

Регламент турнира
« Кубок Президента Таджикистана 2025 »

Основные правила

1. Основные пункты

- a. Настоящие правила турниров (далее — Регламент), разработанные Федерацией электронного спорта Таджикистана (далее — ФЭСТ), регламентируют организацию, проведение мероприятий и условия участия в них. Настоящие правила распространяются на всех участников турнира.
- b. Все решения, касающиеся допуска игроков к участию, расписания и проведения турнира, а также дисциплинарных взысканий за неприемлемое поведение, принимаются Организатором турнира (ФЭСТ) по собственному усмотрению.
- c. Решения Организатора ФЭСТ являются окончательными, обязательными к исполнению и не могут служить основанием для предъявления каких-либо исков о возмещении денежных убытков либо иных требований правового характера.
- d. Капитан или менеджер команды несёт ответственность за доведение информации, связанной с настоящими Правилами турнира, до всех членов команды.
- e. Участие в турнире означает полное согласие с настоящими Правилами, а также с любыми изменениями, инструкциями, руководствами и Положениями об использовании платформы TESF.tj.

2. Согласие

- a. Каждый игрок обязан принять настоящие Правила соревнований для участия в играх.
Принятие Правил осуществляется путём регистрации игрока на платформе TESF.tj для участия в турнире.

3. Изменения в правилах

- a. Администрация оставляет за собой право вносить изменения в настоящие Правила по любой причине и в любое время. Все изменения будут доведены до участников через официальные каналы коммуникации.
- b. Администрация также оставляет за собой право принимать решения в ситуациях, не предусмотренных данным документом, с целью сохранения духа честной игры (Fair Play).
Ожидается, что участники знакомятся с последней версией Правил и действуют в соответствии с ней.

4. Общение

- a. Связь между организаторами турнира и игроками осуществляется через официальные каналы, утверждённые организаторами турнира.
Вся переписка и коммуникация с организаторами турнира является конфиденциальной и не подлежит разглашению.
- b. **Прямая трансляция**
- c. Прямая трансляция матчей турнира осуществляется на официальном YouTube-канале ФЭСТ www.youtube.com/@tesf_tj

5. Персональные трансляции

- a. Трансляции игр турнира могут осуществляться только с разрешения Организатора турнира.
При проведении прямых трансляций допускается задержка сигнала не менее чем на 5 (пять) минут.

6. Призовой фонд

- a. Призовой фонд выплачивается в течение 60 (шестидесяти) рабочих дней после окончания турнира.
Условия и порядок распределения призового фонда определяются Организатором турнира.

7. Нормы поведения

- a. Все игроки обязаны соблюдать высокие стандарты этики и спортивного поведения.
- b. Члены команд должны вести себя профессионально и проявлять уважение к соперникам во время общения и участия в турнире.
- c. Членам команды запрещается делать, публиковать или разрешать публикацию любых заявлений, наносящих ущерб репутации или интересам Организатора турнира.
- d. Запрещается участие в любой деятельности, которая по усмотрению Организатора турнира может считаться неэтичной, аморальной или противоречащей нормам спортивного духа.
- e. Игрокам запрещено использовать аватары, ники или названия команд, имеющие неприемлемый, оскорбительный или провокационный характер.

8. Названия команд, теги и логотипы

- a. Название команды указывается при регистрации и не подлежит изменению в течение турнира без предварительного разрешения Администрации.
Все названия команд должны быть уникальными.
- b. Название команды при регистрации должно быть указано латиницей.
Федерация электронного спорта Таджикистана (ФЭСТ) оставляет за собой право отказать в принятии названия, тега или логотипа команды, если они имеют неприемлемый характер.
- c. Имена игроков (ники) и названия команд не должны содержать специальных символов, нечитаемых или неотображаемых в игре.
- d. Букмекерам запрещено спонсировать участников данного соревнования и рекламировать свою продукцию (принт на футболках и никнеймах игроков и команд).
- e. Также во время турнира запрещено реклама энергетических напитков.

9. Технические неисправности

- a. Каждый игрок несёт ответственность за исправность и надлежащее функционирование собственного оборудования.

- b. Матчи не подлежат перезапуску в случае отключения одного игрока или сбоя на его стороне.
- c. В случае возникновения технических проблем на серверах, затрагивающих значительное количество участников (более 30%), матч может быть перезапущен решением Администрации турнира.

10. Пунктуальность

- a. Игроки обязаны внимательно следить за расписанием матчей и всеми возможными изменениями. Вся информация о матчах может быть изменена в любое время, поэтому каждый игрок несёт личную ответственность за актуальность получаемых данных до и во время турнира.
- b. Все матчи проводятся последовательно; команды должны как можно скорее подключаться к новой игровой сессии после завершения предыдущей.
- c. Лобби каждого матча создаётся за 10 (десять) минут до его начала.
- d. Время начала матчей публикуется через официальные каналы коммуникации, утверждённые организаторами турнира.
- e. Команды обязаны войти в лобби в течение 5–10 минут с момента его создания. При опоздании одного или нескольких игроков команда получает техническое поражение.
- f. Команда обязана занимать слот, указанный в списке команд. Несоблюдение данного требования может повлечь исключение игроков из лобби.

