Rabitabank Gaming League

Counter Strike 2 idman reqlamenti

İlkin redaksiya 16 oktyabr 2026

1. Ümumi və təşkilati qaydalar

1.1. Qaydaların qəbul edilməsi

1.1.1. Bu Reqlament İştirak Şərtləri və Qaydaları və Məxfilik Siyasəti ilə birlikdə tətbiq edilir. Təşkilatçı "Rabitəbank" ASC-dir; Operator həmin Qaydalarda göstərilən İnfokus Kreativ Agentliyi və Turan Master Gaming Club-dur. Administrasiya Operatorun idman və texniki heyətidir. Oyun və hakimlikdə Reqlament, fərdi məlumatlarda Məxfilik Siyasəti, iştirak hüququ, mükafat, vergi, məsuliyyət və digər hüquqi məsələlərdə İştirak Şərtləri və Qaydaları üstün tutulur.

1.1.2. Turnir "Counter-Strike 2" kibersport intizamı üzrə öz qayda və müddəaları olan rəsmi yarışdır. Rəsmi qaydalar toplusu (bundan sonra — Reqlament) və komandalar üçün tövsiyələr hər bir oyun mərhələsinin əvvəlindən sonuna qədər qüvvədədir. Turnirdə iştirak etməklə oyunçu və ya komandanın digər iştirakçısı bu Reqlamentin bütün müddəalarını oxuduğunu, başa düşdüyünü və qəbul etdiyini təsdiq edir.

1.1.3. "Rabitabank Gaming League" Turnirində iştirak üçün rəsmi qeydiyyat linki: https://www.rabitabank.com/kartmane-gamer-cup-2026/ Discord komanda profilinin yaradılması bu qeydiyyatı əvəz etmir. İştirak hüququ Bankın yoxlaması və yekun təsdiqindən sonra yaranır; təsdiq bildirişini Operator göndərir.

1.2. Cərimələr və diskvalifikasiya

1.2.1. Turnir ərzində qaydaların pozulmasına görə İştirakçılara və komanda nümayəndələrinə idman və intizam tədbirləri tətbiq olunur. Pozuntunun ağırlığını və mütənasib tədbiri Baş hakim müəyyən edir; İştirak Şərtləri və Qaydalarının 9-cu bölməsi və Əlavə 3-dəki tədbirlər əsas götürülür. Kiçik pozuntuya xəbərdarlıq və ya müvafiq texniki məğlubiyyət tətbiq oluna bilər; diskvalifikasiya üçün pozuntunun ağırlığı, təkrarı və konkret şərait əsaslandırılmalıdır. İştirakçılar Administrasiyanın rəsmi əlaqə kanalı ilə qərar və əsasları barədə məlumatlandırılır. Təcili hallar istisna olmaqla qərardan əvvəl yazılı izahat imkanı verilir. Şikayət Reqlamentin etiraz qaydasına uyğun komandanın nümayəndəsi ilə Administrasiya arasında araşdırılır. Diskvalifikasiya barədə yekun qərarı Baş hakim, mükafatdan məhrumetmə və ödənmiş mükafatın geri tələbi barədə qərarı Bank qəbul edir. Bu sənəddə "cərimə" idman və intizam tədbiridir, iştirak üçün pul ödənişi deyil.

1.3. Yayım və hüquqlar

1.3.1. Yayım Turnir zamanı istənilən platformada istənilən matçın rəsmi nümayişidir. Bank və Operator bütün Turnir ərzində istənilən matçı yayımlamaq, qeydə almaq və arxivləşdirmək hüququna malikdir. Səlahiyyətli yayım tərəfdaşı bu işi onların tapşırığı və müqaviləsi ilə həyata keçirə bilər; İştirakçının məlumatlarının yayım podratçısına verilməsi Məxfilik Siyasətində tələb edilən razılıq əsasında aparılır. Komandalar razılıq və qeydiyyat şərtlərinə uyğun rəsmi yayımlanan matçda iştirakdan imtina edə bilməzlər. İştirakçı və nümayəndələrinin rəsmi matçları şəxsi kanallarında yayması yalnız Operatorun icazəsi və müəyyən etdiyi şərtlərlə mümkündür. Bank və Operator öz yayım məhsullarını icazəsiz təkrar yayım və sonrakı montajda istifadədən qoruya bilər. Şəxsi təsvir, səs və adlardan istifadə bu Reqlamentin 1.4-cü bəndi və Məxfilik Siyasəti ilə məhdudlaşır.

1.4. Məlumatlardan istifadə hüquqları

1.4.1. Bank və Operator iştirakçıların səs və görüntülərindən, ləqəblərindən Turnirin keçirilməsi, rəsmi yayımı və nəticələrinin işıqlandırılması üçün qeyri-eksklüziv istifadə hüququna malikdir. Bu məqsədlər daxilində materiallardan sitat gətirmək, onları kopyalamaq, təkrar istehsal etmək, montaj etmək, uyğunlaşdırmaq,

dərc etmək, tərcümə etmək, nümayiş etdirmək və ötürmək mümkündür; əlavə kompensasiya ödənilmir. İstifadə iştirakçının şərəf, ləyaqət və işgüzar nüfuzuna zərər vurmamalıdır. Ad və soyadın açıq dərcinə ayrıca yazılı razılıq tələb olunur. Turnirin işıqlandırılması üçün yaradılan materiallardan ölkə ərazisində istifadəyə ayrıca son tarix müəyyən edilmir, lakin fərdi məlumatların faktiki işlənməsi və saxlanması Məxfilik Siyasətindəki məqsəd, razılıq, müddət və geri götürülmə qaydalarına tabedir. Bank məhsullarının reklamı, promo, reklam anonsları və digər marketinq materialları üçün ayrıca açıq və könüllü razılıq alınır; Turnirdə iştirak belə razılığı avtomatik yaratmır. Reklam razılığından imtina iştiraka və mükafat hüququna təsir etmir. 18 yaşadək şəxslərin marketinqdə iştirakı yalnız Qanuni nümayəndənin ayrıca yazılı razılığı ilə mümkündür. Razılığın geri götürülməsi, uşağın təsvirinin geri götürülməsi və media materiallarının istifadəsinin dayandırılması müvafiq olaraq Məxfilik Siyasəti və İştirak Şərtləri və Qaydaları üzrə həyata keçirilir.

