

OINA ALL STAR

COUNTER-STRIKE 2

ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Название события	OINA ALL STAR
Дисциплина	Counter-Strike 2 (CS2)
Формат	Однодневный турнир
Участники	Медиа личности: блогеры, стримеры, артисты, актёры
Кол-во команд	8 команд (2 группы по 4 команды)
Состав команды	5 игроков + 1 запасной (опционально)
Регион	Не ограничен

2. ТРЕБОВАНИЯ К МЕДИА-СТАТУСУ УЧАСТНИКОВ

Турнир открыт исключительно для медиа личностей. Каждый участник обязан соответствовать минимальным требованиям хотя бы на ОДНОЙ из платформ ниже. Аудитория должна быть живой — накрутки ведут к дисквалификации.

Платформа	Мин. подписчики / фолловеры	Дополнительные условия
 YouTube	10 000 подписчиков	Канал активен: минимум 3 видео за последние 3 месяца
 Twitch	10 000 фолловеров	Канал активен: минимум 5 стримов за последние 3 месяца
 TikTok	50 000 подписчиков	Аккаунт активен: минимум 10 публикаций за последние 3 месяца
 Instagram	15 000 подписчиков	Аккаунт активен: минимум 10 публикаций за последние 3 месяца

► 2.1 Суммарный зачёт (альтернатива)

Если участник не достигает порога ни на одной платформе — допускается суммарный зачёт по всем платформам:

- Суммарная аудитория от 25 000 подписчиков/фолловеров по всем платформам вместе
- При этом ни одна платформа не должна составлять более 80% от общей суммы
- Обязательна активность минимум на двух платформах

► 2.2 Подтверждение статуса

- Каждый участник подаёт заявку с ссылками на все активные платформы
- Организаторы проверяют данные в течение 48 часов после подачи заявки
- Скриншоты аналитики могут быть запрошены дополнительно
- При обнаружении накрутки (боты, купленные подписчики) — незамедлительная дисквалификация
- Артисты и актёры без активных соцсетей могут быть допущены по решению организаторов при наличии подтверждённой медиа-деятельности (публикации в СМИ, верификация аккаунта)
- Организаторы оставляют за собой допускать к турниру медийных лиц ниже заявленных требований

3. ОГРАНИЧЕНИЯ ПО УРОВНЮ ELO

Для сохранения баланса и духа медиа-турнира вводится ограничение по уровню ELO на команду. Ограничение распространяется на рейтинг FACEIT ELO каждого игрока на момент подачи заявки.

Параметр	Значение
Максимальное среднее ELO команды	2 500 ELO
Максимальный суммарный ELO команды (5 игроков)	12 500 ELO
Ограничение на одного игрока	Не ограничено*

* Индивидуальный ELO игрока не ограничен — важен только средний показатель команды. Команда сама решает как распределить «ELO-бюджет».

► 3.1 Примеры допустимых составов

	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5	Сумма	Среднее
✓	2 500	2 500	2 500	2 500	2 500	12 500	2 500

✓	3 000	2 375	2 375	2 375	2 375	12 500	2 500
✓	3 000	3 000	2 166	2 166	2 167	12 500	2 500
✓	3 000	3 000	3 000	1750	1750	12 500	2 500
✗	3 500	3 200	2 500	2700	2 500	14 400	2 880

► 3.2 Проверка ELO

- ELO фиксируется на момент дедлайна подачи заявок и не пересчитывается
- Платформа для проверки — FACEIT (faceit.com). При отсутствии аккаунта FACEIT — ELO считается равным 1 000
- Организаторы проверяют ELO каждого игрока по открытым данным FACEIT
- При выявлении превышения лимита после начала турнира — команда дисквалифицируется
- Запасной игрок также учитывается в расчёте среднего ELO при выходе на замену

4. ФОРМАТ ТУРНИРА

► 4.1 Групповой этап

Турнир делится на два этапа: групповую стадию и плей-офф. Все матчи группового этапа проводятся в формате Best-of-1 (BO1).