Допуск к участию

1. Право администратора.

- a. Администрация оставляет за собой право отстранить игрока от участия в турнире, если, по её мнению, его действия или поведение могут нанести вред ходу или репутации турнира.

2. Возраст участников.

- a. К участию допускаются граждане Республики Таджикистан, достигшие возраста 16 лет.
- b. В случае нарушения данного требования организатор вправе дисквалифицировать команду.
- c. Если дисквалифицированная команда занимала определённую позицию в турнирной таблице, команда, находящаяся ниже, автоматически поднимается на одну позицию выше.

3. Регистрация

- a. Перед началом турнира каждая команда обязана зарегистрировать свой состав на платформе **TESF.tj** (включая основных и запасных игроков).
- b. Все игроки обязаны соблюдать установленные Правила регистрации.
- c. Игроки или команды, не выполнившие условия регистрации, не допускаются к участию в турнире.
- d. В составе команды допускается наличие не более двух (2) легионеров.
- e. Для дисциплины **PUBG Mobile** в команде должно быть не менее трех (3) игроков основного состава, являющиеся гражданами Таджикистана.

- f. Для дисциплин **DOTA 2, MLBB** и **Counter-Strike 2** — не менее трёх (3) игроков основного состава, являющиеся гражданами Таджикистана.
- g. Запасные игроки также должны представлять тот же регион.
- h. Регистрация осуществляется путём подачи заявки на платформе **TESF.tj**.

4. Возрастное ограничение

- a. Для участия в турнире игрок должен быть не моложе 16 лет.
- b. Требования к составу команды**
- c. Минимальный состав команды:
- d. **PUBG Mobile** — 4 (четыре) игрока;
- e. **FC 25** — 1 (один) игрок;
- f. **DOTA 2, MLBB** и **Counter-Strike 2** — 5 (пять) игроков.
- g. Команда может участвовать в матче, если в лобби находится не менее трёх (3) игроков.
- h. Все игроки обязаны использовать тег, соответствующий региону команды. Теги предоставляются администрацией турнира.
- i. В финале турнира использование регионального тега является обязательным. При нарушении данного правила команда не допускается к участию, и на её место назначается команда-замена.
- j. Все основные и запасные игроки должны соответствовать критериям допуска к турниру.
- k. Если численность состава становится меньше минимальной, команда подлежит дисквалификации или иным санкциям по усмотрению Администрации.

5. Замены в составе

- a. Замены во время турнира запрещены, за исключением случаев форс-мажора, по решению организаторов.
Разрешается регистрация:
 - i. 5 игроков основного состава для дисциплин **DOTA 2, MLBB** и **Counter-Strike 2**;
 - ii. 4 игрока основного состава для дисциплины **PUBG Mobile**.
 - iii. Замена игрока допускается не позднее чем за 2 (два) часа до начала первой игры и должна быть зарегистрирована на платформе **TESF.tj**.

6. Ники игроков

- a. Ник игрока должен состоять из тега команды и имени игрока в формате: **TAGPlayername** (пример: *AT AKVAMEN* для игрока AKVAMEN из команды Atlantida).
- b. Ник не должен содержать неприемлемого или оскорбительного контента.
- c. Администратор имеет право потребовать изменить ник, если он не соответствует требованиям.

7. Изменение ника

- a. Игрок вправе изменить никнейм только с предварительного согласования с организаторами турнира.
Изменение ника без согласования может привести к лишению права участия в соревнованиях.

8. Ограничения игрока

- a. Игрок имеет право представлять только одну команду в рамках турнира.

9. Протесты на матч

- a. Протест подаётся в течение 10 (десяти) минут после окончания матча.
- b. Протест направляется в личном сообщении администратору турнира и должен содержать полное описание ситуации и подтверждающие доказательства (скриншоты, видео и т. д.).
- c. Организатор вправе отклонить протест в случае некорректного оформления или отсутствия достаточных доказательств.
- d. Протесты, не соответствующие установленной форме, могут быть проигнорированы без рассмотрения.

Правила игры

1. Перезагрузка игрового сервера

- a. Перезапуск игрового сервера допускается в следующих случаях:
 - i. более 15% игроков в лобби не могут войти в игру;
 - ii. все игроки отображаются как «#неизвестно»;
 - iii. при трансляции игры стример или наблюдатели не смогли войти в матч.

