

1. Основные правила турниров

1.1. Игроки, принимающие участие в турнире, соглашаются с указанными ниже правилами.

1.2. Каждый игрок должен ознакомиться со всем регламентом до регистрации в турнире и до старта своих игр.

1.3. Администрация сайта может вносить изменения в правила. Важные правки могут вноситься непосредственно во время турнира. Не забывайте своевременно изучать обновления актуальных правил.

1.4. Во время игры администрация и судьи могут выполнять любые действия для выявления нарушений.

1.5. Игроки могут получить дисквалификацию по решению судьи за следующие действия:

- Использование нецензурной лексики, включая чат и никнеймы.
- Отказ следовать инструкциям судей турнира, включая отказ открыть свой steam-профиль.
- Возражение игрокам, администрации и судьям, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников и других участников турнира, судей, комментаторов.
- Оскорбление, нецензурные высказывания и ложная информация о ресурсе и проекте, включая сторонние ресурсы.

1.6. Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации игрока:

- Использование любых сторонних скриптов.
- Использование багов и ошибок игры и карт, на которых проходят матчи (подсадки разрешены).
- Запрещен просмотр игрового пространства карты поверх текстур.
- Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено "хождение по небу".
- Запрещено «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты)
- Строго запрещено любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать преимущество игроку.

1.7. Игрокам запрещается принимать участие в турнирах при наличии VAC-бана на любом из его аккаунтов, срок которого не превышает 2 года.

1.8. Игрокам запрещается принимать участие в турнирах при наличии блокировки на Facelt, ESEA и других авторитетных ресурсах.

1.9. Перенос игр одного или нескольких игроков/команд невозможен.

1.10. Все турниры проходят по времени Москва/Киев (GMT+3)

2. Процедура участия в турнире 1x1

2.1. Игрок должен авторизоваться на сайте через свой Steam-аккаунт.

2.2. Чтобы принять участие в турнире, игроку необходимо выбрать подходящий турнир и убедиться, что на балансе достаточно средств для внесения взноса. После регистрации можно отменить свое участие, однако внесенный взнос не будет возвращен на баланс. Регистрироваться в турнире необходимо только в том случае, когда игрок уверен в своем участии.

- 2.3. После регистрации в турнире игроку необходимо явиться в указанный день и в указанное время для подтверждения своего участия (процедура чекина). При опоздании и отсутствии подтверждения участия, игрок автоматически получает техническое поражение без возврата средств и возможности возвращения в турнирную сетку.
- 2.4. После прохождения стадии чекина формируется сетка и запускаются первые матчи.
- 2.5. После формирования турнирной сетки и после подтверждения участия, игрокам будет доступен IP-адрес сервера, на котором будет проведен матч. Каждый игрок должен заранее проверить доступность IP-адреса.
- 2.6. Игроки должны зайти на сервер в течении 10 минут. Опоздавший игрок, который не успевает прописать команду «!Ready» на сервере в течении 10 минут получает техническое поражение. В случае полного отсутствия игрока на сервере ему также присуждается техническое поражение.
- 2.7. При отключении игрока по причинам, не связанными с работой серверов и невозможности возвращения игру, он может получить техническое поражение.
- 2.8. После завершения игры победитель продвигается по турнирной сетке. Проигравший игрок выбывает из турнира.
- 2.9. Во время игры 1x1 на сервере может находиться только 2 игрока, по одному в разных командах.
- 2.10. Карты, используемые на турнирах 1x1:
- aim_9h_ak
 - aim_furiouz
 - aim_glockon
 - aim_icemap_d
 - aim_map_noawp
 - aim_map2_go
 - aim_redline
- 2.11. Игра длится до того времени, пока один из игроков не выиграет 16 раундов, либо до ничьи 15-15.
- 2.12. В случае ничьи будут проведены дополнительные раунды. Игроки отыгрывают по три раунда за каждую из сторон. Выигрывает игрок, который первым возьмет 4 раунда. В случае если игроки берут по три раунда, проводится еще один этап дополнительных раундов.

3. Особенности проведения матчей 1x1

- 3.1. Чтобы приступить к выбору карты при попадании на сервер игрокам необходимо прописать команду «!ready».
- 3.2. Если ни один из игроков не напишет (!ready) по истечению 10 минут обеим командам будет присвоено техническое поражение.
- 3.3. В случае если игрок один на сервере и вашего противника нет, Вы все равно обязаны написать «!ready» и ожидать 10 мин.
- 3.4. Все игроки обязаны записывать POV-demo на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоли нужно прописать команду "record название_демо". Демо должно иметь все раунды игры. В случае вылета игрока и обратного захода на сервер, игрок обязан снова начать

запись демо, с другим названием. Pov-демо должны храниться у игрока в течении недели после окончания матча.

