



S T U D E N T C U P

**CYBER.MD STUDENT CUP
COUNTER-STRIKE 2**

2026

REGULAMENTUL TURNEULUI

1. Introducere

1.1. Acceptarea Regulamentului

Prin înscrierea și/sau participarea la CYBER.MD STUDENTS CUP 2026 (denumit în continuare „Turneul”), fiecare jucător, rezervă, antrenor și reprezentant al echipei confirmă că a citit, a înțeles și acceptă prezentul Regulament oficial al competiției (denumit în continuare **„Regulament”**). Participarea la Turneu este condiționată de respectarea prezentului Regulament și a instrucțiunilor oficiale comunicate de Organizatori.

1.2. Organizatorii Turneului

Turneul este organizat de CYBER.MD și Federația de Esports din Moldova, denumite în continuare împreună „Organizatori”. Organizatorii pot desemna admini, arbitri și alte persoane responsabile de desfășurarea competiției (denumite în continuare împreună **„Staff”**). Staff-ul Turneului supraveghează respectarea Regulamentului și poate lua deciziile operaționale și disciplinare necesare în limitele atribuțiilor acordate de Organizatori. Echipele sunt responsabile pentru comportamentul membrilor lor și pentru respectarea Regulamentului pe întreaga durată a Turneului.

1.3. Modificarea și interpretarea Regulamentului

Organizatorii își rezervă dreptul de a actualiza, modifica sau completa orice prevedere a Regulamentului înainte de începerea sau pe durata Turneului, dacă buna desfășurare a competiției, integritatea competitivă, circumstanțe tehnice și/sau organizatorice sau alte motive obiective o impun. Modificările vor fi comunicate prin canalele oficiale ale Turneului și, dacă sunt substanțiale, vor fi reflectate în secțiunea „Istoricul modificărilor” de la sfârșitul Regulamentului. Situațiile care nu sunt reglementate în mod expres de prezentul Regulament vor fi soluționate de Organizatori pe baza circumstanțelor concrete și a informațiilor disponibile la momentul luării deciziei. Participarea în continuare la Turneu după comunicarea unei modificări reprezintă acceptarea acesteia.

1.4. Calendarul Turneului

	Etapă	Locație	Perioadă	Durată
1	Calificări universitare	online	septembrie - octombrie 2026	8 săptămâni
2	Finale calificări universitare	offline CYBER.MD	octombrie - noiembrie 2026	8 zile
3	Marea finală	offline Tekwill	21-22 noiembrie 2026	2 zile

Programul detaliat al meciurilor și orice actualizări ale calendarului vor fi comunicate prin canalele oficiale. Organizatorii își rezervă dreptul de a ajusta datele și orele de start atunci când desfășurarea corespunzătoare a Turneului o impune.

1.5. Canalele oficial de comunicare

Comunicarea dintre echipe și Organizatori se desfășoară pe serverul de Discord [CYBER.MD Tournaments](#). Fiecare echipă trebuie să desemneze cel puțin un reprezentant (căpitanul echipei, de regulă) care să urmărească în mod regulat toate anunțurile și instrucțiunile publicate pe acest server de Discord. Organizatorii pot elimina din canalele oficiale orice participant care încalcă Regulamentul sau regulile aplicabile acestor canale.

2. Eligibilitate și componența echipelor

2.1. Condiții generale

Fiecare jucător de bază și rezervă trebuie să aibă minim 16 ani împliniți și să fie student înmatriculat în instituția de învățământ pentru care s-a înscris și pentru care joacă în cadrul Turneului. Un jucător poate fi refuzat sau descalificat dacă are un ban activ din partea Valve, inclusiv Valve Anti-Cheat, sau un ban relevant privind integritatea competițională aplicat de o organizație ori platformă de esports recunoscută, inclusiv ESIC sau FACEIT. Organizatorii pot refuza sau suspenda participarea atunci când există un risc justificat privind integritatea competiției (cum ar fi informații relevante furnizate de Valve, o platformă de turneu sau o organizație de esports recunoscută). Organizatorii pot solicita documente și informații pentru verificarea identității, eligibilității și reprezentării echipei. Neprezentarea documentelor solicitate în termenul și forma indicate poate atrage sancțiuni, inclusiv neadmiterea sau descalificarea.

