

РЕГЛАМЕНТ

ВІДКРИТОГО КІБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНІРУ «КУБОК РЕКТОРА КПІ 2025» З COUNTER-STRIKE 2

1. Загальні положення

- 1.1. Метою турніру є популяризація та розвиток кіберспорту з елементами командної гри серед студентів університетів та виявлення нових талантів для кіберспортивної сцени.
- 1.2. Реєстрація команд для участі в турнірі здійснюється через Google Форму, яка публікується на офіційних ресурсах гуртка (t.me/KPI_Cybersort). 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 закладу вищої освіти тощо.
- 1.3. Турнір відкритий для учасників незалежно від їхнього рівня гри. Усі матчі проводяться за стандартними правилами гри Counter-Strike 2.
- 1.4. До участі у турнірі допускаються гравці віком від 14 років (гравці молодші 18 років повинні надати заяву від батьків/опікунів про дозвіл на участь).
- 1.5. Право на участь у Турнірі мають
 - 1.5.1. **Внутрішня кваліфікація (local qualification):** лише дійсні студенти, курсанти, співробітники та аспіранти КПІ ім. Ігоря Сікорського на момент проведення турніру (та випускники КПІ ім. Ігоря Сікорського 2024/2025 н.р.). Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається, проте з повним відображенням інформації квитка), посвідчення курсанта, довідка про навчання, лист про зарахування, посвідчення працівника та/або аспіранта, диплом бакалавра/магістра 2024 або 2025 року, а також паспорт та інший документ, що посвідчує особу, для загальнодоступних турнірів гуртка.

1.5.2. Зовнішня кваліфікація (external qualification): лише дійсні учні, студенти, курсанти та аспіранти закладів освіти України та ЄС на момент проведення турніру. Проте команда, що проходить цю кваліфікацію не має складатись з понад 4 здобувачів освіти КПІ ім. Ігоря Сікорського. Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається, проте з повним відображенням інформації квитка), посвідчення курсанта, довідка про навчання, лист про зарахування, посвідчення працівника та/або аспіранта, учнівський квиток, а також паспорт та інший документ, що посвідчує особу, для загальнодоступних турнірів гуртка.

1.6. Турнір проводиться на платформі [faceit](https://faceit.com).

1.7. Комунікація капітанів команд між собою та організаторами здійснюється в спеціально створеному Telegram-чаті. Зворотній зв'язок з оргкомітетом – t.me/KPI_Cybersport_bot.

1.8. Інформація, розміщена на офіційних інформаційних ресурсах гуртка та університету, вважається донесеною до учасників після її опублікування.

1.9. Про будь-які зміни, що вносяться до цього Положення, Оргкомітет зобов'язаний повідомляти через інформаційні ресурси та(або) через капітанів зареєстрованих команд, або офіційних представників команд (менеджерів і т.д.).

1.10. Персональні дані учасників та їх представників, а також інтерв'ю та інші матеріали, пов'язані з участю у змаганнях, можуть використовуватися організаторами для публікації або з інших цілей, що не суперечать чинному законодавству України *"Про захист персональних даних" № 2297-VI від 1 червня 2010 року*, без обмеження строку та території використання.

1.11. Незнання будь-якого з положень чи правил, викладених у цьому документі, не звільняє учасників від відповідальності за їх порушення та від обов'язку їх дотримуватися, а також не може бути підставою для уникнення попередження чи покарання у разі порушення.

1.12. Турнір проводиться в змішаному форматі: кваліфікації— онлайн, плей-офф — онлайн, фінал (та можливо матч за 3 місце) - офлайн в м. Київ. Точне місце проведення буде повідомлено учасникам не пізніше ніж за 7 днів до дати гри.

2. Формат турніру

2.1. Турнір налічує 2 онлайн кваліфікації: **local qualification** та **external qualification**

2.2. Можливі сценарії структури етапів кваліфікацій:

2.2.1. Турнір проводиться лише за умови реєстрації щонайменше 4 команд; якщо зареєстровано менше — змагання не відбувається.

2.2.2. У разі участі 4-8 команд турнір відбувається у форматі групового етапу, де команди розподіляються платформою FaceIt або оргкомітетом у групи по чотири команди, а 4 найкращі за підсумками групових матчів кваліфікуються безпосередньо до стадії play-off турніру **KPI | Rector CUP 2025**.

