



SATTY ZHULDYZ QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KUBOGI 2025

Counter Strike 2 – Основные правила



2025 год

1. Общие положения.

1.1. Призовой фонд турнира “**SATTY ZHULDYZ QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYD KUBOGI 2025**” по дисциплине **Counter Strike 2** составляет **1 200 000 ₸** и распределяется следующим образом:

- **1 место** — 600 000 ₸
- **2 место** — 400 000 ₸
- **3 место** — 200 000 ₸.

1.2. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся гражданами Республики Казахстан, достигшие 16-летнего возраста.

1.2.1. Все участники турнира обязаны предоставить документ, **удостоверяющий личность** (паспорт или удостоверение личности). Кроме того, все участники соглашаются с данным регламентом, дисциплинарным регламентом QCF, а также дают согласие на обработку и хранение их персональных данных в соответствии с действующим законодательством.

1.3. Команды и участники, занявшие призовые места в турнире “**SATTY ZHULDYZ QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYD KUBOGI 2025**”, получают денежные призы в соответствии с распределением призового фонда.

1.4. Выплата призовых средств осуществляется организатором в течение **90 (девяноста) рабочих дней** с момента завершения турнира.

1.5. С суммы призовых средств удерживаются налоги в соответствии с действующим законодательством Республики Казахстан.

1.6. Состав команды

- Для участия разрешается зарегистрировать **5 (пять) игроков основного состава и 1 (одного) запасного игрока.**
- Добавление или замена игроков **после начала турнира запрещена**, за исключением случаев, признанных организатором уважительными (например, болезнь, форс-мажорные обстоятельства и т.д.).



- Решение о допуске замены принимает организатор турнира.

1.7. Длительность одного Во1 матча - 40 минут, Во3 матча - 120 минут.

1.8. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

1.9. Команды-участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира, включая дисциплинарный регламент. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах, будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1.10. **Никнеймы, аватарки, теги и названия команд** должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

1.11. Итоговые решения выносятся судейской комиссией и могут быть обжалованы в чате [Discord](#). Окончательное решение судьи **обжалованию не подлежит**.

1.12. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.13. Коммуникация. Капитан каждой команды должен находиться в [Discord](#) сервере и не выходить из него до окончания турнира. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в [Discord](#) с судьей турнира посредством сообщений. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан, либо менеджер, либо тренер команды. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

1.13.1. Если будет обнаружен игрок с **VAC-Ban'ом (которому меньше 1825 дней)** - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

1.13.2. В случае обнаружения команды, нарушившей какое-либо из правил на любом этапе турнира, все предыдущие матчи с участием этой команды переигровке не подлежат.

1.13.3 К участию в турнире допускаются игроки, у которых активный **Faceit** аккаунт. Для игроков которые впервые регистрируются на **Faceit** нужно 20 часов или Prime статус.



1.14. Игроки, когда-либо получавшие бан за использование сторонних программ (читов) в CS2, включая блокировки VAC (Valve Anti-Cheat) или иные санкции со стороны Valve, не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с подобной блокировкой, он будет дисквалифицирован, а его команда получит техническое поражение.

1.15. Посев команд, находящихся на стадии Play-off, определяется по последней версии официального рейтинга Valve (VRS), действующей на дату начала плей-офф. Команда с более высоким рейтингом VRS получает более высокий номер посева

1.15.1. В случае, если несколько команд имеют активный рейтинг VRS, их распределение в сетке Play-off осуществляется в строгом соответствии с актуальными правилами проведения турниров от Valve.

1.15.2. Команды, не имеющие активного рейтинга VRS, получают более низкий номер посева по сравнению с командами, обладающими таким рейтингом. Посев между командами без VRS определяется результатами их выступления на групповом этапе данного турнира.

1.16. Все жалобы должны иметь доказательную базу. В частности, нужно использовать скриншоты. Жалобы без скриншотов не принимаются.

1.17. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами Турнира. В частности, вся информация, переданная организаторам Турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов и обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов Турнира.

1.18. Участники турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры, а также проявлять уважение к организаторам, судьям, зрителям и другим участникам.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа:

- **Этап №1 – Открытые квалификации**

Формат: Single Elimination, Bo1.

По итогам квалификаций определяются 8 сильнейшие команды, которые пройдут в плей-офф стадию турнира.

- **№1 Квалификация:** 18 декабря, начало в 19:00.
- **№2 Квалификация:** 19 декабря, начало в 19:00.



- **№3 Квалификация:** 20 декабря, начало в 19:00.
- **№4 Квалификация:** 21 декабря, начало в 19:00.