2.2. Componența echipei

Numărul total de membri înregistrați ai unei echipe nu poate depăși nouă (9) persoane, după cum urmează:

- cinci (5) jucători din lotul de bază (main roster);
- maximum două (2) rezerve (substitutions);
- un (1) manager;
- un (1) antrenor.

Toate echipele trebuie să completeze formularul pus la dispoziție de Organizatori. Un jucător care a disputat cel puțin un meci pentru o echipă în cadrul Turneului nu poate evolua pentru o altă echipă participantă în aceeași ediție. Orice modificare a lotului, a denumirii echipei sau a logo-ului trebuie aprobată în prealabil de Staff-ul Turneului. În fiecare meci, echipa trebuie să se prezinte cu cel puțin trei (3) dintre cei cinci (5) jucători ai lotului principal.

2.3. Căpitanul / reprezentantul echipei

Fiecare echipă trebuie să desemneze un căpitan sau un alt reprezentant oficial responsabil pentru comunicarea cu Organizatorii și pentru îndeplinirea procedurilor de meci, inclusiv veto-ul hărților. Organizatorii pot considera comunicările acestuia drept comunicări efectuate în numele întregii echipe.

2.4. Rezerve

Fiecare echipă poate înregistra maximum două (2) rezerve. O rezervă trebuie să fie înregistrată oficial în lot cu cel puțin 24 de ore înainte de a participa la un meci. Utilizarea unei rezerve pentru un anumit meci trebuie aprobată de Staff-ul Turneului cu cel puțin 15 minute înainte de ora de start a meciului. Rezerva nu poate fi o persoană care a evoluat pentru o altă echipă participantă în aceeași ediție a Turneului. După ce o rezervă evoluează într-un meci pentru o echipă, aceasta rămâne asociată respectivei echipe până la încheierea Turneului. Antrenorul poate fi utilizat ca rezervă numai dacă îndeplinește toate condițiile de eligibilitate și înregistrare aplicabile jucătorilor.

2.5. Antrenori

O echipă poate desemna un singur antrenor pentru meciuri. Antrenorul nu se conectează ca jucător la serverul de joc, dar poate fi prezent în canalul vocal al echipei. Comunicarea antrenorului cu jucătorii este permisă numai în timpul pauzelor tactice, cu excepția cazului în care Organizatorii stabilesc expres altfel pentru un anumit meci sau etapă. Jucătorii pot oferi antrenorului, în scop tactic, un stream privat al meciului. Un astfel de stream trebuie să fie accesibil exclusiv personalului tehnic autorizat al echipei. Orice acces sau distribuire neautorizată poate atrage sancțiuni, inclusiv descalificarea.

2.6. Nickname-uri, denumiri și identitate vizuală

Jucătorii trebuie să utilizeze nickname-urile declarate în formularul de înscriere. Modificarea acestora fără aprobarea Organizatorilor este interzisă. Nickname-urile și denumirile echipelor nu pot conține expresii rasiste, sexiste, discriminatorii, ofensatoare, amenințătoare sau altfel inacceptabile.

Denumirea echipei trebuie să corespundă celei declarate la înscriere. Utilizarea numelui unui partener sau sponsor în denumirea echipei este permisă numai cu aprobarea expresă a Organizatorilor. Organizatorii pot aproba, respinge sau solicita modificarea unui nickname, a denumirii unei echipe ori a identității sale vizuale dacă acestea nu respectă Regulamentul Turneului. Pentru difuzările LIVE ale meciurilor, echipele pot furniza fotografii ale jucătorilor și logo-ul instituției de învățământ reprezentate, preferabil în format PNG cu fundal transparent, 1000×1000 px. Organizatorii pot respinge materialele care nu corespund cerințelor tehnice sau de conținut.