2.2.3. У разі участі 9 команд турнір відбувається відповідно до пункту 3.2.2., проте останні (за часом реєстрації) 2 команди зобов'язані зіграти кваліфікаційний матч за право участі у стадії play-off кваліфікації у форматі ВоЗ.

2.2.4. Якщо ж кількість команд становить від 10, турнір складається з двох етапів: групової стадії та сітки play-off (Double Elimination).

2.2.4.1. На груповій стадії всі зареєстровані команди автоматично розподіляються платформою FaceIt або оргкомітетом між групами (максимально 4 групи, команди розподіляються у рівномірній кількості в групах).

2.2.4.2. До наступного етапу (play-off кваліфікації) проходять **8 найкращих** команд за результатами груп, тоді як решта вибувають зі змагання.

2.2.4.3. У play-off Double Elimination команди змагаються у верхній та нижній сітках — поразка одного матчу переводить команду до нижньої сітки, друга поразка веде до вибування. Учасники, які успішно пройшли груповий етап або кваліфікацію, беруть участь у основній стадії турніру **KPI | Rector CUP 2025 (play-off)**.

2.3. Формати матчів кваліфікації:

2.3.1. Групова стадія кваліфікацій проводиться у форматі BO1 (Best of 1), за принципом кожен з кожним.

2.3.2. Play-off стадія кваліфікацій верхньої сітки проводиться у форматі BO1.

2.3.3. Play-off стадія кваліфікацій нижньої сітки проводиться у форматі ВОЗ на виліт.

2.4. Допуск до участі:

2.4.1. У **local qualification** допускаються команди, в яких повністю та виключно всі її учасники є діючими студентами, курсантами та аспірантами на момент проведення турніру (та випускники КПП ім. Ігоря Сікорського 2025 року)

2.4.2. У **external qualification** допускаються команди, в яких налічуються здобувачі освіти (від 14 років за наявності паспорту / ID-картки та дозволу від батьків).

Забороняється реєструватися командам, які повністю складаються тільки з гравців (5 осіб), які задовільняють п.3.4.1

2.5. Play-off стадія турніру KPI | Rector CUP 2025:

2.5.1. До основної стадії турніру допускається лише команди, що пройшли кваліфікації (до 4 команд з кожної кваліфікації)

2.5.2. Сітка play-off проводиться за системою **Single Elimination**.

2.5.3. Усі матчі стадії play-off проводяться у форматі **ВОЗ, онлайн**.

2.5.4. Головною умовою є завершення всіх матчів та визначення фіналістів до встановленого організаторами дедлайну.

3. Реєстрація

3.1. Реєструючись на турнір, кожен учасник зобов'язується ознайомитися з регламентом турніру і суворо його дотримуватися. Недотримання правил може призвести до дискваліфікації команди.

3.2. Представник команди (капітан) зобов'язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, а також відповідає за ознайомлення гравців із регламентом.

3.3. Надання недостовірної інформації є підставою для дискваліфікації команди.

3.4. Усі гравці повинні мати відкритий Steam-профіль під час проведення турніру.

4. Правила гри та комунікація

4.1. 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.

4.2. Під час турніру гравці зобов'язані використовувати стандартні моделі агентів СТ та Т сторін.

4.3. Усі гравці повинні бути приєднані до [Discord-серверу](#) турніру, що надсилається капітанам зареєстрованих команд.

4.4. Комунікація учасників з організаторів під час проведення турніру відбувається через Discord-сервер та/або відповідні Telegram-чати.

4.5. Під час матчу всі гравці повинні знаходитися у голосовому каналі Discord серверу, у разі потреби, за вимогою адміністратора, увімкнути камеру для проходження check-in.

4.6. Якщо грубе порушення зафіксовано у одного з гравців, вся команда автоматично дискваліфікується за рішенням Оргкомітету.

4.7. 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'яснюються в Discord-сервері для всіх сторін.

5. Запізнення, неявки та заміни

5.1. Команда зобов'язана підключитися до лобі протягом 10 хвилин після отримання капітаном даних для підключення до матчу відповідно до оголошеного графіку ігор.

5.2. Якщо команда не з'являється на матч протягом 10 хвилин після встановленого часу, їй зараховується технічна поразка.

