

РЕГЛАМЕНТ

1. Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «компьютерный спорт» в дисциплинах: Dota 2 5x5, CS2 5x5.
2. Игры в рамках дисциплины Dota 2 проводятся на официальных серверах разработчика игры.
3. Игры в рамках дисциплины CS2 проводятся на платформе Faceit и серверах данной платформы.
4. Игровые дни соревнований:
 - Игровой день соревнований в дисциплине Dota 2 – Суббота;
 - Игровой день соревнований в дисциплине CS 2 – Воскресенье;
5. Команда состоит из 9 человек:
 - 5 человек в составе, 3 человека – запасные и тренер.
6. Замены можно осуществлять только между матчами. В рамках одного матча ВО2/3 замены запрещены.
7. Мужчины и женщины соревнуются в общем зачете.
8. К участию допускаются только сотрудники старше 16 лет.
9. Экипировка свободная.
10. Участники должны указать в заявке аккаунт, который является выше других по трем критериям:
 - Показатель рейтинга (количество эло/количество ммр);
 - Количество матчей;
 - Время проведенное в игре.
11. Если участник будет пойман за игру на аккаунте, который не соответствует уровню игры участника, то он будет дисквалифицирован.
12. 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 на официальных серверах Valve / 50 сыгранных матчей на платформе Faceit. Последняя игра не менее месяца назад;
 - На время проведения турнира, участники должны открыть аккаунты, заявленные на соревнования.
 - Ситуации, когда аккаунт не соответствует требованиям из-за присутствия в заявке участника, который ранее не играл на платформе Steam, рассматриваются отдельно совместно с оргкомитетом соревнований.
13. К соревнованиям не допускаются:
 - 13.1. Участники, которые начиная с 2021 года являлись участником команд, занимавших следующие позиции в мировых рейтингах:
 - Топ-250 по версии Hltv.otg;
 - Топ-100 по версии Liquepedia.org.
 - 13.2. Допуск участников, замеченных в предоставлении услуг бустерства (повышения рейтинга) аккаунтов и имеющих рейтинг выше 3500 ELO или 10000 ММР на момент подачи заявки, рассматривается оргкомитетом отдельно.
14. К заявке должны прилагаться фотографии на каждого участника.

Требования к фотографии:

 - Размер файла: от 500 Кб до 20 Мб;
 - Формат изображения: jpeg или png (фото с айфона нужно конвертировать)
 - Фото должно быть квадратным (формат сторон 1:1) без фона или на однотонном фоне которое позволяет идентифицировать участника во время турнира. Креативность фотографий приветствуется.
 - 14.1. Организатор имеет право запросить новую фотографию от любого участника, если она не будет соответствовать вышеуказанным правилам;
 - 14.2. Если на момент первого тура группового этапа дисциплины у игрока будет отсутствовать подходящая фотография, ему будет вынесено предупреждение. Совторого тура группового этапа игрок не будет допущен до участия в турнире.
15. Во время игр основной стадии турнира (групповой этап и плей-офф), игроки должны вести онлайн-трансляцию своей игры для судьи матча по средствам веб-камеры, телефона или любого средства передачи изображения.
 - 15.1. Сервер для передачи изображения предоставляется организаторами турнира.
 - 15.2. Изображение не транслируется на сторонние сервисы и необходимо только для подтверждения личности игрока.

16. Матчи во время игрового дня проводятся по системе «followed by» - матчи начинаются сразу после окончания предыдущего.

16.1. Игроки должны быть готовы за 60 минут до времени старта матча на трансляции, т.к. предыдущий матч может быть отменен или закончиться раньше планированного времени.

16.2. Время старта матча может сдвигаться, если предыдущий матч задерживается или завершился раньше планируемого времени.

17. Время матчей устанавливает судейский комитет, опираясь на пожелания команд.