3. Fondul de premii și plata premiilor

3.1. Fondul de premii

Fondul total de premii al Turneului este de 100.000 MDL (o sută de mii lei moldovenești), sumă brută. Distribuirea premiilor este următoarea:

[continuați pe pagina următoare →]

Distribuția premiilor (per echipă)			
Locul echipei	Premiu brut	Impozit 12%	Premiu net
Locul 1	50.000 MDL	6.000 MDL	44.000 MDL
Locul 2	25.000 MDL	3.000 MDL	22.000 MDL
Locul 3-4	12.500 MDL	1.500 MDL	11.000 MDL
Locul 3-4	12.500 MDL	1.500 MDL	11.000 MDL

3.2. Caracterul brut și impozitarea premiilor

Toate premiile bănești indicate în prezentul Regulament reprezintă sume brute. În conformitate cu prevederile Codului fiscal al Republicii Moldova, acest tip de venit este supus impozitului pe venit în cotă de 12%. La efectuarea plății, plătitorul premiului va calcula, reține din suma brută și achita la bugetul de stat impozitul aferent. Prin urmare, echipele vor primi efectiv sumele nete indicate în tabelul de mai sus. Cu titlu de exemplu, premiul pentru locul 1 este de 50.000 MDL brut; se reține impozitul pe venit de 6.000 MDL (12%), iar suma netă achitată este de 44.000 MDL. Aceeași metodă de calcul se aplică tuturor premiilor.

3.3. Termenul de plată și eligibilitatea pentru premiu

Premiile vor fi achitate în termen de până la 60 (șaizeci) de zile calendaristice de la încheierea oficială a Turneului. O echipă care se retrage, este descalificată sau pierde dreptul la premiu ca urmare a unei sancțiuni poate fi lipsită integral sau parțial de premiul acumulat, conform prezentului Regulament și deciziei Organizatorilor.

4. Drepturi de transmisie și obligații media

4.1. Drepturi de transmisie și utilizarea imaginii

Prin participarea la Turneu, fiecare echipă și fiecare membru al acesteia acceptă ca numele, nickname-ul, vocea, imaginea, apariția, logo-ul, materialele foto-video, datele și momentele de joc asociate participării sale să poată fi înregistrate, transmise în direct, retransmise sau utilizate în materiale ulterioare legate de Turneu, pe platformele și canalele selectate de Organizatori.

4.2. Obligații media

Echipele trebuie să dea curs solicitărilor media rezonabile formulate de Organizatori pentru menținerea sau îmbunătățirea calității transmisiunii, promovării și marketingului Turneului. Organizatorii pot solicita participarea echipelor la activități media de cel puțin două ori pe durata Turneului, în măsura în care programul competițional permite.

5. Desfășurarea meciurilor

5.1. Punctualitate și pregătire

Toate meciurile trebuie să înceapă la ora confirmată de Staff-ul Turneului pe Discord. Căpitanul sau reprezentantul responsabil de veto trebuie să fie disponibil la ora indicată pentru începerea procedurii de selectare/interzicere a hărților. Toți jucătorii trebuie să se conecteze la server și să fie pregătiți de joc cu cel puțin 5 minute înainte de ora programată. Între hărțile aceleiași serii este prevăzut, de regulă, un interval de până la 10 minute, iar între serii un interval de minimum 20 de minute, cu excepția situațiilor în care Staff-ul Turneului stabilește altfel din motive de program. Orice problemă de program sau întârziere trebuie comunicată imediat. Organizatorii pot aplica strict programul și pot refuza solicitările de reprogramare sau amânare.

5.2. Întârzieri

Echipele trebuie să fie pregătite să înceapă meciul la ora programată. O întârziere de până la 20 de minute poate conduce la avertismente sau la alte sancțiuni, în funcție de circumstanțe și de decizia Staff-ului Turneului.

5.3. Probleme tehnice și pauze (jucătorul rămâne în contact cu echipa)

Dacă un jucător întâmpină o problemă tehnică, dar rămâne în contact și există indicii rezonabile că problema poate fi remediată (de exemplu: trecerea pe o conexiune de rezervă, problemă de anti-cheat, întrerupere temporară de energie electrică, utilizarea unei surse de alimentare de rezervă sau mutarea rapidă la un alt loc de joc), echipei i se poate acorda o pauză tehnică de până la 30 de minute pentru întregul meci. Limita este cumulativă pentru echipă, indiferent de numărul incidentelor sau al jucătorilor afectați. Dacă jucătorul nu poate reveni după expirarea limitei, meciul poate continua 4v5 numai dacă este îndeplinită cel puțin una dintre următoarele condiții:

- echipa a câștigat deja cel puțin 10 runde;
- echipa conduce la o diferență de cel puțin 6 runde;
- Staff-ul Turneului consideră, pe baza scorului, economiei, dinamicii meciului și a altor factori obiectivi, că echipa are încă o șansă competitivă reală.