Структура групп:

- Группа А — 4 команды
- Группа В — 4 команды
- Каждая команда встречается с каждой командой своей группы 1 раз (round-robin)
- Итого 6 матчей в каждой группе

#	Группа А	Участники	Статус
1	Команда 1	4 чел.	→ Выход в плей-офф
2	Команда 2	4 чел.	→ Выход в плей-офф
3	Команда 3	4 чел.	Групповой этап
4	Команда 4	4 чел.	Групповой этап

#	Группа В	Участники	Статус
1	Команда 5	4 чел.	→ Выход в плей-офф
2	Команда 6	4 чел.	→ Выход в плей-офф
3	Команда 7	4 чел.	Групповой этап
4	Команда 8	4 чел.	Групповой этап

► 4.2 Таблица начисления очков

Победа	Поражение	Технич. победа	Технич. пораж.
1 очка	0 очков	1 очка	-1 очко

При равенстве очков применяются следующие критерии (по приоритету):

- 1. Результат личной встречи между командами с равным количеством очков
- 2. Разница раундов (выигранные - проигранные раунды)
- 3. Общее количество выигранных раундов
- 4. Жеребьёвка (при полном равенстве всех показателей)

► 4.3 Плей-офф

По итогам группового этапа в плей-офф выходят:

- 1-е место Группы А vs 1-е место Группы В — Финал (Best-of-3)
- 2-е место Группы А vs 2-е место Группы В — Матч за 3-е место (Best-of-1)

Итоговая сетка плей-офф:

🏆 ФИНАЛ (ВОЗ)	🏆 МАТЧ ЗА 3-Е МЕСТО (ВО1)
1-е место Группы А vs 1-е место Группы В	2-е место Группы А vs 2-е место Группы В
Победитель → 🏆 1-е место Проигравший → 🥉 2-е место	Победитель → 🏆 3-е место Проигравший → 4-е место

5. РАСПИСАНИЕ ДНЯ

ВРЕМЯ	СОБЫТИЕ
09:00 – 10:00	Регистрация команд, технические проверки, тест связи
10:00 – 10:30	Открытие турнира, приветственное слово организаторов
10:30 – 11:00	Жеребьёвка — распределение команд по группам
11:00 – 17:00	Групповой этап — Группа А и Группа В параллельно (6 матчей × 60 мин = 6 часов)
11:00	Матч 1 — Группа А Матч 1 — Группа В

12:00	Матч 2 — Группа А Матч 2 — Группа В
13:00	Матч 3 — Группа А Матч 3 — Группа В
14:00	Матч 4 — Группа А Матч 4 — Группа В
15:00	Матч 5 — Группа А Матч 5 — Группа В
16:00	Матч 6 — Группа А Матч 6 — Группа В
17:00 – 17:30	Подведение итогов групп, объявление финальных пар
17:30 – 18:30	Матч за 3-е место (ВО1 — 60 мин)
18:30 – 21:30	Финал (ВО3 — до 3 × 60 мин)
21:30 – 22:30	Церемония награждения, фото, заключительный стрим

6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

► 6.1 Настройки сервера

- Режим игры: Competitive
- Карты: выбираются согласно п. 5 настоящего регламента
- Tickrate сервера: 128
- Время на сборы: 5 минут после объявления матча
- Максимальное время ожидания: 10 минут (после — техническое поражение)

► 6.2 Требования к игрокам

- Аккаунт Steam с CS2 и подтверждённым номером телефона
- Prime Status аккаунт (обязателен)
- Работающая гарнитура и микрофон
- Стабильное интернет-соединение (минимум 10 Мбит/с)
- Обязательное присутствие в Discord турнира

► 6.3 Стриминг

- Задержка стрима (stream delay): минимум 3 минуты
- Обязательна подпись участника турнира в названии стрима
- Запрещено транслировать карты или позиции противника в реальном времени
- Организаторы оставляют за собой право использовать VOD в трансляции

7. ВЫБОР КАРТ

► 7.1 Пул карт

Активный пул карт CS2 на дату проведения турнира:

- Mirage
- Inferno
- Nuke
- Overpass
- Ancient
- Vertigo
- Anubis

► 7.2 Процедура выбора карт (ВО1 — групповой этап и матч за 3-е место)

Процедура veto для матчей ВО1:

5. Команда 1 банит 3 карты
6. Команда 2 банит 3 карты
7. Оставшаяся карта — игровая

Очередность veto определяется жеребьёвкой. Veto проводится за 10 минут до старта матча одним из следующих способов:

- Discord — в официальном канале #veto турнирного сервера
- Fast Cup — через платформу fastcup.net (при наличии лобби от организаторов)

Способ проведения veto объявляется организаторами перед каждым матчем. При недоступности одного способа используется другой.

