ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении VII турнира
«Gentlemen’s tournament Counter Strike 2»

Дата проведения: 7 ноября 2026 года
Место проведения: г. Астана, компьютерный клуб «Colizeum Premium»
Дисциплина: Counter-Strike 2, формат 5×5
Организатор: Азамат Божак / The Summit Esports

1. Цели и задачи

1.1. Развитие любительского киберспорта, поддержка сообщества Gentlemen и популяризация честной соревновательной игры.
1.2. Создание комфортной и уважительной атмосферы для взрослых участников, укрепление командного взаимодействия.

2. Организатор и судейство

2.1. Организатор назначает главного судью, судей матчей и технических администраторов.
2.2. Главный судья обеспечивает соблюдение настоящего Положения, фиксирует нарушения, разрешает протесты и определяет технические результаты.
2.3. Капитан команды является официальным представителем команды по всем организационным и спорным вопросам.

3. Участники, заявки и составы

3.1. В турнире участвуют 8 команд по 5 зарегистрированных игроков. Турнир предназначен для участников сообщества «Джентльмены», исключения допускаются только по заранее объявленному решению организатора.
3.2. Составы формируются и утверждаются организатором до дня турнира. Каждый участник обязан играть только под своим зарегистрированным никнеймом и аккаунтом.
3.3. ЗАМЕНЫ В ДЕНЬ ТУРНИРА ЗАПРЕЩЕНЫ. Исключение возможно только при форс-мажоре, до выхода заменяющего игрока на сервер, с предварительного совместного согласия организатора и главного судьи, зафиксированного письменно или в официальном чате. Разрешение одного лица недостаточно.
3.4. Замена допускается только игроком, не участвующим за другую команду, и при условии сопоставимого уровня игры, чтобы не нарушить баланс команд. Организатор и судья вправе отказать без обязанности переносить матч.
3.5. Самовольная замена, игра под чужим аккаунтом, сокрытие личности или передача аккаунта влекут техническое поражение и могут повлечь немедленную дисквалификацию всей команды.
3.6. Капитан обязан довести правила до каждого игрока; участие в матче подтверждает принятие Положения.

4. Формат и определение победителя

4.1. Все 8 команд выступают в ЕДИНОЙ группе по круговой системе: каждая команда играет с каждой ровно один матч (round robin).

4.2. Всего проводится 28 матчей. Каждая команда проводит 7 матчей. Формат каждого матча - Bo1; плей-офф, полуфиналы и финал не предусмотрены.

4.3. За победу команда получает 3 очка, за поражение - 0. Победителем турнира становится команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам всех семи матчей.

4.4. При равенстве очков двух команд места определяются последовательно: (1) результат личной встречи; (2) общая разница выигранных и проигранных раундов; (3) общее количество выигранных раундов; (4) дополнительный матч Bo1 по решению главного судьи.

4.5. При равенстве очков трёх и более команд применяются: (1) очки в личных встречах между равными командами; (2) разница раундов в этих встречах; (3) общая разница раундов; (4) общее число выигранных раундов; (5) дополнительные матчи или жеребьёвка только по заранее объявленному решению главного судьи при невозможности проведения матчей.

4.6. При техническом поражении фиксируется счёт 0:13 для проигравшей команды (13:0 для победителя), если судья не установит иной результат в соответствии с техническим состоянием матча.

4.7. Итоговая таблица и распределение призовых мест утверждаются главным судьёй после рассмотрения своевременно поданных протестов.

5. Явка, опоздания и игра в меньшинстве

5.1. Команды обязаны находиться в игровой зоне и быть готовыми к началу матча к назначенному времени. Опоздание отдельного участника не является основанием для переноса матча.

5.2. Если один или несколько игроков отсутствуют, команда ОБЯЗАНА начать матч в меньшинстве имеющимися зарегистрированными игроками. Игра 4×5, 3×5 и иным неполным составом допускается при технической возможности сервера.

5.3. Отсутствующий зарегистрированный игрок может подключиться позднее только с разрешения судьи и без перезапуска уже сыгранных раундов. Замена отсутствующего игрока другим лицом без согласования запрещена.

5.4. Судья вправе предоставить не более 5 минут технического ожидания по своему усмотрению; это не гарантированная отсрочка и не применяется по требованию команды.

5.5. Если команда не может выставить ни одного зарегистрированного игрока либо отказывается начинать игру в меньшинстве, ей присуждается техническое поражение 0:13.

5.6. Самовольный уход игроков, отказ продолжать матч или намеренное затягивание времени могут повлечь техническое поражение независимо от текущего счёта.