Dacă niciuna dintre condițiile de mai sus nu este îndeplinită, meciul respectiv din cadrul seriei poate fi acordat ca înfrângere tehnică.

5.4. Probleme tehnice și pauze (jucătorul nu poate fi contactat)

Dacă nu se poate stabili legătura cu jucătorul, nu există confirmare privind funcționarea echipamentului și nu se poate estima durata remedierii, se poate acorda o pauză tehnică de până la 15 minute. Acest interval se include în limita totală de pauză tehnică a echipei pentru meci. După expirarea celor 15 minute se aplică aceleași condiții pentru continuarea 4v5 prevăzute la secțiunea de mai sus; în caz contrar, meciul respectiv din cadrul seriei poate fi acordat ca înfrângere tehnică.

5.5. Abandonarea unui meci

Dacă o echipă refuză să joace sau abandonează un meci, toate hărțile ne jucate pot fi înregistrate ca înfrângeri cu scorul 13:0. Echipa adversă nu va primi o diferență suplimentară de runde în afara rundelor rezultate din hărțile complet disputate. În funcție de cauză și circumstanțe, Staff-ul Turneului poate aplica un avertisment, o penalitate minoră, o penalitate majoră sau descalificarea. Cu aprobarea Staff-ului, o echipă care a

abandonat un meci poate continua Turneul dacă sancțiunea aplicată nu presupune eliminarea sa. Abandonurile repetate pot conduce la sancțiuni mai severe și pot influența eligibilitatea echipei pentru viitoare competiții organizate de CYBER.MD și/sau Federația de Esports din Moldova.

5.6. Partenerii și/sau Sponsorii echipelor

Orice parteneri și/sau sponsori afișați pe tricourile jucătorilor, pe alte elemente vestimentare sau în materialele echipei trebuie să respecte legislația aplicabilă, regulile și condițiile platformelor de transmisie utilizate, precum și politicile Valve Corporation. Organizatorii pot solicita eliminarea sau acoperirea unui partener sau sponsor ori a unui element de branding pe care îl consideră incompatibil cu aceste cerințe sau nepotrivit pentru Turneu.

6. Reguli speciale de joc

6.1. Setările serverului

- Start money: \$800
- Max rounds: 24
- Round time: 1 min 55 sec
- Freeze time: 20 sec
- C4 timer: 40 sec
- Timeout tactic: 4 x 30 sec per map
- Overtime: Bo6 start money \$16.000
- Timeout in overtime: 1 x 30 sec per OT
- Technical pause: 300 sec per pause

6.3. Comenzi disponibile pe server

- .ready — marchează echipa ca pregătită pentru knife round sau pentru începerea meciului; ambele echipe trebuie să fie pregătite
- .notready / .unready — marchează echipa ca nepregătită
- .stay — păstrează părțile după knife round
- .switch / .swap — schimbă părțile după knife round
- .tech — solicită pauză tehnică
- .unpause — încheie pauza; ambele echipe trebuie să fie pregătite

6.3. Hărțile

Turneul utilizează versiunile oficiale Valve ale hărților. Pool-ul este raportat la Active Duty Map Pool stabilit de Valve și poate fi actualizat de Organizatori înaintea unei etape, dacă acesta se modifică. La data prezentei versiuni a Regulamentului, vom utiliza:

- Inferno
- Nuke
- Dust 2
- Ancient
- Mirage

- Cache
- Anubis

6.4. Veto-ul hărților

6.4.1 Best-of-One (Bo1)

- Team A interzice o hartă
- Team B interzice o hartă
- Team A interzice o hartă
- Team B interzice o hartă
- Team A interzice o hartă
- Team B interzice o hartă
- Se joacă harta rămasă

