторное нарушение из пункта 4.4;

– Явка на матч позднее установленного в расписании времени, без уважительной причины.

1.6. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию:

– За повторное нарушение из пункта 4.5;

– Многократное умышленное отвлечение игроков от игры, если судья считает, что нарушение повлияло на исход матча. Участник турнира наказывается дисквалификацией.

– Если участник/команда нашёл(-ли) любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество и данный момент не регламентирован и произошёл впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать участника/команду без предупреждения или наказать участника/команду на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

1.7. Для 1-й карты матча команды должны быть в лобби за 5 минут до начала игры.

Время X – время начала игры 1.

Время X – 5 минут - команды должны находиться в лобби.

Если команды не в лобби:

Время X – штраф 2 ур.

Время X + 5 минут - штраф 3 ур.

Время X + 20 минут - Техническое поражение на первой карте

Время X + 30 минут - Техническое поражение в серии.

1.8. Для 2-й карты и матчей по системе "Followed by" команды должны находиться в лобби согласно времени начала игры.

Время X – время начала матча или игры 2 и 3.

Время X – команды должны быть в лобби.

Если команды не в лобби:

Время X + 5 минут - штраф 2 ур.

Время X + 10 минут - штраф 3 ур.

Время X + 25 минут - Техническое поражение на карте 1/2/3.

Время X + 35 минут - Техническое поражение в серии.

2. Порядок рассмотрения апелляций:

2.1. Все претензии касательно нарушения правил игры производится в течение 10 минут после окончания матча. Претензию судье должен в письменном виде представить и игрок №1 (капитан) команды.



2.2. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

2.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.

2.4. Если матч прерван по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по обоюдному согласию и согласию судьи.

3. Особые условия:

3.1. Организатор турнира вправе использовать имя каждого Участника (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием на турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

3.2. Организатор турнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником.

4. Правила поведения:

4.1. Участники турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых противоправных действий.

4.2. Киберспортсмены обязаны соблюдать Регламент, давать флэш-интервью в согласованное время, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам;

5. Разрешение споров:

5.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом турнира, разрешаются организатором и судьями турнира.

5.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей, подаются в произвольной письменной форме Главному судье турнира не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу. Жалоба рассматривается Главным судьей турнира в минимально возможный срок;

5.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала и во время турнира, сохраняя при этом спортивную составляющую и принципы «честной игры» и справедливости.

5.4. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Организатором турнира.