5.3. Допускається гравець заміни, який має бути вказаний у формі реєстрації до початку проведення турніру.

5.4. Оргкомітет може допустити продовження часу очікування команди у випадку форс мажорних і непередбачуваних ситуацій (повітряна тривога, відключення світла тощо).

6. Нікнейми та логотипи

6.1. 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.

6.2. Усі нікнейми гравців повинні відповідати тим, що зазначені в реєстраційній формі.

7. Відмова від участі та дискваліфікація

7.1. Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі або порушує правила.

7.2. Використання сторонніх програм або підроблених документів при реєстрації призводить до дискваліфікації.

7.3. Команда може відмовитись від участі на будь-якому етапі надіславши відповідне повідомлення до оргкомітету.

8. Заборонені дії

8.1. Агресивна поведінка, шахрайство, використання багів або сторонніх програм категорично заборонені. Поведінка гравців також має відповідати Кодексу честі КПП ім. Ігоря Сікорського.

8.2. Використання не власних акаунтів Steam заборонено.

- 8.3.** Надмірне спілкування під час матчу в чаті гри (допускається лише спортивна комунікація, така як «gl», «hf», «gg»), та конструктивне спілкування).
- 8.4.** Використання сторонніх програм. Під час гри має бути відкрито лише CS2 і Discord, за потреби інші програми для здійснення попереднього check-in.
- 8.5.** 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).

9. Освітлення подій

- 9.1.** Організатори мають право транслювати матчі турніру на офіційних каналах гуртка «KPI Cybersport». Усі учасники погоджуються з тим, що їхні матчі можуть записуватися і транслюватися.
- 9.2.** Трансляції матчів ведуться через відеосервіси, такі як Twitch, з мінімальною затримкою у 2 хвилини.
- 9.3.** Командам забороняється самостійно стрімити свої матчі без попереднього узгодження з організаторами. Оргкомітет може долучити до проведення трансляцій партнерів.
- 9.4.** Глядачі можуть стежити за матчами через офіційні трансляції або через внутрішньо-ігрові системи спостереження.

10. Повітряна тривога та відключення світла

- 10.1.** У разі оголошення повітряної тривоги матч ставиться на паузу тривалістю до 20 хвилин.
- 10.2.** Якщо після закінчення 20 хвилин тривога завершилася, матч продовжується. Командам надається додатково 5 хвилин для перепідключення.
- 10.3.** Обидві команди можуть домовитися про продовження матчу під час тривоги, за умови згоди обох сторін.
- 10.4.** Якщо матч був призупинений більше ніж на 30 хвилин, він буде перезапущений із тими самими налаштуваннями.
- 10.5.** У випадку масового відключення світла по всіх областях України, може розглядатись рішення про зміщення графіків проведення турніру. Учасники обох команд та організатори обирають оптимальний час для матчу, час гри якого має бути не пізніше наступної доби від планового проведення матчу.

11. Доповнення

11.1. Організатори турніру мають право проводити вибірковий check-in гравців під час матчів. Це може включати перевірку особи шляхом увімкнення камери, пред'явлення студентського квитка або іншого документа, що підтверджує статус здобувача освіти відповідно до п.1.5.1 та п.1.5.2, а також доброчесності гравця. Під час перевірки матч зупиняється.

11.2. Усі спірні питання або порушення правил розглядаються організаційним комітетом турніру. Рішення організаторів є остаточними і не підлягають оскарженню.

12. Нагородження

12.1. У випадку дискваліфікації команди-призера, призи та нагороди передаються наступній команді.

12.2. Кубок переможця турніру отримає команда, яка займе 1 місце. Вручається капітану команди.

12.3. Призери турніру отримують персональні нагороди - медалі та сертифікати, що підтверджують перемогу.

12.4. Призовий фонд розподіляється наступним чином (продукція перераховується у грошовий еквівалент):

1 місце – 50% від фонду;

2 місце – 30% від фонду;

3 місце – 20% від фонду;

12.5. Нагороджується також кращий гравець фінальних ігор (MVP) за показником KDA. Нагорода – сертифікат на Steam розміром в 1000 грн.

12.6. Терміни зарахування призового фонду – не пізніше 3 тижнів після дати проведення заключного етапу турніру. Грошова винагорода зараховується на рахунок капітана команди-призера.