2. Запись игр

- a. Все члены команды обязаны вести запись своих игр.
- b. На записи должны отчётливо прослушиваться голоса всех игроков.
- c. Записи матчей должны храниться не менее 7 (семи) дней после окончания группового этапа.
- d. Администрация вправе запросить видеозаписи в любое время.
- e. Капитан или менеджер команды обязан предоставить запись по требованию организаторов.
- f. Отказ предоставить видео может привести к дисквалификации команды.
- g. По завершении каждого матча команда обязана сделать скриншот результатов. При технических сбоях у наблюдателей данные скриншоты могут использоваться для подсчёта очков.
- h. В случае отсутствия скриншотов администрация имеет право аннулировать результаты команды.

3. Читы и злоупотребления

а. Читы

- i. Использование любых читов, модифицированных клиентов, стороннего программного обеспечения строго запрещено.
- ii. Администрация имеет право вести наблюдение за любыми игроками, вызывающими подозрение.
- iii. Применение читов, багов или редактирование игровых файлов (например, удаление текстур) влечёт немедленную дисквалификацию команды.
- iv. **Ставки, договорные матчи и тиминг**
- v. Игрокам, тренерам, администраторам и создателям лобби запрещено делать ставки на матчи турнира.
- vi. Любые формы договорных матчей или тиминга (сговора между командами) строго запрещены и наказываются дисквалификацией.

б. Злоупотребление

- i. Намеренное использование ошибок или особенностей игры для получения преимущества считается злоупотреблением и запрещено.
- ii. К злоупотреблениям относятся любые действия, не предусмотренные разработчиками игры и нарушающие честный ход соревнований.

4. Тиминг

- i. Все команды обязаны соревноваться, демонстрируя максимальные игровые способности.
- ii. Тиминг между командами в любой форме запрещён.
- iii. При подозрении на тиминг решение о наказании принимает судейская коллегия турнира.

5. Штрафы и взыскания

а. Штрафы

- b. Посадка команды в слот, не закреплённый за ней в тим-листе, влечёт за собой наказание, которое определяется судейской коллегией турнира.
- c. Посадка игрока в команду, который не зарегистрирован на платформе TESF.tj и не состоит в данной команде, приводит к аннулированию заработанных поинтов (очков) данного игрока.
- d. Команда, зарегистрированная на турнир, но не явившаяся ни на один матч, заносится в чёрный список турниров ФЭСТ, если Капитан или Менеджер команды не уведомили организаторов заблаговременно об уважительной причине отсутствия.
- e. Несоответствие более чем одного тега (никнейма) между зарегистрированным списком и фактическими участниками команды влечёт аннулирование всех очков, набранных командой.
- f. На команду накладывается штраф в размере -10 очков за вызов воздушного груза с использованием сигнальной ракетницы (flare gun).
- g. Командам разрешается подбирать (лутать) воздушные грузы, если они не были вызваны при помощи сигнальной ракетницы.
- h. Организатор оставляет за собой право внести команду, нарушившую настоящий Регламент, в чёрный список всех последующих турниров.

- i. Организатор вправе снять команду с соревнований на любом этапе турнира при выявлении и подтверждении факта нарушения настоящих Правил.

6. Взыскания

- a. За нарушение настоящего Регламента могут применяться следующие меры:
 - i. устное или письменное предупреждение;
 - ii. лишение призов;
 - iii. исключение из турнира;
 - iv. временное отстранение;
 - v. полная дисквалификация и запрет на участие в будущих мероприятиях.

7. Окончательные решения

- i. Попытки обойти или проигнорировать правила также наказываются.
- ii. Решения организатора являются окончательными и обязательными к исполнению.

Игровой процесс (PUBG Mobile)

1. Устройства

- a. Игроки обязаны играть исключительно на мобильных устройствах.
- b. Использование планшетов, эмуляторов или иных неразрешённых платформ запрещено.
- c. Игроки, использующие запрещённое оборудование, подлежат дисквалификации.

2. Версия игры

- a. Все участники должны использовать актуальную версию игры.
- b. Все обновления должны быть установлены до начала турнира.

3. Карты, режимы и параметры матчей

- a. Формат: классический режим, 16 команд по 4 игрока, вид от третьего лица (TPP).
- b. Этапы квалификаций: 4 карты.
- c. Финальные этапы и Гранд-финал: 5 карт.
- d. Карты: **Эрангель, Мирамар, Санок** (Санок может быть исключён).

4. Параметры матча:

- a. Визуализация звука — включена
- b. Помощь в прицеливании — включена
- c. Скорость игровой зоны — 1.1x (1x на Санок)
- d. Медицина — ×2 (×1 на Санок)
- e. Лут оружия — ×2
- f. Лут магазинов и прицелов — ×2

- g. Остальной лут — ×1
- h. Красная зона — исключена
- i. Ракетницы — исключены
- j. Туман — включён

5. Результаты

- a. Подсчёт и публикация итогов игрового дня осуществляется в течение 24 часов после последнего матча группы.
- b. Система начисления очков приводится в пункте 7 настоящего Регламента.