► 7.3 Процедура выбора карт (ВО3 — Финал)

Процедура veto для финального матча ВО3:

8. Команда 1 банит 1 карту
9. Команда 2 банит 1 карту
10. Команда 1 пикает карту 1 (Map 1)
11. Команда 2 пикает карту 2 (Map 2)
12. Команда 1 банит 1 карту
13. Команда 2 банит 1 карту
14. Оставшаяся карта — Map 3 (децайдер, при необходимости)

Сторона (СТ/Т) на Map 1 и Map 2 определяется knife round. На Map 3 — knife round обязателен.

8. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ И СПОРТИВНАЯ ЭТИКА

- Запрещены оскорбления, hate-speech, дискриминация любого рода
- К участию допускаются только медиа личности (блогеры, стримеры, артисты, актёры). Участие профессиональных киберспортсменов (игроков с опытом выступления в профессиональных лигах и организациях) ЗАПРЕЩЕНО
- Организаторы вправе запросить подтверждение медиа-статуса участника (ссылка на канал, страницу, портфолио). При несоответствии — дисквалификация
- Запрещены читы, хаки, стороннее ПО, дающее нечестное преимущество
- Запрещено намеренное замедление игры (stalling)

- Запрещено разглашение внутриигровой информации через стрим в реальном времени (stream sniping)
- Обязательно уважительное общение с соперниками, судьями и организаторами
- Решения судьи окончательны и не подлежат публичному обсуждению во время матча

Нарушение правил влечёт предупреждение, техническое поражение в матче, или дисквалификацию — в зависимости от тяжести нарушения.

9. БАН-ЛИСТ ЧИТЕРОВ

Организаторы ведут открытый бан-лист игроков, уличённых в использовании запрещённого программного обеспечения. Бан-лист является публичным и обновляется после каждого выявленного нарушения.

► 9.1 Основания для внесения в бан-лист

- Обнаружение запрещённого ПО в ходе турнира (анти-чит проверка, жалобы, демозаписи)
- Наличие активного бана VAC (Valve Anti-Cheat) или Game Ban в CS2
- Дисквалификация за читерство на предыдущих медиа-турнирах (по решению организаторов)
- Неоспоримые доказательства использования читов (видеозапись, анализ демо-файлов)

► 9.2 Последствия внесения в бан-лист

- Немедленная дисквалификация с текущего турнира без возврата взносов
- Пожизненный запрет на участие во всех последующих турнирах данной серии
- Публикация никнейма, Steam ID и причины бана в открытом бан-листе
- Команда, в составе которой выступал нарушитель, получает техническое поражение во всех матчах с его участием

► 9.3 Апелляция

- Игрок вправе подать апелляцию в течение 48 часов с момента уведомления о бане
- Апелляция подаётся письменно на официальный email турнира с приложением доказательств
- Решение по апелляции принимается организаторами в течение 7 рабочих дней и является окончательным

10. ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ И ФОРС-МАЖОР

► 10.1 Основания для дисквалификации

- Использование запрещённого ПО (читы, внешние скрипты)
- Систематическое нарушение правил после предупреждений
- Неявка на матч без предупреждения организаторов
- Угрозы или агрессивное поведение в адрес участников и организаторов

► 10.2 Форс-мажор (технические неполадки)

- При разрыве соединения игрока в первые 5 раундов — возможен реплей матча
- После 5-го раунда разрыв соединения фиксируется — матч продолжается
- Серверные проблемы по вине организаторов — решение принимается индивидуально
- Решение о реплее принимает судья турнира единолично

11. ПРИЗОВЫЕ МЕСТА

Место	Команда	Приз
 1-е	Победитель Финала	Главный приз
 2-е	Проигравший Финала	Приз за 2-е место
 3-е	Победитель матча за 3-е место	Приз за 3-е место
4-е	Проигравший матча за 3-е место	—

 **Выплата призовых осуществляется в течение 30 (тридцати) рабочих дней с момента окончания турнира и получении всех подтверждающих данных победителей.**

 Актуальная информация о призовых местах и фонде размещена на официальном сайте турнира: oina.gg

12. ОРГАНИЗАТОРЫ И КОНТАКТЫ

По всем вопросам, апелляциям и техническим проблемам обращаться к организаторам турнира:

Контакт	Данные
 Рабочий номер	+7 (777) 994-27-77
 Email	oina.general@gmail.com

 Сайт	oiaa.gg
 Discord	https://discord.gg/r7KEUVDnh

Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в регламент. Все изменения публикуются в официальных каналах турнира не позднее чем за 24 часа до начала.

Участие в турнире означает полное принятие настоящего регламента.

Удачи всем командам! GG WP 🎮