1.5. Əlaqə

1.5.1. Matç, heyət və idman etirazları üzrə Administrasiya ilə əsas əlaqəni Kapitan Turnirin rəsmi elan olunmuş Discord serveri və matç kanalı vasitəsilə saxlayır. Kapitanın yazılı səlahiyyət verdiyi bir menecer konkret etiraz üzrə onu təmsil edə bilər. Discord-a keçid Rəsmi saytda və Operatorun rəsmi bildirişində təqdim edilir. Bu qayda İştirakçının və Qanuni nümayəndənin fərdi məlumatlar, mükafat, vergi və digər hüquqlar üzrə Banka birbaşa müraciətini məhdudlaşdırmır: 133@rabitabank.com və Çağrı Mərkəzi 133.

1.6. Qaydalar və qaydalara dəyişikliklər

1.6.1. Operator Turnirin idman bütövlüyünü qorumaq üçün oyun və texniki qaydalara dəyişiklik təklif edə bilər; dəyişiklik Bankla razılaşdırılaraq rəsmi kanallarda mətni və qüvvəyə minmə vaxtı ilə dərc edilir. Təcili texniki zərurət olduqda əvvəlcədən xəbərdarlıq mümkün olmadan dəyişiklik dərc edildiyi andan tətbiq oluna bilər. Bu səlahiyyət iştirak hüququ, mükafat, vergi, məsuliyyət və fərdi məlumatların işlənməsi şərtlərinin oyun qaydası adı altında dəyişdirilməsinə əsas vermir. İştirakçıya tətbiq edilən redaksiya və rəsmi elanların qüvvəsi İştirak Şərtləri və Qaydalarının 1.4 və 2.6-cı bəndləri ilə müəyyən edilir.

1.7. Məxfilik

1.7.1. Turnir nümayəndələri ilə oyunçu və ya komanda nümayəndələri arasındakı xidməti dialoqlar məxfidir. Baş hakimin yazılı icazəsi olmadan onların açıq dərc edilməsi qadağandır. Administrasiya qeyri-rəsmi mənbədən gələn mesajlara cavab verməyə bilər. Bu məhdudiyyət Banka, Qanuni nümayəndəyə, hüquq məsləhətçisinə, səlahiyyətli dövlət orqanına və ya məhkəməyə qanuni müraciətə və hüquqların müdafiəsi üçün zəruri sübutların təqdim edilməsinə mane olmur; məlumatlar yalnız zəruri həcmdə verilir.

1.8. Ümumi öhdəliklər və razılaşmalar

1.8.1. Administrasiya Turnirin bütün mərhələlərinin keçirilməsinə və Təşkilatçının rəsmi əlaqə kanalları vasitəsilə məlumatların vaxtında təqdim edilməsinə görə məsuliyyət daşıyır. Turnir Təşkilatçısı bu Turnirlə bağlı üçüncü tərəf veb-saytlarında və ya resurslarında yerləşdirilmiş məlumatlara görə məsuliyyət daşımır. Turnir Təşkilatçısı ayrı-ayrı şəxslər və ya komandalar arasında bağlanmış və Turnirin qayda və müddəaları ilə ziddiyyət təşkil edə biləcək razılaşmalara görə məsuliyyət daşımır və bu səbəbdən həmin razılaşmaların həyata keçirilməsi mümkün olmaya bilər. Bankın və Operatorun səlahiyyətləri İştirak Şərtləri və Qaydalarının 4-cü bölməsinə uyğun ayrılır; bu bənd həmin sənəddəki hüquq və məsuliyyətləri dəyişdirmir. Mərhələlər, BO1 və ya BO3 matç növü, ilkin sıralama və keçid meyarları Operatorun Bankla razılaşdırdığı rəsmi turnir sxemi və cədvəlində müvafiq mərhələ başlamazdan əvvəl elan edilir.

1.9. İştirak şərtləri

1.9.1. Turnirdə yalnız Azərbaycan Respublikasında yaşayan Azərbaycan vətəndaşları iştirak edə bilər. Digər ölkədə olan oyunçular iştirak edə bilməz. Yerləşmə IP-ünvan, qeydiyyat sənədləri və zəruri əlavə yoxlama ilə müəyyən edilir; onu gizlətmək üçün VPN, proksi və oxşar vasitələr qadağandır. Minimum yaş qeydiyyat tarixində tamam olmuş 14 yaşdır; oyun naşirinin daha yüksək yaş tələbi varsa həmin həddə tətbiq edilir. Yetkinlik yaşına çatmayanlar üçün İştirak Şərtləri və Qaydaları və Məxfilik Siyasətindəki əvvəlcədən yazılı

razılıqlar, o cümlədən valideynlər nümayəndə olduqda 14–17 yaşlılar üzrə hər ikisinin razılığı tələb olunur. Yeganə və ya valideynləri əvəz edən Qanuni nümayəndənin səlahiyyəti təsdiqləndikdə onun yazılı razılığı tətbiq edilir. İştirak pulsuz Kartmane Gamer kartının sifarişi və ya istifadəsi ilə şərtlənir. Bank, törəmə cəmiyyətlər, Operator, hakim heyəti və təşkilatda birbaşa iştirak edən podratçıların əməkdaşları iştirak edə bilməz. Bir şəxs yalnız bir hesabla və bir Komandada iştirak edir. Administrasiya yalnız iştirakın yoxlanması üçün zəruri məlumatları tələb edə bilər.

1.10. Oyunçuların məlumatları və ləqəbləri

1.10.1. Administrasiya oyunçudan yalnız İştirak Şərtləri və Qaydaları və Məxfilik Siyasətində göstərilən, məqsədə uyğun məlumatları tələb edə bilər: tam ad, soyad, ata adı, doğum tarixi, əlaqə, Komanda və oyun identifikatorları, qanuni nümayəndə məlumatları və zəruri yoxlama sənədləri. Kart məhsulunun yoxlanması üçün FİN Banka təqdim edilir. Instagram, Telegram, tam yaşayış ünvanı və şəxsi fotoşəkil avtomatik məcburi qeydiyyat tələbi deyil; əlavə məqsəd və məlumat zərurəti yaranarsa əvvəlcədən yazılı məlumatlandırma və tələb olunan ayrıca razılıq proseduru tətbiq edilir. Media materialları yalnız Məxfilik Siyasətindəki razılıq və məqsədlərlə işlənir. Oyunçu qeydiyyatda ləqəbini təqdim edir və Administrasiyanın əvvəlcədən təsdiqi olmadan onu dəyişdirə bilməz.