6. Технические проблемы

- a. Участники несут полную ответственность за качество интернет-соединения, настройки оборудования и программного обеспечения.
- b. Администрация не отвечает за технические сбои на стороне игроков.
- c. Игрок, вылетевший из игры, может переподключиться, если матч ещё не завершён.
- d. Перенос матчей из-за проблем отдельных игроков невозможен.
- e. **Администрация может инициировать пересоздание матча только при серьёзных** технических сбоях (например, сбое у более 15% игроков или неправильных настройках).

7. Изменение времени матчей

- a. Администрация вправе изменить время начала матчей по собственному усмотрению, уведомив участников через официальный сайт **TESF.tj** и утверждённые каналы связи.

8. Система начисления очков и игровые процессы

- a. Подсчет очков

Placement	Points	Placement	Points
1	10	9	0
2	6	10	0
3	5	11	0
4	4	12	0

5	3	13	0
6	2	14	0
7	1	15	0
8	1	16	0

Подсчет

1. Очки за фраги

- a. Очки за фраги начисляются командам в зависимости от количества уничтожений (фрагов), совершённых ими в каждом матче.
- b. Команда получает одно (1) очко за каждый фруг.
- c. Очки за фраги присваиваются только зарегистрированным игрокам, входящим в состав команды на платформе TEF.tj.

2. Очки за плейсмент

- a. Очки за плейсмент присуждаются командам в зависимости от занятого ими места в конце каждого матча.
- b. Подсчёт производится по официальной системе ранжирования, утверждённой организаторами турнира.

3. Общее количество очков

- a. Общее количество очков команды определяется как сумма всех очков, набранных ею за фраги и за плейсмент в течение определённого периода турнира.

Итоговое положение команды в турнирной таблице определяется на основании этого суммарного результата.

4. Правила определения ничьей

- a. В случае, если две или более команд набрали одинаковое количество очков, их место в турнирной таблице определяется по следующим критериям (в порядке приоритета):
 - i. Общее количество занятых первых мест на соответствующем этапе турнира;
 - ii. Общее количество очков за плейсмент, набранных на данном этапе;
 - iii. Общее количество фрагов, совершённых во всех матчах этапа;
 - iv. Результат последнего матча турнира (выше место получает команда, занявшая более высокую позицию в последнем матче).

Игровой процесс DOTA 2

1. Версия игры

- a. Все игроки обязаны использовать последнюю актуальную версию игры DOTA 2.
- b. Все обновления должны быть установлены до начала турнира.

2. Особые правила

- a. **Creepskip** — разрешён во всех формах.
- b. **Backdoor** — разрешён для всех строений.
- c. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя или могут быть проданы любым членом команды.
- d. Разрешено использовать героя выбывшего игрока, однако **передача предметов** другим игрокам запрещена.
- e. При рестарте игры матч должен быть перезапущен с идентичными настройками:
те же герои, стартовые предметы и выбранные линии.
- f. Смена линий допускается только после встречи крипов на линиях.
- g. Передача предмета **Divine Rapier** путём суицида, смерти от Roshan или крипов (вражеских либо нейтральных) **запрещена**.
- h. Также запрещена передача **трофейной Divine Rapier** аналогичным образом.
- i. Ограничений на количество предметов в инвентаре нет.

3. Результаты

- a. Итоговые результаты игрового дня публикуются в течение 24 (двадцати четырёх) **часов** после завершения последнего матча группы.

4. Технические проблемы

- a. Участники несут личную ответственность за качество интернет-соединения, исправность оборудования и программного обеспечения.
- b. Администрация не несёт ответственности за технические сбои на стороне игроков.
- c. В случае отключения игрок может вернуться в игру, если матч не завершён.
- d. При возникновении технических проблем у игрока матч может быть поставлен на паузу решением администрации.
- e. Администрация имеет право пересоздать матч при серьёзных технических сбоях (неправильные настройки карты, сбои сервера и т. д.).
- f. Перенос матчей возможен только по решению администрации.

5. Изменение времени матчей

- a. Администрация вправе изменять время начала матчей по собственному усмотрению, уведомив участников через официальный раздел платформы **TESF.tj** и утверждённые каналы связи.

6. Сервер матча

- a. Участникам запрещается передавать IP-адреса или пароли от игровых серверов любым третьим лицам, не являющимся официальными представителями турнира.
Нарушение данного правила может повлечь дисквалификацию команды и внесение в чёрный список ФЭСТ.

7. Игровой чат

- a. Разрешается использовать игровой чат только для сообщений, относящихся к матчу.
- b. Любые другие сообщения, включая оскорбления, провокации, спам или рекламу, строго запрещены.