6.4.2 Best-of-Three (Bo3)

- Team A interzice o hartă; Team B interzice o hartă
- Team A alege o hartă; Team B alege partea
- Team B alege o hartă; Team A alege partea
- Team A interzice o hartă; Team B interzice o hartă
- Harta rămasă devine decider

6.4.2 Best-of-Five (Bo5)

- Team A interzice o hartă; Team B interzice o hartă
- Team A alege o hartă; Team B alege partea
- Team B alege o hartă; Team A alege partea
- Team A alege o hartă; Team B alege partea
- Team B alege o hartă; Team A alege partea
- Harta rămasă devine decider

6.5 Scripturi și acțiuni de joc interzise

Sunt interzise, printre altele, următoarele acțiuni, iar încălcarea poate conduce la pierderea hărții/meciului și la sancțiuni disciplinare:

- folosirea unei pauze în timpul rundei în afara situațiilor tehnice permise la finalul rundei sau în freeze time;
- folosirea oricăror scripturi interzise, inclusiv Snap Tap și Jumphrow, în măsura în care sunt interzise de Valve pentru mediul competitiv;
- exploatarea bug-urilor care modifică în mod nepermis funcționarea jocului, inclusiv spawn bugs;
- deplasarea prin pereți, podele sau tavane, inclusiv skywalking;
- utilizarea unei „silent bomb” sau plantarea bombei astfel încât aceasta să nu poată fi dezamorsată;
- boosting-ul în poziții în care texturile, pereții, tavanele sau podelele devin transparente ori traversabile;

- aruncarea unei flash grenade pe sub un perete; aruncarea grenadelor peste pereți sau acoperișuri rămâne permisă;
- folosirea fișierelor de joc personalizate sau a altor modificări neautorizate.

7. Incidente în timpul meciului, înregistrări și anti-cheat

7.1. Întreruperea meciului și reluarea rundelor

Dacă un meci este întrerupt din cauze care nu depind de echipe, inclusiv crash-ul unui jucător, căderea serverului sau probleme de rețea, Staff-ul Turneului poate dispune reluarea rundei în următoarele condiții:

- dacă problema apare înainte de primul kill din rundă, runda poate fi reluată;
- dacă problema apare în timpul runde și rezultatul runde poate fi determinat fără echivoc, runda nu se reia;
- dacă rezultatul nu poate fi determinat, runda poate fi reluată, dacă Staff-ul Turneului nu decide altfel pe baza circumstanțelor.

7.2. Demo-uri, GOTV și comunicații vocale

Jucătorii nu sunt obligați să înregistreze individual demo-uri, dacă Staff-ul Turneului nu solicită în mod expres acest lucru. Meciurile pot fi înregistrate prin GOTV. Pentru protejarea integrității competiției, Organizatorii pot pune la dispoziție un server TeamSpeak pentru comunicarea echipelor. În timpul unei hărți, în canalul TeamSpeak al echipei pot fi prezenți cei cinci (5) jucători și antrenorul. Comunicarea vocală poate fi înregistrată în scopuri de integritate și administrare și nu va fi făcută public. Echipele pot solicita propriile înregistrări, iar furnizarea acestora rămâne la discreția și în condițiile stabilite de Organizatori.

7.3. Anti-cheat

Toți jucătorii trebuie să aibă FACEIT Anti-Cheat instalat, actualizat și funcțional înainte de primul meci și să îl utilizeze la conectarea la server, dacă platforma sau Organizatorii solicită acest lucru. Nerespectarea cerințelor anti-cheat poate atrage sancțiuni. Dacă un participant primește un ban din partea Valve Anti-Cheat sau a unei alte soluții anti-cheat utilizate de o platformă de turneu recunoscută, inclusiv FACEIT Anti-Cheat, Organizatorii pot dispune descalificarea sa cu efect asupra rezultatelor începând de la primul său meci din Turneu, în funcție de circumstanțe și de dovezile disponibile.