3.5. Процедура выбора карт:

- При формате Во3: Бан - Бан - Пик(1) - Пик(2) - Бан - Бан - решающая карта(3).

3.6. Все матчи турниров 1x1 проходят в формате Во3.

3.7. Если Ваш противник не успел зайти на сервер в отведенное для этого время, Вам необходимо сделать скриншот сообщения о техническом поражении соперника из чата и закрепить скриншот в комментариях под матчем.

4. Процедура участия в турнире 5x5

4.1. Игрок должен авторизоваться на сайте через свой Steam-аккаунт. После авторизации игрок может создать свою команду или присоединиться к уже существующей.

4.2. Чтобы принять участие в турнире, команде необходимо выбрать подходящий турнир и убедиться, что на балансе команды достаточно средств для внесения взноса. После регистрации можно отменить свое участие, однако внесенный взнос не будет возвращен на баланс. Регистрироваться в турнире необходимо только в том случае, когда команда уверена в своем участии.

4.3. После регистрации в турнире команде необходимо явиться в указанный день и в указанное время для подтверждения своего участия (процедура чекина). При опоздании и отсутствии подтверждения участия, команда автоматически получает техническое поражение без возврата средств и возможности возвращения в турнирную сетку.

4.4. После прохождения стадии чекина формируется сетка и запускаются первые матчи.

4.5. После формирования турнирной сетки и после подтверждения участия, игрокам двух команд будет доступен IP-адрес сервера, на котором будет проведен матч. Каждый игрок должен заранее проверить доступность IP-адреса.

4.6. Игроки двух команд должны зайти на сервер в течении 10 минут. Команда, которая не успеет прописать «!Ready» за отведенные 10 минут, получает техническое поражение. В случае полного отсутствия одного или нескольких игроков на сервере, команде также присуждается техническое поражение.

4.7. При отключении игрока по причинам, не связанным с работой серверов и невозможности возвращения в игру, команда получает техническое поражение. При уведомлении судей в данном случае возможно совершение замены игрока, если он был заявлен б-м.

4.8. После завершения игры победитель продвигается по турнирной сетке. Проигравшая команда выбывает из турнира.

4.9. Во время игры 5x5 на сервере может находиться только 10 игроков, по пять в разных командах. Все шестые игроки команд (игроки для замены) не присутствуют на сервере во время игры.

4.10. Карты, используемые на турнирах 5x5:

- Mirage
- Train
- Nuke
- Inferno

- Overpass
- Cobblestone
- Cache

4.11. Игра длится до того времени, пока одна из команд не выиграет 16 раундов, либо до ничьи 15-15.

4.12. В случае ничьи будут проведены дополнительные раунды. Команды отыгрывают по три раунда за каждую из сторон. В начале каждой половины игроки получают по \$10.000 для закупки. Выигрывает команда, которая первой возьмет 4 раунда. В случае если команды берут по три раунда, проводится еще один этап дополнительных раундов.

4.13. Регистрироваться в турнирах 5x5 можно с 5 или 6 игроками в команде. Шестой игрок является запасным.

4.14. Замены в команде могут производиться только до процедуры чекина. После чекина любые замены невозможны.

4.15. В команде, которая уже зарегистрирована на турнир, всегда должно находиться не менее 5 человек. Чтобы совершить замену, необходимо добавить 6-го игрока и исключить лишнего.

5. Особенности проведения матчей 5x5

5.1. Чтобы приступить к выбору карты при попадании на сервер игрокам необходимо прописать команду «!ready».

5.2. Если ни одна из команд не напишет (!ready) по истечению 10 минут обеим командам будет присвоено техническое поражение.

5.3. В случае если команда одна на сервере и противника нет, команде все равно нужно написать «!ready» и ожидать 10 мин.

5.4. Все игроки обязаны записывать POV-demo на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоли нужно прописать команду "record название_демо". Демо должно иметь все раунды игры. В случае вылета игрока и обратного захода на сервер, игрок обязан снова начать запись демо, с другим названием. POV-demo должны храниться у игрока в течении недели после окончания матча.

5.5 Процедура выбора карт:

- При формате Во1: Бан - Бан - Бан - Бан - Бан - Бан - оставшаяся карта играется.
- При формате Во3: Бан - Бан - Пик(1) - Пик(2) - Бан - Бан - решающая карта(3).

5.6. Каждая команда во время турнира может воспользоваться 3 паузами за матч. Общая продолжительность трех пауз не должна превышать 300 секунд. При необходимости воспользоваться более длительной паузой для решения технических проблем необходимо заранее написать об этом одному из судей.