6. Игровые и технические правила

6.1. Матчи проводятся в соревновательном режиме Counter-Strike 2: MR12, стандартное время раунда 1:55, при ничьей - овертаймы MR3 до определения победителя.

6.2. Игровой сервер, игровые места, карты, порядок выбора сторон и технические настройки определяются организатором и главным судьёй до начала матчей.

6.3. Маппул:
- Mirage
- Inferno
- Nuke
- Ancient
- Anubis
- Dust II
- Cache

Любые изменения доводятся до капитанов до начала соответствующего матча.

6.4. Запрещено самовольно менять компьютеры, игровые зоны, серверные настройки или подключать неразрешённое оборудование.

6.5. При техническом сбое капитан немедленно обращается к судье. Только судья принимает решение о паузе, восстановлении раунда из резервной копии, продолжении или переигровке.

6.6. Намеренные отключения, имитация технических проблем и злоупотребление паузами запрещены.

7. Категорический запрет подсказок и внешней помощи

7.1. С начала матча и до его официального завершения запрещены любые подсказки от зрителей, запасных игроков, друзей, сопровождающих и других лиц вне текущего играющего состава.

7.2. Запрещены подсказки голосом, жестами, сообщениями, звонками, через второй голосовой канал, телефон, демонстрацию экрана, трансляцию, spectator/GOTV и просмотр экрана соперника.

7.3. Посторонним запрещено находиться в командном голосовом канале, если они могут передавать или получать игровую информацию. Капитан отвечает за допуск посторонних.

7.4. Подтверждённый факт передачи или получения запрещённой игровой информации влечёт ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ в текущем матче. Повторное, умышленное или организованное нарушение — основание для ДИСКВАЛИФИКАЦИИ команды.

7.5. Для санкции достаточно достоверно установленного факта запрещённой помощи; доказывать изменение исхода матча не требуется.

8. Читы, нечестная игра и поведение

8.1. Строго запрещены читы, запрещённые скрипты, сторонние программы, предоставляющие преимущество, эксплуатация запрещённых багов, договорные матчи и намеренный слив результата.

8.2. При обоснованном подозрении судья может остановить матч и запросить проверку аккаунта, компьютера, демозаписи и относящихся к эпизоду технических данных. Отказ от допустимой проверки может повлечь дисквалификацию.

8.3. Запрещены оскорбления, угрозы, дискриминация, физическое вмешательство, порча или касание чужого оборудования, агрессия, провокации и намеренное отвлечение соперника.

8.4. Судья вправе применить предупреждение, техническое поражение или дисквалификацию в зависимости от тяжести нарушения; за грубые нарушения санкция применяется без предварительного предупреждения.
8.5. Участник, создающий угрозу безопасности в состоянии опьянения либо иным образом, может быть немедленно отстранён.

9. Протесты и доказательства

9.1. Протест вправе подать только капитан в течение 10 минут после окончания матча и до начала следующего матча его команды.
9.2. Принимаются относимые материалы: серверные логи, демозаписи, фото/видео, записи трансляции, сообщения и показания судей.
9.3. Проверка личных устройств допускается только в необходимом объёме и с соблюдением разумной приватности.
9.4. Решение главного судьи по игровому эпизоду является окончательным. Несогласие не даёт права задерживать расписание или отказываться от игры.

10. Санкции и дисквалификация

10.1. Возможные санкции: замечание, предупреждение, техническое поражение 0:13, аннулирование результата, отстранение игрока, дисквалификация команды.
10.2. Подмена игрока, читы, договорной матч, систематические подсказки или грубое нарушение безопасности могут повлечь немедленную дисквалификацию без предупреждения.
10.3. При дисквалификации команды главный судья вправе пересчитать результаты её матчей как технические поражения, применяя единый подход ко всем соперникам.
10.4. Дисквалифицированная команда лишается права на призовое место, кубки, медали и подарки. Организатор вправе отказать нарушителям в участии в будущих турнирах TSE.

11. Фото, видео и заключительные положения

11.1. На мероприятии ведётся фото- и видеосъёмка. Использование изображения участников осуществляется с учётом применимого законодательства и необходимых согласий.
11.2. Организатор может изменять расписание и технические детали при форс-мажоре, но не должен произвольно менять принцип кругового турнира и критерии определения победителя после старта.
11.3. Вопросы, прямо не предусмотренные Положением, разрешает главный судья с соблюдением принципов честной игры и равенства команд.
11.4. Незнание настоящего Положения не освобождает от ответственности.