8. Правила паузы

- a. Паузы в игре разрешены.
- b. Отжимать паузу можно только с согласия противоборствующей команды.
- c. Общая продолжительность всех пауз не должна превышать 10 минут за игру.
- d. После истечения этого времени команда обязана уведомить соперников о продолжении матча в корректной форме и без проявления агрессии.

9. Настройки игроков

- a. Использование любых скриптов, макросов, автоматических действий или сторонних модификаций строго запрещено.
Первое нарушение влечёт предупреждение, повторное — штраф или дисквалификацию по усмотрению администрации.

10. Внутриигровые аккаунты

- a. Некоторые параметры игровых аккаунтов могут быть изменены организатором на время проведения турнира.

11. Псевдоним (никнейм):

- a. Игрокам запрещено добавлять к своему нику посторонние символы, выражения, имена спонсоров или другие слова, не относящиеся к исходному псевдониму (например: <3, h8 и т.п.).

12. Аватар:

- a. Аватары могут быть заменены на логотип команды или официальное фото игрока.
Использование изображений, нарушающих кодекс поведения, запрещено.

13. Процедура матча

- a. Матч может начаться только тогда, когда обе команды (по 5 игроков) подключились к серверу.
- b. В случае сбоя сервера матч переигрывается с сохранением выбранных героев и настроек.
- c. Использование багов и ошибок игры запрещено. При обнаружении ошибки игрок обязан немедленно уведомить администрацию.

- d. Запрещается перемещаться по «сломанным» областям карты, не предусмотренным дизайном игры.

14. Судейство и апелляции

- a. Судейство турнира осуществляет Главный судья.
- b. Главный судья принимает решения на основании положений Регламента и принципов Fair Play.
- c. Решения Главного судьи являются окончательными и не подлежат обсуждению.
- d. Команды обязаны доигрывать матч до конца, даже если подозревают соперников в использовании запрещённого программного обеспечения.
- e. Преждевременный выход из игры без решения судьи засчитывается как поражение.
- f. После окончания матча капитан команды может подать апелляцию на результат.
- g. Апелляция подаётся в установленной форме не позднее начала следующего матча и должна содержать не менее пяти доказательств нечестной игры (видео, скриншоты, таймкоды и т. д.).
- h. Главный судья рассматривает апелляцию до начала следующего матча или сообщает причину задержки рассмотрения.
- i. В случаях, не предусмотренных Регламентом, судья принимает самостоятельное решение. Оно является окончательным.
- j. Организатор оставляет за собой право дополнять или изменять правила на любом этапе турнира, предварительно уведомив участников через официальные каналы связи.
- k. Организатор также вправе принимать решения по неописанным ситуациям для обеспечения честной конкуренции и спортивного духа.

Игровой процесс CS 2

1. Версия игры

- a. Все игроки обязаны использовать последнюю актуальную версию Counter-Strike 2, установленную до начала турнира.
- b. Все обновления должны быть установлены заранее.

2. Карты, режимы и параметры матчей

- a. Параметры матча:
 - i. Продолжительность раунда: 1:55 (минуты:секунды)
 - ii. Максимум раундов: 24
Время остановки между раундами (freezetime): 15 секунд
 - iii. Время покупки: 15 секунд
 - iv. Таймер C4: 40 секунд
 - v. Задержка перезапуска раунда: 5 секунд
 - vi. Перерыв между сменой сторон: 60 секунд
 - vii. Настройки дополнительного времени (Overtime)
 - viii. Дополнительное время будет задействовано в случае счета 12:12 по раундам в основное время.

- ix. Команда останется на стороне, которую она играла в последней половине.
- x. Максимум раундов: Неограниченно
- xi. Стартовые деньги в дополнительное время: \$10000
- xii. Перерыв между сменой сторон: 60 секунд

3. Матчи турнира будут играть на картах:

- a. de_train
- b. de_dust 2
- c. de_nuke
- d. de_mirage
- e. de_overpass
- f. de_inferno
- g. de_ancient

4. РЕЗУЛЬТАТЫ

Оглашение результатов игрового дня производится в течение 24 часов после окончания последней игры группы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

В случае отключения от игры игрок может переподключиться, если матч ещё не завершён. Администрация имеет право поставить матч на техническую паузу в случае отключения игрока или возникновения иных технических проблем.

Возможен перенос матчей по причине технических или других непредвиденных обстоятельств у игроков.

Администрация вправе инициировать пересоздание матча по своему усмотрению при наличии серьёзных оснований (например, неправильные настройки игры или карты, сбой сервера и т. д.).

ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ МАТЧЕЙ

Администрация может изменить время начала матча по собственному усмотрению, заранее уведомив участников через соответствующий раздел платформы, а также через официальные каналы связи, утверждённые организаторами турнира.