8. Avertismente, sancțiuni și retragerea din Turneu

8.1. Tipuri de sancțiuni

În cazul încălcării prezentului Regulament, Staff-ul Turneului poate aplica, în funcție de gravitate și circumstanțe, una sau mai multe dintre următoarele măsuri: avertisment; penalitate minoră; penalitate majoră; pierderea unei runde, hărți sau a unui meci; pierderea totală sau parțială a premiului; descalificarea unui jucător; descalificarea echipei; suspendarea din viitoare competiții organizate de Organizatori. Un avertisment sau o penalitate aplicată unui jucător este considerată, în scopul evidenței disciplinare a Turneului, și o sancțiune aplicată echipei sale.

- trei (3) penalități minore sunt echivalente cu o (1) penalitate majoră;
- în cazurile grave, o penalitate majoră poate fi aplicată direct, fără sancțiuni prealabile.
- mai multe penalități majore pot fi aplicate simultan pentru fapte distincte sau deosebit de grave.
- trei (3) penalități majore conduc la descalificarea echipei din Turneu.

Exemple de încălcări care pot atrage sancțiuni includ, fără a se limita la: insulte; comportament agresiv față de administrație ori adversari; nerespectarea regulilor; întârzieri neaprobat; comportament nesportiv; falsificarea rezultatelor; utilizarea unui jucător neeligibil; inducerea în eroare a administratorilor ori jucătorilor; folosirea de cheat-uri; exploatarea intenționată a bug-urilor.

8.2. Nerespectarea procedurii de veto

Dacă o echipă întârzie în mod repetat la veto sau nu răspunde în timpul procedurii, iar avertismentele anterioare sunt ignorate, Staff-ul Turneului poate efectua aleatoriu selecțiile și interdicțiile de hărți în numele echipei care nu răspunde, fără a exclude aplicarea altor sancțiuni.

8.3. Retragera sau descalificarea

Organizatorii pot sancționa o echipă care se retrage din Turneu în orice etapă. Sancțiunea poate produce efect imediat sau poate fi aplicată la o competiție ulterioară organizată de CYBER.MD și/sau Federația de Esports din Moldova în următoarele 365 de zile, în funcție de gravitatea și momentul retragerii. Dacă o echipă se retrage sau este descalificată în timpul unei etape ori între etape, aceasta poate pierde întregul fond de premii acumulat în cadrul Turneului. Toate meciurile viitoare ale echipei din etapa respectivă pot fi înregistrate ca înfrângeri. Organizatorii pot, de asemenea, suspenda echipa de la viitoare evenimente sau o pot exclude din listele de invitații, în special în cazul anulării participării în ultimul moment.

9. Integritate competitivă și cod de conduită

9.1. Principiul fair-play

Echipele trebuie să depună eforturi reale pentru a obține cel mai bun rezultat în fiecare meci și să evite orice conduită incompatibilă cu principiile de fair-play, integritate și sportivitate. Lista de mai jos are caracter exemplificativ și nu este exhaustivă.

9.2. Conduite competitive interzise

- coluziune / collusion: cooperarea ori înțelegerea dintre jucători, echipe sau organizații pentru a înșela, induce în eroare ori manipula Turneul.
- soft play: orice acord de a nu juca la un nivel competitiv rezonabil.
- înțelegeri prealabile privind împărțirea premiilor sau a altor compensații atunci când acestea fac parte dintr-o înțelegere de manipulare a competiției.
- comunicare neautorizată cu surse externe în timpul unui meci, inclusiv transmiterea sau primirea de semnale ori informații competitive.

- manipularea meciului: pierderea intenționată a unei hărți sau a unui meci pentru beneficii, compensații ori alte scopuri nepermise.
- modificarea neautorizată a clientului de joc sau exploatarea intenționată a erorilor pentru obținerea unui avantaj neloial.
- privirea ecranelor destinate spectatorilor pentru a obține informații despre adversar.
- ringing / account sharing: participarea pe contul altui jucător sau utilizarea unei alte persoane în locul jucătorului înregistrat.
- utilizarea de cheat-uri, dispozitive, software sau alte metode ilegale / neautorizate de joc.
- deconectarea intenționată fără un motiv real și comunicat oficialilor Turneului.
- orice altă acțiune care încalcă prezentul Regulament ori standardele de integritate ale Organizatorilor.

