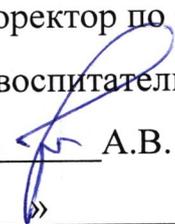




Федеральное государственное
образовательное бюджетное
учреждение высшего образования
**«Финансовый университет
при Правительстве
Российской Федерации»
(Финансовый университет)**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по социальной
и воспитательной работе


_____ А.В. Кожаринов

« _____ » _____ 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

18.03.2026 № 41/62-01

Москва

**Об организации и проведении
спортивного праздника «Financial
Cybersport League X КиберФест 2026»
для студентов Финансового университета**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок организации и проведения спортивного праздника «Financial Cybersport League X КиберФест 2026» для студентов Финансового университета (далее – Турнир).

1.2. Турнир проходит в рамках киберспортивного сезона и Спартакиады Финансового университета.

1.3. В соответствии с киберспортивным сезоном, турнир находится в категории «Особых».

2. Цели и задачи

2.1. Пропаганда здорового образа жизни среди студентов.

2.2. Популяризация киберспорта в студенческой среде, укрепление и развитие положительного имиджа студента Финансового университета, занимающегося спортом.

2.3. Выявление спортсменов для привлечения в сборную команду Финансового университета для участия в межвузовских соревнованиях.

3. *Руководство проведением Турнира*

3.1. Общее руководство организацией и проведением Турнира осуществляется Студенческим спортивным клубом, студенческим киберспортивным клубом FIN-ESPORT и Проектным комитетом Студенческого совета.

3.2. В главную судейскую коллегию входят:

Гаврилов С.М. – директор Студенческого спортивного клуба;

Харькин Г.А. – руководитель студенческого киберспортивного клуба;

Никитин О.О. – главный организатор от Проектного комитета.

4. *Регламент проведения Турнира*

4.1. Турнир проводится по дисциплине CS 2.

4.2. Правила проведения соревнований определяются главной судейской коллегией Турнира.

4.2.1. Турнир проходит 1 день в оффлайн-формате.

4.2.2. Матч проходит между двумя командами по 5 человек.

4.2.3. Все матчи турнира проходят в формате bo1 (best of 1 — до 1 выигранной карты).

4.2.4. Все матчи проводятся на официальных европейских серверах платформы FACEIT.

4.2.5. Система проведения Турнира – олимпийская, то есть до одного поражения на стадии плей-офф с розыгрышем 1-4 места.

4.2.6. Не допускается опоздание на матч более чем на 15 минут от официального начала матча. В случае опоздания команде присуждается техническое поражение в этом матче.

4.2.7. Все матчи Турнира проводятся на следующих картах: Inferno, Ancient, Overpass, Mirage, Anubis, Dust 2, Nuke.

4.2.7. Турнир проходит с помощью FACEIT «Клубы». После выгрузки сетки, участникам турнира будет выдана ссылка для вступления в Клубы, к которым они должны присоединиться для участия в Турнире.

4.2.8. Внутри Клубов будут созданы "Лобби N", номера которых будут соответствовать номерам пар в турнирной сетке. Участникам необходимо найти номер своей пары в сетке и присоединиться к Лобби с присвоенным номером пары.

4.2.9. Обеим командам необходимо убедиться в том, что команды, находящиеся в лобби, соответствуют своей паре в турнирной сетке. При несоблюдении данного правила, обе команды, в независимости от результатов матча, получают техническое поражение.

4.2.10. В лобби Клубов могут находиться только участники и судьи Турнира.

4.2.11. 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.

4.2.12. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, ezea, steam, cevo, esl) должны уведомить об этом организаторов турнира для вынесения решения о возможности участия в Турнире. После начала Турнира решение об участии в Турнире забаненных игроков выносится организационным комитетом.

4.2.13. Если игрок получает VAC-бан во время турнира, команда дисквалифицируется.

4.2.14. «Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

4.2.15. Условия для переигровки: переигровка карты возможна лишь по решению организационного комитета, удовлетворившего требования претендующей на переигровку команды.

4.2.16. Решение о переигровке выносится организационным комитетом только после полного разбора и анализа сложившейся ситуации.

4.2.17. Санкции за дисконнект: в случае дисконнекта одного из игроков команды и истечению времени паузы, команда может продолжить играть без него. Игрок, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

4.2.18. Если случился общий дисконнект всех игроков с сервера и обратно подключиться невозможно, то в таком матче будет назначена переигровка вне зависимости от ситуации во время игры.

4.2.19. Переигровка не будет назначена только в том случае, если одна из команд признает поражение и откажется переигрывать матч.