ВЫБОР КАРТЫ

Команды имеют 6 минут для выбора карты.

Матчи до одной победы

Платформа случайным образом назначает команды «А» и «В». Процесс выбора и удаления карт проходит в следующем порядке:

1. Команда А удаляет одну карту.

2. Команда В удаляет одну карту.
 3. Команда А удаляет одну карту.
 4. Команда В удаляет одну карту.
 5. Команда А удаляет одну карту.
 6. Команда В удаляет одну карту.
- Матч проводится на оставшейся карте.
Стороны на карте определяются ножевым раундом.

Матчи до двух побед

Платформа случайным образом назначает команды «А» и «В».
Процесс выбора и удаления карт проходит в следующем порядке:

1. Команда А удаляет одну карту.
 2. Команда В удаляет одну карту.
 3. Команда А выбирает первую карту (команда В выбирает сторону).
 4. Команда В выбирает вторую карту (команда А выбирает сторону).
 5. Команда А удаляет одну карту.
 6. Команда В удаляет одну карту.
- Оставшаяся карта используется как решающая, если она потребуется.
Стороны на решающей карте определяются ножевым раундом.

СЕРВЕР МАТЧА

Участникам **запрещается передавать IP-адреса и пароли от серверов** любым третьим лицам.

ИГРОВОЙ ЧАТ

Все сообщения, не относящиеся к матчу, **запрещены** для отправки в общий (глобальный) чат.

ПРАВИЛА ПАУЗ

1. Тактическая пауза

Каждой команде предоставляется **четыре тактические паузы по 30 секунд** на матч. Неиспользованные паузы могут быть применены на стадии дополнительного времени. Дополнительные паузы в овертайме **не предоставляются**.

Тактическая пауза активируется через встроенную систему голосования в игре **Counter-Strike 2**.

Игрок может активировать паузу в любой момент; она вступает в силу при остановке таймера перед следующим раундом.

Если пауза активирована в момент остановки времени, она начнётся немедленно.

2. Техническая пауза

Каждая команда имеет право на **до 5 минут технической паузы** во время матча.

Техническая пауза используется для решения проблем, связанных с:

- сервером,
- устройствами игроков,

- настройками матча,
- вызовом администратора.

Для активации технической паузы капитану команды необходимо обратиться к администратору турнира через группу капитанов (менеджеров).

Для снятия технической паузы следует повторно ввести команду **!pause** в общий чат матча.

В случае критических технических неполадок Главный судья турнира вправе продлить паузу на неопределённый срок.

НАСТРОЙКИ ИГРОКОВ

Внутриигровой аккаунт

На большинстве этапов турнира отдельные параметры аккаунтов могут быть изменены организатором исключительно на время проведения матчей.

Псевдоним (никнейм)

Никнейм должен совпадать с никнеймом, указанным при регистрации на платформе **tesf.tj**.

Название команды должно полностью соответствовать названию, зарегистрированному на **tesf.tj**

Игрокам **запрещено** использовать дополнительные символы, фразы, упоминания спонсоров или выражения, не являющиеся частью исходного никнейма (например, <3, h8 и т. д.).

Аватар

Во время турнира аватары игроков могут быть изменены на **логотип команды** или **личные фотографии**.

Использование изображений, нарушающих **кодекс поведения** или содержащих оскорбительный контент, **запрещено**.

Модификации визуального оформления оружия

Использование стороннего программного обеспечения для изменения внешнего вида оружия может быть ограничено и заблокировано античитом.

Бирки и тэги

Игрокам запрещено использовать бирки и надписи на оружии, нарушающие кодекс поведения или содержащие рекламу, спонсоров и ненормативные выражения.

ПРОЦЕДУРА МАТЧА

Начало и проведение матчей

Все онлайн-матчи проводятся в соответствии с расписанием, опубликованным на платформе **tesf.tj**.

Матч может быть начат только при условии, что **на сервере присутствуют по 5 игроков** с каждой стороны.

В случае сбоя сервера **до нанесения первого урона** раунд переигрывается.

Если сбой произошёл **во время раунда**, администратор сервера при возможности восстанавливает игровую ситуацию.

Если это невозможно, решение о переигровке или засчёте раунда ведущей команде принимает Главный судья турнира.

Использование ошибок или сбоев игры

Использование любых ошибок, багов или игровых сбоев запрещено.

При обнаружении новой ошибки игрок обязан немедленно уведомить администрацию турнира и не использовать её до получения разрешения.

Строго запрещено:

- перемещаться по недоступным (“сломанным”) участкам карты (стены, потолки, полы и т. д.);
- устанавливать бомбу в местах, где её невозможно обезвредить или услышать звук установки;
- использовать «пиксельную ходьбу» (стояние на невидимых пикселях без текстуры).