1.11. Oyun hesabları

1.11.1. Qeydiyyatdan sonra oyunçu Turnirin bütün mərhələlərində, Turnir başa çatana qədər, öz hesabını dəyişdirə bilməz. Oyunçu Administrasiyanın onun istənilən hesabını icazə verilməyən statusların və ya banların mövcudluğuna görə yoxlamaq hüququna malik olduğunu qəbul edir.

1.12. Komanda hesabları

1.12.1. Standartlar

1.12.1.1. Turnirdə iştirak etmək üçün komandalar Discord platformasında komanda profili yaratmalı və Administrasiyaya təqdim etməlidirlər. Sonrakı mərhələlərdə komanda nümayəndəsi komandaya dair bütün məlumatları, məsələn, lakin bununla məhdudlaşmamaqla, komandanın loqotipini, komandanın əlaqə məlumatlarını, komanda haqqında məlumatları və s. Administrasiyaya təqdim etməyi qəbul edir. Discord profili yalnız komanda kommunikasiyası üçündür; hər oyunçunun rəsmi saytdakı qeydiyyatı və yekun təsdiqi ayrıca tələb olunur. Məlumat və fayllar yalnız Turnir üçün zəruri həcmdə təqdim edilir.

1.12.2. Təkrarlanan adlar və bir neçə heyət

1.12.2.1. Komanda adı yalnız bir iştirakçı komanda tərəfindən istifadə oluna bilər və Turnirdə qeydiyyat başa çatana qədər təqdim edilməlidir. Eyni ada bir neçə müraciət olduqda ilk müraciət edən Komandaya üstünlük verilir; bir oyunçu müxtəlif komanda heyətlərində qeydiyyata alına bilməz.

1.12.3. Komanda hesablarında dəyişikliklər

1.12.3.1. Komanda hesablarında edilən hər hansı dəyişiklik Administrasiya tərəfindən əvvəlcədən təsdiqlənməlidir. Oyunların faktiki başlanmasından əvvəl vaxtında məlumat verilmədiyi halda, Administrasiya komanda hesabında hər hansı dəyişikliyi qəbul etməmək hüququna malikdir.

1.13. Komanda adları və sponsorlar

1.13.1. Administrasiya tərəfindən irqçi və ekstremist baxışların, irqi və dini düşmənçiliyin təbliği kimi qiymətləndirilə bilən, narkotik vasitələrin qanunsuz dövriyyəsi ilə əlaqəli, əxlaq normalarına, etik davranış qaydalarına və ümumi qəbul edilmiş ictimai davranış prinsiplərinə zidd məna və məzmun ifadə edən komanda adları və sponsorlar Turnir tədbirlərində təqdim edilə bilməz. Komanda adı, loqotipi, ləqəb və sponsor təqdimatı İştirak Şərtləri və Qaydalarının 7.7-ci bəndinin bütün məhdudiyyətlərinə, o cümlədən qadağan reklam, siyasi simvolika, üçüncü şəxslərin əqli mülkiyyəti və Bankın rəqiblərinin brendlərinə dair tələblərə uyğun olmalıdır.

1.14. Əsas heyətdə dəyişikliklər

1.14.1. Komandalar heyətdə dəyişiklikləri yalnız matçlar arasında edə bilərlər. Matç zamanı əvəzləmə etmək qadağandır. Hər hansı əvəzləmə zamanı komanda start heyətində olan üç oyunçunu heyətdə saxlamalıdır. Əsas heyət 5 oyunçudan ibarətdir; əvəzləmələr əvvəlcədən qeydiyyatdan keçmiş və təsdiqlənmiş ehtiyat oyunçular arasından, Operatorun əvvəlcədən yazılı təsdiqi ilə aparılır.

1.14.2. Tələblər

1.14.2.1. Komanda oyunçunu heyətə əlavə etmək qərarı verməzdən əvvəl Administrasiyaya müvafiq kommunikasiya kanalları vasitəsilə aşağıdakı məlumat verilməlidir:

1.14.2.2. Ad “Nikneym” Soyad

1.14.2.3. Administrasiya komandanın heyətinə oyunçu əlavə edilməsi tələblərə uyğun gəlmədiyi halda onun əvəzlənməsinə icazə verməmək hüququna malikdir. Hər bir iştirakçı Turnirdə qeydiyyatdan keçməlidir. Oyunçu heyətə əlavə edildikdən sonra komanda meneceri Administrasiyaya komanda haqqında yeni məlumat formasını təqdim etməlidir. Bu vaxta qədər əvvəl təqdim edilmiş forma qüvvədə hesab olunur və hər hansı dəyişiklik rəsmi təsdiqlənmiş hesab edilməyəcək. Menecerin məlumat təqdim etməsi Kapitanın Komanda qarşısındakı məsuliyyətini aradan qaldırmır.

1.14.3. Fövqəladə transfer

1.14.3.1. Komandanı tam oyun heyətindən məhrum edən ciddi gözlənilməz hal yarandıqda, Turnir Administrasiyası heyət dəyişiklikləri ilə bağlı adi qaydalara şamil olunmayan fövqəladə transferə icazə vermək barədə qərar qəbul edə bilər. Bu qayda komanda heyətinin oyunçu/məşqçi əvəzləməsindən istifadə etdiyi, lakin vəziyyətin həll olunmadığı və heyətdə əlavə dəyişikliklərin tələb olunduğu hallarda tətbiq edilə bilər. Gözlənilməz hala nümunə:

1.14.3.2. Gözlənilməz hala nümunə oyunçunun matçda iştirakına imkan verməyən ciddi sağlamlıq problemidir. Bu nümunə diaqnoz və ya sağlamlıq məlumatlarının toplanmasına əsas vermir; Kapitan yazılı müraciətdə yalnız əvəzləmə zərurətini və oyunçunun iştirak edə bilmədiyini, xüsusi kateqoriyalı səbəbi açıqlamadan bildirir.

1.14.3.3. Operator gözlənilməz halı təsdiqləyən, xüsusi kateqoriyalı məlumat ehtiva etməyən sənəd və izahat tələb edə bilər. Tibbi arayış, diaqnoz, müalicə və digər sağlamlıq məlumatları toplanmır; təsadüfən təqdim edilərsə istifadəyə alınmır. Fövqəladə transfer iştirak hüququ, qeydiyyat, bir Komandada iştirak və yazılı təsdiq tələblərini aradan qaldırmır.