5.7. Если Ваш противник не успел зайти на сервер в отведенное для этого время, Вам необходимо сделать скриншот сообщения о техническом поражении соперника из чата и закрепить скриншот в комментариях под матчем.

6. подача и рассмотрение протестов

6.1. Все протесты подаются только по завершению матча. Исключением являются ситуации, когда Вы полностью уверены в нарушении правил соперниками.

6.2. Для составления сообщения протеста игроку дается 5 минут после матча.

6.3. В случае если проигравший игрок запросил в протесте POV-демо, файлы нужно заархивировать и загрузить на файлообменник. На загрузку POV-записей дается 10 минут. После загрузки POV-демо необходимо разместить в комментариях под матчем ссылку для скачивания данных демо-записей. Если через 10 мин соперник не предоставит POV-демо, он может быть дисквалифицирован по решению судьи. Файлы необходимо загружать на следующие ресурсы:

- <http://dropmefiles.com>
- <http://rgho.st>

При наличии проблем во время работы с данными ресурсами необходимо сразу же уведомить судей.

6.4. Категорически запрещается писать нескольким судьям одновременно. Подобные протесты будут закрыты без рассмотрения. Необходимо нажать на протест и написать только одному судье.

6.5. После завершения игры победитель автоматически продвигается по турнирной сетке через 5 минут. При наличии протеста победитель будет продвинут после его рассмотрения.

6.6. Протест необходимо подать сразу же после матча. Слова: «ой, я забыл нажать», «не успел», «не нажималась кнопка» будут игнорироваться. При наличии технических проблем, которые не позволяют подать протест, необходимо сделать скриншот или записать видео данной проблемы и оперативно отослать подтверждение одному из судей.

6.7. Протест может подать только проигравший игрок.

6.8. При подаче протеста на оскорбление, должен присутствовать скриншот факта данного нарушения.

6.9. Пример подачи протеста:

Я, «никнейм», подаю протест на «никнейм соперника» и прошу предоставить POV-демо.

После того как соперник предоставил свое POV-демо, у проигравшего игрока есть 15 мин на выписывание моментов. После определения всех моментов игрок должен оставить комментарий, под матчем со следующим содержанием:

Моменты «ник игрока»:

- Tick>127226 использовал баги карты
- Tick>156789 aimbot
- Tick>159844 wallhack
- Tick>167844 wallhack
- Tick>186343 использовал подсадку на текстуру

При наличии всего 1-2 моментов или в случае недостаточного содержания доказательств нарушений правил в указанных моментах протест будет закрыт.

6.10. Демо можно скачать в самой игре, нажав на кнопку «ДЕМО КАРТЫ»

6.11. Решение бана игрока, вынесенное судьями и администрацией ZeusCyberSchool, обжалованию и обсуждению не подлежит.

7. Финансовые вопросы

- 7.1. На сайте используется собственная валюта «Z», которая приравнивается к российскому рублю. Актуальный курс по отношению к другим валютам указан в окне пополнения личного баланса.
- 7.2. Пополнить баланс можно через Webmoney, QIWI и другие источники, доступные в Робокассе.
- 7.3. При пополнении баланса средства могут поступать на счет в течении 1-2 минут. Если средства все равно не отображаются в профиле, попробуйте очистить кэш в браузере и выполнить повторный вход на сайт через Steam-аккаунт.
- 7.4. При участии в турнирах 1x1 списываются средства с личного профиля. Для регистрации на турниры 5x5 необходимо перевести средства на баланс команды.
- 7.5. Зачисления призовых осуществляются не ранее чем через 7 дней после окончания турнира.
- 7.6. Средства с личного профиля или профиля команды можно вывести на QIWI кошелек. Для этого необходимо обратиться к менеджеру проекта (vk.com/hellnar). Вывод средств осуществляется вручную, поэтому процедура может занимать от одного до нескольких дней.
- 7.7. Все удержания от общего объема взносов используются для внутренних нужд проекта, а также для пополнения призовых для более крупных закрытых турниров.

8. Правила и действия при наличии технических или организационных проблем

- 8.1. При возникновении любых неполадок со связью, интернетом или оборудованием, об этом необходимо незамедлительно сообщить судье, который сможет отсрочить начало матча.
- 8.2. Если проблемы с оборудованием не позволяют одному из игроков сыграть в матче, об этом необходимо незамедлительно сообщить судье.
- 8.3. Паузы во время игры для решения технических проблем допустимы. Для этого игрокам необходимо связаться с судьей и кратко объяснить причину.
- 8.4. При вылете игрока во время матча он проигрывает раунд, и игра продолжается со следующего раунда.
- 8.5. Любые вопросы к судьям, которые не касаются непосредственно технической части турнира или грубого нарушения правил, необходимо задавать после завершения игры.