Разрешается стоять на напарниках по команде, если это не даёт преимущества в виде обзора через непрозрачные объекты (стены, ящики, потолки и т. п.).

В спорных случаях рекомендуется обратиться к судьям турнира для уточнения допустимости действий.

Судейство

Судейство и апелляции

Судейство турнира осуществляется Главным судьёй.

Окончательное решение по вопросам наложения дисциплинарных взысканий, рассмотрения спорных ситуаций и интерпретации положений настоящего Регламента принимает Главный судья турнира.

Главный судья обязан руководствоваться положениями данного Регламента и принципом Fair Play (честной игры).

Решения Главного судьи, принятые на основании настоящего Регламента и принципа Fair Play, являются окончательными и обжалованию не подлежат.

Апелляции и спорные ситуации

При возникновении подозрений в использовании соперником запрещённого программного обеспечения (читов) команда обязана доиграть матч до конца.

В случае, если команда покидает матч, не завершив его, результат засчитывается как поражение, независимо от причины выхода.

После завершения матча капитан команды имеет право подать апелляцию на результат игры в установленной форме — не позднее начала следующей игры для участников, подающих апелляцию.

Полномочия организатора

Организатор турнира оставляет за собой право принимать решения по вопросам, не предусмотренным настоящими Правилами, если это необходимо для поддержания принципов честной конкуренции, спортивного мастерства и справедливости.

Игровой процесс MOBILE LEGENDS: BANG BANG

Версия игры

Для участия в турнирах, проводимых администрацией, все игроки обязаны установить последнюю актуальную версию игры.

Все обновления должны быть установлены до начала турнира.

Устройство

На протяжении всего турнира игроки обязаны играть исключительно на мобильных устройствах.

Использование планшетов запрещено.

Применение эмуляторов или любого программного обеспечения, позволяющего играть на ПК либо иных неразрешённых устройствах, запрещено.

Игроки, использующие подобное программное обеспечение, будут дисквалифицированы.

Технические проблемы

В случае отключения от игры игрок имеет право переподключиться, если матч ещё не завершён.

Администрация вправе поставить матч на техническую паузу в случае отключения игрока или возникновения иных технических проблем.

Возможен перенос матчей по причине технических или иных проблем у игрока.

Администрация имеет право инициировать пересоздание матча по собственному усмотрению при наличии серьёзных оснований (например, неправильные настройки игры или карты, сбои сервера и т. д.).

Изменение времени матчей

Администрация может изменить время начала матча по собственному усмотрению, заранее уведомив участников через соответствующий раздел платформы и утверждённые каналы связи.

Настройки игры

Пользовательский режим — выбор героя.

Игровой чат.

Все сообщения, не связанные с матчем между командами, запрещены к отправке в глобальный чат.

Игровой чат

Все сообщения, не относящиеся к игровому процессу, запрещены для отправки в общий (глобальный) чат.

Процедура матча

Количество игроков

Официальный матч может начаться только после подключения 5 игроков с каждой стороны.

Проблемы с сервером или прерывание матча

В случае сбоя сервера матч подлежит **переигровке** с использованием тех же героев, что были выбраны изначально.

Использование ошибок или сбоев игры

Использование багов, ошибок или игровых сбоев строго запрещено.

Игрок, обнаруживший новую ошибку, обязан немедленно уведомить администрацию турнира до её использования.

Новые герои находятся под запретом в течение двух (2) недель после их выхода или обновления — для обеспечения честной игры и стабильности.

Если использование определённого героя вызывает ошибки или сбои, администрация вправе ввести временный запрет на его использование на всём турнире либо на отдельных стадиях, в зависимости от серьёзности проблемы.

Судейство

Судейство и апелляции

Судейство осуществляется Главным судьёй турнира.

Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьёй. Главный судья обязан принимать решения на основании положений данного Регламента.

Решение Главного судьи, вынесенное на основании настоящего Регламента и принципа Fair Play, является окончательным и дальнейшему обсуждению не подлежит.

Несмотря на любые подозрения в использовании противниками запрещённого программного обеспечения (читов), команда обязана доиграть матч до конца. Даже если, по мнению игроков, соперник использовал запрещённое программное обеспечение, в случае досрочного выхода из матча команде засчитывается поражение.

После завершения матча капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.

Сторона, подающая апелляцию, обязана предоставить список спорных моментов с примерами нечестной игры со стороны противника. Необходимо не только описать данные эпизоды, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных примеров.

Протест может подать любая из сторон, но только после завершения матча.

Главный судья обязан рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию, либо аргументировать задержку рассмотрения.

В случае возникновения обстоятельств, не оговорённых данным Регламентом, судья самостоятельно принимает решение. Принятое решение является окончательным и дальнейшему обсуждению не подлежит.