1.15. İştirakçının müvəqqəti əvəzlənməsi

1.15.1. Hər Komanda Turnir boyunca start heyətinin əksəriyyətini, yəni ən azı 3 oyunçusunu saxlamalıdır. İştirak Şərtləri və Qaydalarının 7.2-ci bəndinə uyğun maksimum 5 əsas və 3 ehtiyat (stand-in) oyunçu qeydiyyata alına bilər. Turnir boyunca əsas heyətdə əvəzləmələr bu təsdiqlənmiş ehtiyat oyunçularla, matçlar arasında və Operatorun əvvəlcədən yazılı təsdiqi ilə aparılır. Bir Komandada əsas və ya ehtiyat oyunçu olan şəxs başqa Komandada oynaya bilməz. Məşqçi ayrıca rol daşıyır; oyunçu kimi əvəzləməyə daxil edilərsə əvvəlcədən oyunçu kimi qeydiyyat və təsdiq tələblərinə cavab verməlidir.

1.16. Matçın başlanması

1.16.1. Vaxtında gəlmə

1.16.1.1. Hər Komanda rəsmi turnir cədvəli və sxemi ilə müəyyən edilən rəqiblə müvafiq raundun matçını keçirir. Raund Turnirin matç keçirilməli olan mərhələsidir. Cədvəl qeydiyyatdan sonra Operator tərəfindən hazırlanıb rəsmi kanallarda və Discord-da elan edilir; bütün vaxtlar Bakı vaxtıdır (UTC+04:00). Kapitan cədvəli izləyir və gecikməni dərhal Administrasiyaya bildirir. 10 dəqiqəyədək ilk gecikməyə xəbərdarlıq, təkrarına raundun texniki məğlubiyyəti tətbiq edilir; daha ağır tədbir yalnız İştirak Şərtləri və Qaydalarının Əlavə 3-dəki mütənasiblik qaydasına uyğun əsaslandırılır.

1.16.2. İştirak etməmə

1.16.2.1. Bir və ya bir neçə oyunçu matça gəlmədikdə Administrator təyin edilmiş vaxtdan 10 dəqiqə gözləyir. Bu vaxtdan sonra tam heyət yoxdursa, Komandaya matçın texniki məğlubiyyəti verilə bilər; təkrar matça gəlməmə Turnirdən kənarlaşdırma ilə nəticələnə bilər.

1.16.3. Matç proseduru

1.16.3.1. Matç https://faceit.com/cybershoke.net serverlərində keçiriləcək.

1.16.4. Matç nəticələri

1.16.4.1. Matç başa çatdıqdan sonra 10 dəqiqə ərzində və hər halda etiraz edən Komandanın növbəti matçı başlamazdan əvvəl etiraz təqdim edilməyibsə, nəticə tərəflər tərəfindən təsdiqlənmiş sayılır. İki vaxtdan daha tez başa çatanı tətbiq edilir. Bu təsdiq sonradan aşkar edilən çit, saxtakarlıq və digər qayda pozuntuları üzrə tədbirləri və Bankın mükafatı geri tələb etmək hüququnu istisna etmir.

1.17. Matç nəticəsinə etiraz

1.17.1. Texniki etiraz

1.17.1.1. Texniki nasazlıqlarla bağlı etiraz matç zamanı, məsələn, serverin yanlış parametrləri, serverdə uyğun olmayan oyunçular və ya bununla bağlı digər problemlər səbəbilə təqdim edilməlidir. Etiraz iştirakçılarla administrator arasında mübahisəli hallar, qayda pozuntuları və ya texniki problemlərin rəsmi müzakirəsidir. Komanda nümayəndələrinə Təşkilatçının icazəsi olmadan etirazların araşdırılmasında iştirak edən şəxslərin hər hansı dialoqlarını, qərarlarını və ya iştirakını və s. paylaşmağa icazə verilmir. Bu məxfilik qaydası hüquqların müdafiəsi üzrə 1.7-ci bənddə göstərilən qanuni müraciətlərə mane olmur.

1.17.2. Nəticəyə etiraz

1.17.2.1. Nəticəyə etiraz matç bitdikdən 10 dəqiqə ərzində və etiraz edən Komandanın növbəti matçı başlamazdan əvvəl verilir; daha tez bitən müddət əsasdır. Müddət ötürülərsə Operator adi nəticə etirazına baxmaqdan imtina edə bilər. Texniki etirazlar matç zamanı dərhal, intizam qərarından şikayətlər isə 4.4-cü bənddəki qayda ilə verilir.

1.17.3. Etirazın rəsmiləşdirilməsi

1.17.3.1. Etirazda onun nə üçün yaradıldığını izah edən ətraflı məlumat olmalıdır. Təsdiqləyici vizual sübutlar təqdim edilmədikdə etiraz rədd edilə bilər.

1.17.4. Etiraz zamanı kommunikasiya

1.17.4.1. Etirazı Kapitan və ya onun yazılı səlahiyyət verdiyi bir menecer təqdim edir; eyni məsələ üzrə Komandanı yalnız bir nümayəndə təmsil edir. Komandalar peşəkar davranmalı, rəqib və hakimləri təhqir etməməlidir. İştirakçının Banka və səlahiyyətli orqanlara şəxsi müraciət hüququ saxlanılır.

1.17.5. Etiraz üzrə qərar

1.17.5.1. Etiraz üzrə Baş hakimin əsaslandırılmış yekun qərarı rəsmi elan edildiyi andan Turnirin idman hissəsində yekundur. Qərarın ilkin tətbiqi izahat və Reqlamentdəki etiraz imkanını aradan qaldırmır. Bu yekunluq Banka hüquqi müraciət, fərdi məlumatlar üzrə tələb və məhkəmə müdafiəsini məhdudlaşdırmır.

1.18. Maraqlar toqquşması

1.18.1. Bütün iştirakçılar Turnirdə ilk matç başlamazdan əvvəl maraqlar toqquşmasının olmadığını qəbul edir və təsdiqləyirlər. İştirakçı müəyyən vəziyyətlərin necə qiymətləndirilməsinə əmin deyilsə, əvvəlcədən Turnir Administrasiyası ilə əlaqə saxlamalı və Turnirdə iştirak hüququnun təsdiqini almalıdır. Turnirin gedişində maraqlar toqquşması aşkar edilərsə, Administrasiya vəziyyəti öz mülahizəsinə əsasən həll etmək hüququnu özündə saxlayır.