9.3. Comportament și respect

Participanții trebuie să se comporte profesionist și respectuos față de adversari, oficiali, parteneri, sponsori, spectatori și ceilalți participanți. Sunt interzise exprimările sau comportamentele obscene, vulgare, insultătoare, umilitoare, amenințătoare, agresive, defăimătoare ori discriminatorii, atât în timpul Turneului, cât și pe canalele sale oficiale, în social media sau în activitățile publice legate de competiție. Sunt interzise hărțuirea de orice natură, hărțuirea sexuală, amenințările, constrângerea, oferirea unui beneficiu în schimbul unor favoruri sexuale, precum și orice comportament discriminatoriu pe criterii precum rasa, culoarea pielii, originea etnică sau socială, sexul, limba, religia, poziția politică, situația financiară, statutul social, orientarea sexuală sau orice alt criteriu protejat ori incompatibil cu standardele Turneului. Membrii echipelor trebuie să urmeze instrucțiunile oficialilor Turneului. Încălcările sunt sancționabile indiferent dacă sunt săvârșite intenționat sau din neglijență, iar tentativa de încălcare poate fi sancționată la rândul ei.

9.4. Corupție, pariuri și alte încălcări grave

Este strict interzisă oferirea, solicitarea sau acceptarea de mită ori alte avantaje necuvenite în legătură cu Turneul. Este interzisă orice tentativă de a manipula rezultatul unei hărți sau al unui meci prin mijloace ilegale ori prin acțiuni interzise de prezentul Regulament. Participanții nu pot desfășura activități ilegale în legătură cu Turneul sau care pot afecta în mod rezonabil reputația și integritatea competiției.

10. Întrebări, conflicte și soluționarea disputelor

În cazul oricăror întrebări, neclarități, reclamații sau conflicte legate de participare, eligibilitate, program, rezultate, sancțiuni, integritatea meciurilor ori aplicarea prezentului Regulament, jucătorii și reprezentanții echipelor pot și trebuie să contacteze Federația de Esports din Moldova prin [canalul oficial Telegram](#). Pentru incidente urgente care afectează un meci aflat în desfășurare, echipele trebuie să informeze imediat și Staff-ul Turneului pe serverul de Discord [CYBER.MD Tournaments](#). Comunicarea unei dispute nu suspendă automat meciul sau o decizie, cu excepția cazului în care Staff-ul Turneului dispune expres acest lucru. Deciziile Organizatorilor privind eligibilitatea, desfășurarea Turneului, aplicarea sancțiunilor și interpretarea prezentului Regulament sunt finale în cadrul competiției, fără a aduce atingere obligațiilor legale imperative aplicabile.

11. Dispoziții generale

11.1. Dreptul Organizatorilor de a interpreta Regulamentul

Orice aspect al Turneului care nu este prevăzut expres în prezentul Regulament va fi interpretat și soluționat de Organizatori. Instrucțiunile operaționale și interpretările comunicate pe canalele oficiale fac parte din cadrul aplicabil desfășurării Turneului.

11.2. Reguli și cerințe suplimentare

Pentru participare, echipelor și jucătorilor li se poate solicita acceptarea ori respectarea unor instrucțiuni suplimentare privind platforma FACEIT, serverele de joc, anti-cheat, verificarea identității, producția media sau alte aspecte tehnice și organizatorice. Aceste cerințe nu pot fi folosite pentru a eluda prevederile prezentului Regulament, dar îl pot completa în măsura necesară desfășurării Turneului.

11.3. Modificarea, suspendarea sau anularea etapelor

Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica, suspenda, reprograma sau anula anumite meciuri ori etape dacă buna desfășurare a competiției, integritatea competitivă, probleme tehnice, situații de forță majoră ori alte circumstanțe obiective o impun. Orice asemenea măsură va fi comunicată participanților prin canalele oficiale într-un termen rezonabil raportat la circumstanțe.

12. Istoricul modificărilor

Orice modificare esențială a prezentului Regulament va fi indicată în acest istoric:

Istoricul modificărilor		
Versiune	Data actualizării	Note
Version 1.0.0	01.09.2026	Versiunea inițială aprobată.