

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Киберспортивный фестиваль проводится в целях выявления сильнейших студенческих команд, популяризации киберспорта и объединения игрового сообщества.

Соревнования проводятся согласно правилам утвержденным настоящим *Положением о проведении фестиваля и официальным правилам от разработчиков игр.*

При проведении фестиваля осуществляется обработка персональных данных.

2. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

- Маркин А.А., БПО09-23-21;
- Комов Р.Е., БПО09-23-21;
- Тренин А.А., БПО09-23-21;
- Костин В.А., БПО09-23-21.

3. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СОРЕВНОВАНИЯХ

3.1 Сроки проведения туров:

- онлайн - 23-25 октября 2026 года;
- офлайн – 30 октября/2 ноября 2026 года.

3.2 Место проведения соревнований:

- онлайн: на индивидуальном ПК с доступом к своим аккаунтам Steam и Discord;
- офлайн: г. Салават, ул. Губкина 22Б, 3 этаж, ауд. 310.

3.3 Наличие зрителей предусмотрено.

3.4 Количество и названия дисциплин:

- онлайн: Dota 2, CS 2, Valorant;
- офлайн: Mobile Legends: Bang Bang.

4. ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ

До 20.10	Прием заявок на регистрацию
----------	-----------------------------

23.10-25.10	Проведение онлайн-тура
30.10	Проведение офлайн-тура
02.11	Резервный день проведения офлайн-тура
03.11	Вручение сертификатов об участии

В программе возможны изменения!

5. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

5.1 Участники и подключение

5.1.1 Матч начинается только после полного подключения всех участников команд.

5.1.2 Команда обязана обеспечить явку всех своих игроков к установленному времени начала матча.

5.1.3 В случае неявки одного или нескольких участников команды к началу матча, команда дисквалифицируется.

5.1.4 Замена участника допускается не менее, чем за 2 (два) часа до начала матча. Для проведения замены капитан команды обязан уведомить об этом организатора турнира.

5.2 Процесс игры и технические сбои

5.2.1 Команды имеют право использовать функцию паузы в соответствии с внутренними правилами игры.

5.2.2 В случае технических сбоев (проблем с интернетом, оборудованием) во время матча организатор вправе объявить временную паузу для решения проблемы или принять решение о переносе матча.

5.2.3 Если технические сбои возникли до начала матча, капитан команды обязан уведомить об этом организаторов не менее, чем за 4 (четыре) часа до старта матча.

5.3 Запрещенные действия

Участникам строго запрещено:

5.3.1 Использование ошибок игры (багов), читов, взлома игрового клиента, сторонних программ и скриптов, дающих нечестное преимущество.

5.3.2 Оскорбления, провокации, нецензурная брань и уничижительные высказывания в адрес других участников, зрителей или организаторов в любом виде коммуникации (игровой чат, голосовая связь, стрим и т.д.).

5.3.3 Использование никнеймов, содержащих нецензурную лексику или отсылающих к политической ситуации.

5.4 Санкции за нарушения

За нарушение правил к командам и участникам могут быть применены следующие санкции:

5.4.1 Дисквалификация команды – за использование запрещенных программ, багов или за многочисленные замечания (мат, оскорбления и нецензурные никнеймы).

5.4.2 Лишение призовых мест – за серьезные или систематические нарушения правил.

Обжалование решений:

Любое решение организатора может быть обжаловано капитаном команды. Для этого необходимо предоставить доказательную базу (скриншоты, видеозапись) в течение 30 минут после окончания матча, в котором произошёл инцидент.

6. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

6.1 Определение победителя в матче

- Победителем в отдельном матче по Dota 2 считается команда, которая первой уничтожит главное здание противника - «трон» или добьется от противника признания поражения (написав «gg» или «сдаться» в матче чате).

- Победителем в отдельном матче по Counter-Strike 2 считается команда, первой набравшая необходимое для победы количество раундов в соответствии с форматом карты.

- Победителем в отдельном матче по Valorant считается команда, первой набравшая необходимое для победы количество раундов в соответствии с форматом карты.

- Победителем в отдельном матче по Mobile Legends: Bang Bang считается команда, которая первой уничтожит главное здание противника - «трон» или добьется от противника признания поражения.

6.2 Технические результаты

Техническое поражение присуждается команде-сопернику в случае неявки команды на матч, неподчинения решению судьи, обнаружения несоответствия игровых аккаунтов или серьезного нарушения правил.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1 Призовые места

- Награждаются команды, занявшие 1, 2 и 3 места в общем зачете турнира. Командам вручаются дипломы I, II и III степени соответственно.

7.2 Дипломы для команд-участников

- Все команды, принявшие участие в турнире и не вошедшие в число призеров, могут быть награждены дипломами участников киберспортивного фестиваля.

7.3 Процедура награждения

- Церемония награждения проводится после завершения всех матчей финальной стадии турнира.

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ, МЕДИЦИНСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

8.1 Участникам запрещено находиться на территории мероприятия в состоянии алкогольного, наркотического или иного токсического опьянения

9. ПОРЯДОК И СРОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК

9.1 Для участия в турнире участник должен зарегистрироваться в установленные организатором сроки.

9.2 Все данные, указанные при регистрации, должны быть корректными и полными.

9.3 Изменения в основном составе команды допускаются не позднее, чем за 2 (два) часа до начала следующего матча команды и должны быть согласованы с организатором.

9.4 Участник, не прошедший регистрацию в установленный срок или предоставивший неверные данные, к участию в турнире не допускается.

10. АВТОРСКИЕ ПРАВА НА ИЗОБРАЖЕНИЯ

10.1 Организатор турнира обладает исключительными правами на трансляцию, фото- и видеоматериалы, созданные в ходе мероприятия.

10.2 Участвуя в турнире, игроки безвозмездно предоставляют организатору право на использование своего изображения, голоса и игрового никнейма в любых материалах (включая, но не ограничиваясь, трансляциями, репортажами, промо-роликами), связанных с освещением данного мероприятия, на всех медианосителях по всему миру без ограничения по сроку.

10.3 Проведение прямых трансляций матчей участниками (комьюнити-стримы) допускается только с разрешения организатора.

11. КОНТАКТЫ

По всем вопросам обращаться в личные сообщения:

- Маркин А.А., БПО09-23-21 @Sanchelaaaaaa
- Комов Р.Е., БПО09-23-21 @romchikrus
- Тренин А.А., БПО09-23-21 @doxzter
- Костин В.А., БПО09-23-21 @AK1Y06