2. Platforma və davranış qaydaları

2.1. Platforma

2.1.1. Matçlar https://faceit.com/cybershoke.net oyun platformasında keçirilir. Discord komanda kommunikasiyası, matç otaqları, cədvəl bildirişləri və anti-çit ekran nümayişi üçün istifadə edilir; oyunun keçirildiyi serveri əvəz etmir.

2.2. Anti-çit

2.2.1. Ayrıca quraşdırılan anti-çit proqramı əvəzinə komanda üzvləri matç zamanı Discord-un xüsusi kanalında ekran nümayişini aktiv saxlayırlar. İştirakçılar nəzarət, yazı və ekran görüntülərinin məqsədi, çıxışı olan şəxslər və saxlanma müddəti barədə əvvəlcədən məlumatlandırılır; müvafiq yazılı razılıq, yetkinlik yaşına çatmayanlar üçün tələb olunan nümayəndə razılığı alınır. Yalnız oyun pəncərəsi və oyuna aid texniki hadisələr izlənir; şəxsi yazışmalar və digər proqramlardakı fəaliyyət toplanmır. Nəzarət materialları Məxfilik Siyasətinə uyğun, o cümlədən Fair Play materialları üzrə 12 ay saxlanır; qanuni icraat istisnaları həmin Siyasətə tabedir.

2.3. Davranış

2.3.1. Hər bir oyunçu, komanda nümayəndəsi, heyət üzvü və Turnirin digər iştirakçıları Turnir zamanı istənilən şəxsə qarşı hörmətlə davranmağı qəbul edirlər. Onlar başa düşürlər ki, Administrasiya cins, yaş, irq və digər əsaslarla təqib və təhqirlərlə bağlı istənilən məlumata reaksiya verəcək və xəbərdarlıq, cərimə və ya Turnirdən diskvalifikasiya tətbiq edə bilər.

2.4. Tək və ya çoxsaylı pozuntular

2.4.1. Tək pozuntuya tətbiq edilən tədbir pozuntunun ağırlığından və İştirak Şərtləri və Qaydalarının Əlavə 3-dəki mütənasiblik qaydasından asılıdır. Kiçik pozuntuya xəbərdarlıq verilə bilər; ağır pozuntu ilk dəfə də texniki məğlubiyyət və ya diskvalifikasiya yarada bilər. Şərəf, ləyaqət və işgüzar nüfuza xələl gətirən, etik davranış və qarşılıqlı hörmətə zidd hərəkətləri davam etdirən şəxslər diskvalifikasiya edilə bilər. Çit, hesab paylaşımı, Turnir matçlarına mərc, nəticə manipulyasiyası və razılaşdırılmış matç kimi ən ağır pozuntular üçün əvvəlcə xəbərdarlıq şərti yoxdur; İştirak Şərtləri və Qaydalarının 9-cu bölməsi və Əlavə 3 tətbiq edilir.

2.5. Fırıldaqçılıq

2.5.1. Proqram təminatı

2.5.1.1. Oyun zamanı hər hansı şəxsə üstünlük verən istənilən 3-cü tərəf proqram təminatından istifadə qadağandır. Qaydaların pozulması halında komanda turnirdən kənarlaşdırılacaq (diskvalifikasiya ediləcək).

2.5.2. Baxmaq/dinləmək yolu ilə üstünlük əldə etmə

2.5.2.1. Ədalətsiz hesab edilə biləcək hər hansı baxış/dinləmə üstünlüyündən istifadə etmək qadağandır.

2.5.3. Məlumatdan sui-istifadə

2.5.3.1. Matç zamanı oyunçu yalnız komanda üzvləri ilə danışa bilər, məşqçi ilə (müəyyən edilmiş vaxtdan kənarda) ünsiyyət qadağandır.

2.6. Mərc

2.6.1. Nə oyunçular, nə komanda rəhbərləri, nə heyət üzvləri, nə də iştirak edən komandaların rəhbərliyi mərc və ya qumar fəaliyyətlərində iştirak edə bilməz, mərc məqsədilə bukmeykerlərlə və ya oyunçularla əlaqə saxlaya və ya istənilən Turnir matçına və ya bütövlükdə Turnirə dair birbaşa və ya dolayı yolla mərc və ya qumar fəaliyyətlərinə kömək edə biləcək hər hansı məlumatı hər hansı şəxsə təqdim edə bilməzlər. Belə hər hansı pozuntu Turnir Administrasiyasının mülahizəsinə əsasən cəzalandırılacaq. Bu qadağa Kapitanlara, məşqçilərə və onların və oyunçuların birinci dərəcəli qohumlarına da şamil edilir. Turnir matçına mərc ən ağır pozuntudur və diskvalifikasiya, Bankın qərarı ilə mükafatdan məhrumetmə ilə nəticələnir.

2.7. Nəticələrin manipulyasiyası

2.7.1. Rüşvət təklif etmək və ya digər komandaları matçın nəticələrini manipulyasiya etməyə məcbur etmək sövdələşmənin bütün tərəflərinin diskvalifikasiyası ilə nəticələnəcək. Belə təklif alan İştirakçı dərhal Operatora və Banka yazılı məlumat verməlidir; məlumat verməmək də pozuntudur. Mükafat və hüquq-mühafizə orqanlarına müraciət üzrə İştirak Şərtləri və Qaydaları tətbiq edilir.

2.8. Razılaşdırılmış matçlar

2.8.1. Mərc maraqları naminə matçın nəticələrini manipulyasiya etmək üçün xahiş və ya cəhd razılaşdırılmış matç hesab ediləcək və bu fəaliyyətə cəlb olunan tərəflər diskvalifikasiya ediləcəklər. İntizam və mükafat nəticələri İştirak Şərtləri və Qaydalarının 9-cu bölməsi və Əlavə 3-ə uyğun tətbiq edilir.