4.2.20. Переигровка происходит за ту же сторону, которая была выбрана во время первого матча. В любых других случаях решение о назначении переигровки выносит организационный комитет после разбора сложившейся ситуации.

4.2.21. Каждая команда имеет право взять не более трех пауз во время матча, при этом один из игроков в чате обязан указать причину паузы (тактическая/техническая).

4.2.22. Общая длительность пауз не должна превышать 10 минут. Общая продолжительность паузы может быть увеличена судьёй Турнира в экстренных случаях.

4.2.23. Допустимые причины паузы:

непреднамеренный разрыв соединения у одного или более игроков;

неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);

резкое ухудшение здоровья у одного из игроков;

проблема с сервером матча (сильные лаги сразу у нескольких игроков в обеих командах).

4.2.24. Если одна из команд сняла паузу без предупреждения команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. При повторном нарушении – команде, снявшей паузу, может быть присуждено техническое поражение.

4.2.25. Протесты и апелляции. Все протесты и апелляции необходимо направлять организаторам либо во время матча, либо в течение 10 минут после его завершения. Протесты и апелляции, отправленные позже установленного срока, рассмотрению не подлежат.

4.2.26. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению. Полный и актуальный список запрещенных действий описан в расширенном Положении.

4.2.27. Запрещенные приемы нечестной игры:

4.2.28. Использование любых сторонних программ, программ, влияющих на игровой процесс или дающих игроку любые дополнительные сведения о положении дел противника;

4.2.29. Подглядывание трансляции или получение подсказок от третьих лиц.

4.2.30. Использование багов игры.

4.2.31. Использование багов карты.

4.2.32. Использование любых неклассических моделей агентов (заявить о нарушении данного правила необходимо до начала «пистолетного раунда» - в этом случае будет назначен перезапуск матча. Команде будет вынесено предупреждение, с последующим перезапуском все игроки обязаны выбрать классические модели. При повторном нарушении – команде присуждается поражение в данном матче).

5. Участники Турнира и порядок подачи заявок

5.1. В Турнире принимают участие студенты Финансового университета и обучающиеся колледжей Финансового университета очной формы обучения.

5.2. Состав команды: 8 человек, в том числе 5 человек основного состава и 3 резервных игрока.

5.3. Резервный игрок – это игрок, который принимает участие только в том случае, если игрок из основного состава не может участвовать в Турнире.

5.3.1. Резервный игрок может заменить основного игрока только до начала Турнира.

5.4. Формирование сборных команд факультетов возлагается на ответственных за спортивную работу на факультетах и заместителей деканов по воспитательной работе. **Заявка на участие в мероприятии подается не позднее 14:00 25 марта 2026 г. согласно Приложению к настоящему Положению на адрес электронной почты: YAlzgorodin@fa.ru.** Каждый студент может принять участие в соревнованиях только в составе команды своего факультета.

5.5. Участники, включенные в состав команды факультета, должны пройти электронную регистрацию в Едином личном кабинете обучающегося.

5.6. К участию в Турнире допускается не более 1 (одной) команды. Предварительный этап не предусмотрен.

6. Место и время проведения соревнования

6.1. Дата проведения: 28 марта 2026 года

6.2. Место проведения: IziPlay по адресу: г. Москва, Краснобогатырская улица, 90, строение 2.

6.3. Время проведения:

08:00 - 09:00 – регистрация участников

09:00 -12:00 – проведение матчевых встреч Турнира

7. Определение победителей и награждение

7.1. Команда-победитель и команды-призеры Турнира награждаются медалями.

7.2. Команда-победитель награждается кубком.

7.3. Места, занятые факультетами в Турнире, учитываются в общем зачете Спартакиады Финансового университета.

Директор Студенческого
спортивного клуба



С.М. Гаврилов

Приложение

к Положению об организации и проведении
спортивного праздника «Financial Cybersport
League X КиберФест 2026» для студентов
Финансового университета

ЗАЯВКА

Факультет: _____

№ п/п	ФИО	Учебная группа	Допущен к соревнованиям по состоянию здоровья (подпись каждого студента)	Форма обучения (бюджет/ коммерч.)	Регистрация в Едином личном кабинете (ЕЛК)
Дисциплина CS 2		Название команды: _____			
1					
2					
3					
4					
5					
6	<i>резерв</i>				
7	<i>резерв</i>				
8	<i>резерв</i>				

Ответственный за спортивную работу на факультете: _____

ФИО (подпись)

Капитан команды _____ тел: +7() _____

ФИО (подпись)