Организатор оставляет за собой право дополнять или изменять Правила на любом этапе турнира, предварительно уведомив участников через соответствующие каналы связи.

Организатор также оставляет за собой право принимать решения по случаям, не описанным действующими Правилами, в целях предотвращения любых нарушений принципов честной конкуренции и спортивного мастерства.

Выплаты

Процесс выплаты

Выплата производится единовременно в размере выигрыша капитану команды или каждому игроку в индивидуальном порядке для дальнейшего распределения среди участников. Выплата призов производится в течение 60 рабочих дней.

Способы выплат

Выплата производится следующими способами:

- банковский перевод на карту;
- перевод через платёжные системы или сервисы;
- другие варианты выплат, которые ФЭСТ может согласовать с победителем в индивидуальном порядке.

Ограничение ответственности со стороны организаторов турнира

Организатор ФЭСТ не несёт ответственности за присвоение денежных средств капитаном команды в полном или частичном объёме.

Организатор ФЭСТ не несёт ответственности за задержку перевода в случае технических

сбоев в работе банковской системы.

Организатор ФЭСТ не обязан проводить верификацию и подтверждение данных лицевого счёта, кошелька или банковской карты.

Увеличение срока выплат

Организаторы турнира оставляют за собой право задержать или увеличить срок выплаты призовых денежных средств в следующих случаях:

- команда-победитель замечена в нарушении регламента или нечестной игре;
- выявлены нарушения регламента у других команд;
- произошли технические неполадки в системе, используемой для перевода выигрыша.

Игровой процесс EA SPORTS FC 25

Версия игры

Чтобы участвовать в турнире по EA SPORTS FC 25, все игроки обязаны использовать актуальную версию игры. Все обновления и патчи должны быть установлены до начала матча. Использование устаревших версий или модифицированных клиентских файлов запрещено.

Платформа

Все матчи проводятся исключительно на консоли PlayStation 5. Игроки обязаны играть с официальных аккаунтов, зарегистрированных для участия в турнире. Использование эмуляторов, ПК или иных платформ запрещено и влечёт немедленную дисквалификацию.

Устройства и оборудование

Игроки обязаны использовать стандартные геймпады PlayStation. Любые сторонние устройства ввода (модифицированные контроллеры, макросы, турбокнопки, скрипты) строго запрещены. Администрация оставляет за собой право потребовать проверку оборудования.

Настройки игры

Режим: Обычный классический матч (Classic Match)

Тип команд: только официальные клубы или сборные

Время тайма: 6 минут (каждый тайм)

Уровень сложности: World Class / Legendary (по решению организаторов)

VAR и офсайды: включены

Погода и стадион: авто / по умолчанию

Тактическая оборона: обязательна (Legacy запрещён)

Запрещено изменять настройки, влияющие на честность игры (автофинты, чит-тактики, нестандартные схемы через баги).

Формат турнира

Формат: Single Elimination (на вылет)

Серия матчей: Best of 3 (до двух побед)

В случае ничьей в одном матче:

- дополнительное время (2 × 15 минут);

- если результат остаётся равным — серия пенальти. Победитель пары проходит в следующий этап, проигравший выбывает из турнира.

Технические проблемы

Каждый игрок сам несёт ответственность за качество своего подключения к интернету и состояние оборудования.

- отключение одного из игроков не является основанием для переигровки;
- пересоздание матча допускается только при техническом сбое игры, признанном судьёй;
- намеренный выход из игры без уважительной причины — техническое поражение.

Изменение времени матчей

Администрация имеет право переносить время начала матчей по техническим или организационным причинам. Участники обязаны следить за расписанием на официальных каналах связи турнира.

Процедура матча

Перед началом матча игрокам предоставляется до трёх минут для настройки состава и тактики. Запрещено затягивание времени.

Матч начинается только после подтверждения обоих игроков и разрешения судьи.

Каждый игрок обязан использовать зарегистрированный ник и не имеет права менять команду в течение серии ВоЗ.

Игровой чат и поведение

Запрещены любые оскорбления, провокации или словесные конфликты во время общения с соперником. Все сообщения, не относящиеся к игре, запрещены.

Игроки обязаны соблюдать принципы Fair Play и не проявлять неуважение к противнику или организаторам.

Запрещённые действия

- намеренное затягивание времени (уход с мячом к угловому флажку);
- использование игровых багов (невидимые удары, фиксация вратаря);
- домашние правила или кастомные тактики с использованием эксплойтов;
- отключение контроллера с целью паузы игры.

Любое нарушение может привести к техническому поражению или дисквалификации.

Судейство и апелляции

Судейство осуществляет Главный судья турнира. Его решения являются окончательными. Подозрения в нечестной игре не являются основанием для остановки матча. Матч должен быть доигран.

Протест может быть подан в течение 10 минут после завершения встречи. Протест должен содержать видеодоказательства.