2.9. İctimai davranış

2.9.1. Komandalar və onların nümayəndələri Turnirin brendinə zərər vura və ya Turnirin nüfuzuna xələl gətirə biləcək hər hansı bəyanatı sosial şəbəkələrdə yayımlamazdan əvvəl bütün problemləri Administrasiya ilə həll etməyə çalışmalıdırlar. Bu mümkün olmadıqda və Administrasiya hər hansı tədbir görməkdən imtina etdikdə, komandalara sosial şəbəkələrdə bəyanat yerləşdirməyə icazə verilir. Bununla belə, bilərəkdən yalan məlumat, təhqir, təqib və qəsdən nüfuza zərər, yaxud məxfi məlumatların icazəsiz yayımı yolverilməzdir. Qanuni şikayət və faktlara əsaslanan hüquq müdafiəsi ayrıca qadağan edilmir.

2.10. Brendə zərər

2.10.1. İştirakçı və ya komanda nümayəndəsi Turnirin və ya hər hansı sponsorun/tərəfdaşın nüfuzuna açıq şəkildə zərər vurmağa çalışarsa, Administrasiya cəza tətbiq etmək və brendin nüfuzunu qorumaq üçün məhkəmə prosesinə başlamaq hüququna malikdir.

3. Oyunun xüsusi qaydaları

3.1. Oyunun versiyası

3.1.1. Turnir zamanı matçlar üçün “Counter-Strike 2” oyununun son rəsmi versiyasından istifadə olunacaq. “Counter-Strike 2”nin son versiyasında kritik səhvlər yaranarsa, Təşkilatçı komandaların razılığı ilə versiyanı əvvəlki patça qaytarmağa çalışacaq.

3.2. Məlumatların toplanmasına razılıq

3.2.1. Oyunçular və nümayəndələri matç zamanı kompüterdəki bütün fəaliyyətin limitsiz toplanmasına deyil, yalnız oyuna aid ekran nümayişi, matç yazıları, oyun statistikası, IP və zəruri texniki qeydlərin əvvəlcədən izah olunmuş anti-çit məqsədilə işlənməsinə müvafiq yazılı razılıq verirlər. Emalın həcmi, saxlanması, çıxış və geri götürülmə qaydası Məxfilik Siyasətinə uyğun olmalıdır. FİN və bank yoxlama məlumatları anti-çit kanalında paylaşılmır.

3.3. Xəritələr və veto hüququ

3.3.1. Xəritələr dəsti

3.3.1.1. Aşağıdakı 7 xəritə bütün Turnir ərzində istifadə edilir; BO1 və BO3 veto ardıcıllığı bu sabit siyahıya əsaslanır:

3.3.1.2. de_cache

3.3.1.3. de_nuke

3.3.1.4. de_mirage

3.3.1.5. de_anubis

3.3.1.6. de_inferno

3.3.1.7. de_ancient

3.3.1.8. de_dust2

3.3.2. Xəritənin seçilməsi

3.3.2.1. Onlayn matçlarda xəritə seçimi Discord-da matç otağı yaradıldıqdan dərhal sonra https://faceit.com/cybershoke.net üzərindən aparılır. Komandaların veto prosesini başa çatdırmaq üçün 2 dəqiqəsi var.

3.3.3. Bir xəritəlik matçlar (BO1)

3.3.3.1. Təsadüfi komanda https://faceit.com/cybershoke.net platforması tərəfindən "A" və ya "B" komandası kimi müəyyən edilir. "A" komandası veto prosesinə başlayır və xəritələrin seçilməsi/silinməsi ardıcıllığı belədir:

3.3.3.2. A komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.3. B komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.4. A komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.5. B komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.6. A komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.7. B komandası bir xəritəni silir.

3.3.3.8. Matç son qalan xəritədə keçirilir.

3.3.3.9. Xəritədə tərəflər bıçaq raundu ilə müəyyən edilir.

3.3.4. İki qələbəyədək matçlar (BO3)

3.3.4.1. Təsadüfi komanda https://faceit.com/cybershoke.net platforması tərəfindən "A" və ya "B" komandası kimi müəyyən edilir. "A" komandası veto prosesinə başlayır:

3.3.4.2. A komandası bir xəritəni silir.

3.3.4.3. B komandası bir xəritəni silir.

3.3.4.4. A komandası birinci xəritəni seçir. (B komandası tərəfi seçir.)

3.3.4.5. B komandası ikinci xəritəni seçir. (A komandası tərəfi seçir.)

3.3.4.6. A komandası bir xəritəni silir.

3.3.4.7. B komandası bir xəritəni silir.

3.3.4.8. Lazım olduqda qalan xəritə həlledici xəritə kimi oynanılır. Həlledici xəritədə tərəflər bıçaq raundu ilə müəyyən edilir.

3.4. Matç parametrləri

3.4.1. Aşağıdakı parametrlər Turnirin bütün matçlarında tətbiq ediləcək:

3.4.2. Raundun müddəti: 1:55 (dəqiqə:saniyə)

3.4.3. Maksimum raund sayı: 24

3.4.4. Raundlar arasında gözləmə müddəti (freezetime): 15 saniyə

3.4.5. Alış vaxtı: 15 saniyə

3.4.6. C4 taymeri: 40 saniyə

3.4.7. Raundun yenidən başlaması gecikməsi: 5 saniyə

3.4.8. Tərəflərin dəyişdirilməsi arasındakı fasilə: 0 saniyə

3.4.9. Əlavə vaxt (Overtime) parametrləri

3.4.9.1. Əsas vaxtda raund hesabı 12:12 olduqda əlavə vaxt tətbiq edilir. Komanda sonuncu yarıda oynadığı tərəfdə qalır.

3.4.9.2. Maksimum raund sayı: 6

3.4.9.3. Başlanğıc pul: $16000

3.4.9.4. Tərəflərin dəyişdirilməsi arasındakı fasilə: 0 saniyə

3.5. Matç serveri

3.5.1. Onlayn kvalifikasiya matçları https://faceit.com/cybershoke.net platformasının Moskva serverində keçirilir. İştirakçılara server IP-lərini və parollarını üçüncü şəxslərə ötürmək qadağandır. 22 noyabr 2026-cı il oflayn finalı Elektra Events Hall-da, Dövlət Bayraq Meydanı, Bakı ünvanında keçirilir. Final üçün texniki serverə qoşulma təlimatı Operator tərəfindən ən azı 24 saat əvvəl rəsmi kanallarda elan edilir; Moskva serveri barədə müddəa finalın fiziki məkanını dəyişmir.