17.1. Время матча можно изменить выполнив следующие условия:

- Изменение нужно согласовать с оппонентом вашего матча;
- Если оппонент согласен, то вам необходимо вместе с оппонентом решить, трансляция игры обязательна или нет?;
- Если вы решили, что трансляция игры не обязательно, то вам нужно сообщить об этом организатору;
- Если вы решили, что трансляция необходима, то вам нужно поменяться временем с командами, которые находятся на трансляции в удобное для вас время и после согласования сообщить это организатору;
- Запрос на изменение в расписании принимается не позднее чем за 48 часов до начала игрового дня вашей дисциплины.

17.2. Организатор не берет на себя обязательство выполнению всех пожеланий команд по времени начала матчей.

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

19. Призовой фонд.

Призовой фонд Мероприятия составляет 1 800 000 рублей (может измениться по итогу окончательного списка участников), который распределяется среди участников соревнований таким образом:

Занятое место	Сумма выигрыша
1 место каждого дивизиона	Денежный приз
2 место каждого дивизиона	Бесплатное участие в однодневном турнире
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 90 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».

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;
- 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.

1. Расписание Турнира. Условия проведения.

1.1. Квалификационный этап: 29 марта 2026 г.

1.2. Групповой этап: 04 апреля - 18 апреля 2026 г.

1.3. Плей-офф: 25 апреля – 06 июня 2026 г.

1.4. Lan-финал: 13 июня 2026 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 60 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..

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 bo1.

3. Групповой этап.

3.1. Групповой этап турнира проходит по системе “Каждый с каждым” (далее – Round Robin). Участники делятся на 4-6 групп по 4 команды 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 переигровка в формате BO1 (до 1 победы в матче)

3.8. Распределение в плей-офф:

– 1-2 место в группе проходят в дивизион плей-офф рангом выше.

– 3-4 место дивизиона групп проходят в дивизион плей-офф рангом ниже или остаются в дивизионе соответствующем рангу группы.

4. Этап Плей-офф.

4.1. В плей-офф выходят все команды группового этапа.

4.2. Этап Плей-офф проходит по системе Double Elimination (Олимпийская система с выбыванием после двух поражений).

4.3. Формат 1 раунда Плей-офф – BO1 (до 1 победы в матче). Все последующие матчи каждого дивизиона включая Финал и Матч за 3 место проходят в формате BO3 (до 2 побед в матче).

4.4. Финал и матч за 3 место каждого дивизиона проходят в очном (LAN) формате.

1. Расписание Турнира. Условия проведения.

1.1. Квалификационный этап: 29 марта 2026 г.

1.2. Групповой этап: 05 - 19 апреля 2026 г.

1.3. Плей-офф: 26 апреля - 07 июня 2026 г.

1.4. Lan-финал: 14 июня 2026 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.

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. Ситуации, связанные с баном на платформе Faceit рассматриваются отдельно совместно с оргкомитетом соревнований.

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 60 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 10К.

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

– Anubis

– Mirage

– Overpass

– 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 BO1:

– 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)

- Б2 (команда 2 убирает карту)
- Р (решающая карта)
- 1.20.2. Для системы проведения матчей ВОЗ:
 - 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 играется последней (в случае ничьи (счета 1-1)).

1.20.4. Ножевой раунд. Команда находящаяся на карте, которую выбрал противник, должна отдать (намеренно проиграть) ножевой раунд. На последней(решающей) карте сторона определяется честным 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 поражениями.

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 4-6 групп по 4 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.

3.8. Распределение в плей-офф:

- 1-2 место в группе проходят в дивизион плей-офф рангом выше.
- 3-4 место дивизиона групп проходят в дивизион плей-офф рангом ниже или остаются в дивизионе соответствующем рангу группы.

4. Этап Плей-офф.

4.1. В плей-офф выходят все команды группового этапа.

4.2. Этап Плей-офф проходит по системе Double Elimination (Олимпийская система с выбыванием после двух поражений).

4.3. Все матчи плей-офф каждого дивизиона включая Финал и Матч за 3 место проходят в формате ВОЗ (до 2 побед в матче).

4.4. Финал и матч за 3 место каждого дивизиона проходят в очном (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;
- Использования 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 1.4;
- Явка на матч позднее установленного в расписании времени, без уважительной причины.

1.6. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию:

– За повторное нарушение из пункта 1.5;

– 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.