- **Этап №2 – Play-off:** 8 лучшие команды квалификации – Double Elimination, все матчи ВоЗ, начало в 17:00
 - **Play-off:** 22-26 декабря.

- **Этап №3 – Финальный этап:** 2 команды сыграют Online-финал, ВоЗ
 - **Online-финал:** 28 декабря в 15:00

3. Проведение матча.

3.1. Организаторы турнира предоставляют игровые серверы. Для участия необходимо зарегистрироваться на сайте **Faceit.com**.

Регистрация: Ссылки на регистрацию:

- 1) [Первая квалификация](#)
- 2) [Вторая квалификация](#)
- 3) [Третья квалификация](#)
- 4) [Четвертая квалификация](#)

3.1.1. Для начала матча все игроки должны написать в общий чат **!ready**.

3.1.2. Для постановки матча на тактическую паузу необходимо написать в общий чат **!pause**.

3.1.3. Для снятия паузы необходимо, чтобы обе команды написали в общий чат **!unpause**.

3.1.4. В случае технических проблем после начала раунда капитаны обеих команд должны написать в общий чат **!tech**. После устранения проблемы для продолжения матча необходимо написать **!unpause**. Техническая пауза не может превышать 10 минут.

3.1.5. Команды выбирают сторону после ножевого раунда с помощью команд:

- **!stay** — остаться за сторону после ножевого раунда.
- **!switch** — сменить сторону после ножевого раунда.

3.2. Официальная локация серверов для открытых онлайн-квалификаций — Москва..

3.3. Явка на сервер

3.3.1. Команды обязаны явиться на матч в указанное время. Время для захода на сервер — 10 минут.



3.4. Замены

Во время матча разрешена одна замена при условии, что запасной игрок заранее зарегистрирован в составе команды.

3.5. Официальный список карт

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

3.6. Определение карт

Карты определяются методом вычеркивания перед началом матча.

Во1 (одна карта):

1. Команда А банит de_inferno
2. Команда В банит de_nuke
3. Команда А банит de_mirage
4. Команда В банит de_dust2
5. Команда А банит de_overpass
6. Команда В банит de_train
→ Играется карта de_ancient.

Во3 (три карты):

1. Команда А банит de_inferno
2. Команда В банит de_nuke
3. Команда А выбирает de_mirage
4. Команда В выбирает de_dust2
5. Команда А банит de_overpass
6. Команда В банит de_train
→ Оставшаяся карта de_ancient становится решающей.

3.7. Выбор стороны

Во1: Сторона определяется ножевым раундом — победитель выбирает сторону.

Во3:



- Команда А выбирает карту, команда В выбирает сторону.
- Команда В выбирает карту, команда А выбирает сторону.
- На третьей карте проводится ножевой раунд для определения стороны.

3.8. **Тактическая пауза**

Каждая команда может использовать 4 тактические паузы по 30 секунд на карту (!tac) или через внутриигровое голосование.

3.9. **Расписание матчей**

Матчи должны начинаться по расписанию. Если матч завершился раньше, последующие матчи играют по принципу ASAP (как только возможно).

3.10. **Протест**

3.10.1. Если команда подозревает нарушение правил, она может подать протест.

3.10.2. Протест подается во время игры или в течение 5 минут после окончания матча.

3.10.3. Протест подается капитаном команды через судью в Discord.

3.10.4. После 5 минут после завершения матча протесты не принимаются.

3.10.5. Протест может подать только проигравшая команда.

3.10.6. В случае протестов на оскорбления необходимо предоставить скриншот нарушения.

3.10.7. Судья принимает решение по протесту в течение 10 минут после окончания матча.

3.10.8. Все протесты рассматриваются в течение 10 минут. Решение судьи является окончательным.

3.10.9. Капитаны или менеджеры команд обязаны находиться в канале Discord #ПРОТЕСТ в течение 10 минут после завершения матча.

3.11. **Проверка подозрений в нечестной игре**

3.11.1. Если на команду поданы жалобы в нечестной игре, она не может начать следующий матч без разрешения судьи.

3.11.2. Судья может остановить матч при подозрениях на нечестную игру и вызвать игрока на видеозвонок в Discord.

3.11.3. Игрок обязан оставаться в сервере Discord QCF и на игровом сервере. В противном случае ему будет засчитано техническое поражение с обвинением в использовании запрещенного ПО.

3.11.4. Судья может потребовать использования специального ПО для проверки игрока.

3.11.5. Игрок обязан включить демонстрацию экрана в Discord и выполнить все требования судьи для проверки.



3.12. Изменение правил

Организатор (QCF) оставляет за собой право изменять или дополнять правила без уведомления.

3.13. Обязательное ношение мерча

Участники LAN-финала получают специальный мерч с логотипами партнеров и обязуются носить его во время игр и фотосессий.