3.6. Oyun çatında yazışmalar

3.6.1. Komandalar arasında matçla əlaqəsi olmayan bütün mesajların qlobal çata göndərilməsi qadağandır.

3.7. Məşqçinin imkanları

3.7.1. Məşqçi Discord komandasının 6-cı iştirakçısı olmaq hüququna malikdir. Məşqçinin mikrofonuna otaq moderatoru tərəfindən nəzarət ediləcək. Məşqçinin mikrofonu taktiki və texniki fasilələr zamanı aktivləşdirilə və deaktiv edilə bilər. Məşqçi yalnız bu Reqlamentdə icazə verilən taktiki və texniki fasilələrdə oyunçularla danışa bilər; digər vaxt mikrofon bağlı saxlanılır. Məşqçinin mükafat alması avtomatik deyil, İştirak Şərtləri və Qaydalarının 7.2 və 11.4-cü bəndlərindəki bölgü qaydasına uyğun müəyyən edilir.

3.8. Fasilə qaydaları

3.8.1. Hər komandanın iki növ fasilədən istifadə etmək hüququ var.

3.8.2. Taktiki fasilə

3.8.2.1. Hər komandaya matç ərzində taktiki fasilələr üçün 30 saniyəlik 4 fasilə verilir. İstifadə edilməmiş fasilələr matç zamanı əlavə vaxt mərhələsində istifadə oluna bilər. Əlavə vaxt mərhələsi üçün əlavə fasilələr verilmir. Bu fasilə növü “Counter-Strike 2”nin daxili səsvermə paneli vasitəsilə aktivləşdirilir. Oyunçular fasiləni istənilən vaxt aktivləşdirə bilər; fasilə növbəti raunddan əvvəl vaxt dayandırıldıqda başlayır. Fasilə vaxtın dayandırıldığı anda aktivləşdirilibsə, dərhal başlayır.

3.8.3. Texniki fasilə

3.8.3.1. Hər komandanın matç zamanı 5 dəqiqəyə qədər texniki fasilə hüququ var. Bu fasilə server, oyunçu cihazları, matç parametrləri ilə bağlı mübahisəli məqamlar və ya administratorun çağırılması kimi problemlərin həlli üçün nəzərdə tutulub. Kritik texniki problemlər halında fasilə Turnirin Baş hakimi tərəfindən qeyri-müəyyən müddətə uzadıla bilər.

3.9. Oyunçu parametrləri

3.9.1. Skriptlərdən istifadə

3.9.1.1. İstənilən skriptdən istifadə qadağandır. İlk pozuntuya şəraitə görə xəbərdarlıq və ya texniki məğlubiyyət, təkrarına diskvalifikasiya tətbiq edilir. Baş hakim tədbiri İştirak Şərtləri və Qaydalarının Əlavə 3-dəki mütənasiblik qaydasına uyğun əsaslandırır.

3.9.2. Overleylərdən və digər funksiyalardan istifadə

3.9.2.1. Oyunçulara qrafik prosessoru, səs kartı və digər avadanlıqlar üçün üçüncü tərəf proqram drayverlərindən istifadə etməklə manipulyasiya etmək qadağandır. Turnir zamanı NVIDIA overlay funksiyalarından istifadə qadağandır. Oyunçular “Counter-Strike 2” klientini üçüncü tərəf faylları ilə (məsələn, istifadəçi çat mesajları, radar dəyişiklikləri və s.) dəyişdirə bilməzlər.

3.9.3. Oyundaxili hesab

3.9.3.1. Oyundaxili hesabın bəzi hissələri Turnirin əksər mərhələlərində yalnız Turnir müddətində Operator tərəfindən dəyişdiriləcək.

3.9.4. Ləqəb

3.9.4.1. Onlayn kvalifikasiyalarda server oyunçuların ləqəblərini https://faceit.com/cybershoke.net platformasında qeydiyyatdan keçmiş nikneymlərinə uyğun olaraq dəyişir. Oyunçular ləqəblərə hər hansı əlavə (məsələn, <3, h8 və s.), sponsor adları və ya ilkin nikneymin tərkib hissəsi olmayan digər sözləri əlavə edə bilməzlər.

3.9.5. Avatar

3.9.5.1. Turnir zamanı avatar komanda loqotipi və ya İştirakçının müvafiq razılıqla təqdim etdiyi şəxsi foto ola bilər. Şəxsi foto məcburi tələb deyil; razılıq olmadıqda komanda loqotipi istifadə edilir. Davranış Kodeksini pozan avatar qadağandır. Yetkinlik yaşına çatmayanın fotosu yalnız tələb olunan nümayəndə razılığı ilə işlənir.

3.9.6. Silahların vizual görünüşünün modifikasiyası

3.9.6.1. Klientdə silahların vizual görünüşünü dəyişdirmək üçün hər hansı üçüncü tərəf proqram təminatından istifadə məhdudlaşdırılır və anti-çit tərəfindən qadağan edilə bilər.

3.9.7. Silahların vizual görünüşü üzrə teqlər

3.9.7.1. Oyunçulara Davranış Kodeksini pozan və ya sponsor/reklam ehtiva edən silah ad teqlərindən istifadə etmək qadağandır.

3.10. Matç proseduru

3.10.1. Matçların başlama vaxtı

3.10.1.1. Turnirin onlayn mərhələsində bütün matçlar Discord platformasındakı cədvələ uyğun olaraq başlayacaq.

3.10.2. Oyunçuların sayı

3.10.2.1. Rəsmi matç yalnız hər iki tərəfdən 5 oyunçu serverə qoşulduqdan sonra başlaya bilər.

3.10.3. Server problemləri və ya matçın kəsilməsi

3.10.3.1. Oyunçular həmin raundda ilk zərər dəyməzdən əvvəl serverdən ayrılıblarsa, onlar serverə qayıtdıqdan sonra raund yenidən oynanılacaq.

3.10.3.2. Oyunçu həmin raundda ilk zərər dəydikdən sonra serverdən ayrılıbsa, növbəti vaxt dayanmasında (oyunçular bunu zəruri hesab edərsə) fasilə elan ediləcək və raund yenidən oynanılmayacaq.

3.10.3.3. Həmin raundda ilk zərərdən əvvəl server nasazlığı baş verərsə, raund yenidən oynanılacaq.

3.10.3.4. Raund zamanı server nasazlığı baş verərsə, server administratoru həmin raunddakı vəziyyəti modelləşdirməyə çalışacaq. Bu mümkün olmadıqda raundun yenidən oynanılıb-oynanılmayacağı və ya raundda öndə olan komandaya verilib-verilməyəcəyi barədə qərarı Turnirin Baş hakimi qəbul edir.

3.10.4. Oyun səhvlərindən və nasazlıqlarından istifadə

3.10.4.1. Baqlardan və ya oyun qüsurlarından istifadə qadağandır. Oyunçu yeni xəta və ya nasazlıq aşkar edərsə, ondan istifadə etməzdən əvvəl dərhal Turnir Administrasiyasına məlumat verməlidir. Aşağıdakı səhvlərdən istifadə qəti qadağandır. Burada göstərilməyən hər hansı səhvdən istifadə olunarsa, Administrasiya öz mülahizəsinə əsasən cəza təyin edə bilər.

3.10.4.2. Hərəkətin xəritənin dizaynına görə qəti qadağan edildiyi “qırılmış” sahələrdə (divarlar, tavanlar, döşəmələr və s.) hərəkət etmək qəti qadağandır.

3.10.4.3. Bomba zərərsizləşdirilə bilməyən yerə yerləşdirilə bilməz. Bomba yerləşdirmə səsinin digər oyunçular tərəfindən eşidilməsinə imkan verməyən xəta və üsullardan istifadə qadağandır.

3.10.4.4. Ümumiyyətlə, komanda yoldaşlarının üzərində dayanmağa icazə verilir. Bu, yalnız belə hərəkətlər oyunçuya xəritənin dizaynına görə icazə verilməməli olan bərk obyektin (məsələn, divar, qutu, tavan) üzərindən, altından və/və ya içindən baxmağa imkan verdikdə qadağandır.

3.10.4.5. Piksel üzərində hərəkət qadağandır. Oyunçu xəritədə görünən kənarın və ya dayandığı hər hansı teksturanın olmadığı görünməz piksellər üzərində oturur və ya dayanırsa, bu, piksel üzərində hərəkət hesab olunur. Müəyyən bir baq və ya qüsurun yolverilməz olub-olmadığını Turnir hakimləri ilə dəqiqləşdirmək tövsiyə olunur.

4. Hakimlik və etirazlar

4.1. Hakimlik Turnirin Baş hakimi tərəfindən həyata keçirilir.

4.2. Cərimə və mübahisəli oyun halları üzrə yekun qərarı Baş hakim bu Reqlamentə və Fair Play prinsipinə uyğun verir. Təcili hallar istisna olmaqla əvvəlcədən yazılı izahat imkanı və qərardan etiraz qaydası saxlanılır. Etiraz baxıldıqdan sonra qərar Turnirin idman hissəsində yekundur. Mükafatdan məhrumetmə və geri tələb Bankın səlahiyyətidir; hüquqi şikayət və məhkəmə müdafiəsi istisna edilmir.

4.3. Rəqibin qadağan olunmuş proqram təminatından (çitlərdən) istifadə etdiyinə dair hər hansı şübhə olsa belə, komanda matçı sona qədər oynamalıdır. Rəqibin, sizin fikrinizcə, hər hansı qadağan olunmuş proqram təminatından (çitdən) istifadə etməsinə baxmayaraq, matçı başa çatdırmadan tərk etsəniz, sizə məğlubiyyət hesablanacaq.

4.4. Matç nəticəsinə Kapitan və ya onun yazılı səlahiyyət verdiyi bir menecer matç bitdikdən 10 dəqiqə ərzində, hər halda Komandanın növbəti matçı başlamazdan əvvəl etiraz verir; daha tez bitən müddət əsasdır. İntizam qərarından ilkin şikayət qərarın rəsmi bildirilməsindən 10 dəqiqə ərzində verilir; həmin vaxt başa çatanadək izahat və sübut təqdim etmək imkanı yaradılır. Növbəti matç daha tez başlayacaqsa, Kapitan etiraz etdiyini başlamazdan əvvəl bildirir, Baş hakim cədvəl və baxılma barədə qərar verir. Baş hakimin etiraz üzrə qərarı idman hissəsində yekundur.

4.5. Apellyasiya verən tərəf rəqibin ədalətsiz oyununa dair nümunələrlə anların (tiki-lərin) siyahısını təqdim etməlidir. Yalnız anları göstərmək kifayət deyil, onları sübutlarla (arqumentlərlə) əsaslandırmaq lazımdır. Ən azı beş inandırıcı məqam əlavə edilməlidir.

4.6. Nəticəyə etiraz hər iki tərəfdən yalnız matçdan sonra təqdim edilir. Matç zamanı aşkar olunan texniki problem barədə isə gözləmədən dərhal texniki etiraz verilməlidir; bu istisna 1.17.1-ci bəndlə tənzimlənir.

4.7. Baş hakim oyunçunun apellyasiyasına baxmalı və müvafiq qərarı apellyasiya verən oyunçuların növbəti matçının başlanmasına qədər qəbul etməli və ya apellyasiyaya baxılma müddətinin uzadılmasını əsaslandırmalıdır.

4.8. Bu Reglamentdə nəzərdə tutulmayan hallar yarandıqda, hakim Fair Play prinsiplərindən çıxış edərək müstəqil qərar qəbul edir. Qəbul edilmiş qərar yekundur və sonrakı müzakirəyə tabe deyil.

4.9. Turnirin idman bütövlüyünü qorumaq üçün dəyişikliklər bu Reqlamentin 1.6-cı bəndindəki razılaşdırma, dərc və qüvvəyə minmə qaydasına uyğun edilir. Operator ədalətli rəqabət və idman ustalığını pozan, sənəddə ayrıca təsvir edilməyən oyun hallarına Fair Play əsasında qərar verə bilər. Bu səlahiyyət Məxfilik Siyasətini, İştirak Şərtləri və Qaydalarının hüquqi və mükafat şərtlərini dəyişdirmək hüququ yaratmır.

4.10. Mükafatlar, vergi, fərdi məlumatlar və Bankın digər hərəkətləri üzrə müraciətlər idman etirazı sayılmır və Banka təqdim edilir. Onlara İştirak Şərtləri və Qaydaları və Məxfilik Siyasətində müəyyən edilən qayda və müddətlər tətbiq olunur.