4. Регламент матчей, запрещенные действия и санкции.

4.1. Запрещенные действия

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:

- Использование скриптов.
- Использование багов/ошибок игры.
- Перемещение сквозь стены, этажи и крыши, а также "хождение по небу".
- Установка бомбы таким образом, чтобы ее невозможно было разминировать.
- Подсадки разрешены, но запрещены в местах, где текстуры или стены становятся прозрачными.
- Использование "flash багов".
- "Хождение по пикселям" (сидение или стояние на невидимых краях карты).
- Использование 16-битной настройки графики.
- Любое стороннее программное обеспечение, не разрешенное издателем игры, которое дает незаслуженное преимущество.
- Передача личных аккаунтов Steam для участия в матчах сторонним лицам (наказывается дисквалификацией).
- Подделка или манипуляция с демо-файлами (техническое поражение или дисквалификация).
- Подделка или манипуляция со скриншотами.

4.2. Санкции

Игрок и/или команда могут быть дисквалифицированы по решению судьи за следующие действия:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдения правил турнира.
- Оскорбления противников, тиммейтов, судей, комментаторов или других участников турнира, а также расистские высказывания.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).



- Неявка всей команды на матч.
 - Подтверждение:
 - Скриншот диалога с капитаном вражеской команды (должно быть видно время).
 - Скриншот с сервера, подтверждающий отсутствие игроков.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.
- Нарушение лимита пауз:
 - Более 4 пауз в основное время.
 - Более 2 пауз в дополнительное время.
 - Для подтверждения нарушения необходимо предоставить скриншоты каждой паузы с видимым счетом игры.

5. Трансляция.

5.1. Официальная трансляция турнира ведётся в социальных сетях организатора. **Техническую поддержку и проведение матчей обеспечивает contest.kg.** Трансляция проходит на официальных площадках.

5.2. Любой матч турнира может быть выбран администрацией для официальной трансляции. **Игроки не могут отказаться от трансляции,** если их матч был выбран.

5.3. Матч начинается **только после подтверждения готовности всех игроков и стримера.** В случае преждевременного начала без одобрения администрацией, **команде может быть присуждено техническое поражение.**

6. Настройки сервера

```
mp_buytime 20
mp_c4timer 40
mp_free_armor 0
mp_freezetime 15
mp_friendlyfire 1
mp_halftime_duration 60
mp_halftime_pausetimer 0
mp_maxmoney 16000

mp_maxrounds 24

mp_overtime_maxrounds 6

mp_overtime_startmoney 10000

mp_round_restart_delay 5
```



mp_roundtime 1.92

mp_roundtime_defuse 1.92

mp_startmoney 800

7. Запрещенные действия и санкции.

7.1. Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию или блокировку на участие в турнирах от QCF (Бан) за следующие действия:

Дисквалификация:

- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Неявка на матч всей команды.

Дисквалификация по решению судьи:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников или же любые расистские высказывания.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.

Бан на участие в турнирах QCF – 1 год:

- разжигание межнациональной розни, конфликтов на политической или религиозной почве, дискриминация и т.п.
- пропаганда информации, которая может негативно влиять на психическое или физическое здоровье людей, включая подстрекательство к саморазрушительному или вредоносному поведению, подстрекательство к незаконной деятельности, использование пиратского контента, распространение сексуального или насильственного контента, а также призывы к насилию, экстремизму и социальной несправедливости.
- Намеренное использование внутриигровых багов для получения нечестного преимущества

Бан на участие в турнирах QCF – 2 года:

- Использование любых видов читов.
- Использование стороннего программного обеспечения и замена игровых файлов, для получения нечестного преимущества
- Использование нескольких аккаунтов или передача аккаунтов третьим лицам.



- Подмена игроков (игра за другого участника или использование подставного игрока вместо заявленного).

7.2. Дисциплинарный регламент

Помимо настоящего регламента, все участники турнира обязаны соблюдать **дисциплинарный регламент QCF**. В случае, если нарушение не предусмотрено данным разделом, решение о санкциях принимается на основании дисциплинарного регламента, а также на усмотрение администрации и представителей QCF.

Администрация QCF оставляет за собой право выносить окончательные решения по вопросам, не урегулированным в данном регламенте, с учетом всех обстоятельств нарушения.

Неуважительное отношение к участникам, организаторам и другим задействованным лицам запрещено. В случае нарушения – бан от всех турниров QCF.

В зависимости от серьезности нарушения администрация вправе увеличить срок наказания или даже назначить пожизненное наказание.

Правила могут быть дополнены или же изменены. Все ситуации, не описанные в правилах, будут трактоваться на усмотрение судьи

