

# REGULAMENT OFICIAL HIGH SCHOOL HEROES Counter-Strike 2

Sezonul 2026

Ultima actualizare: 06.05.2026

## 1. Organizator

Competiția este organizată de TarguldeCariere S.R.L., o companie cu sediul social în Șimleu Silvaniei, pe str. 1 Decembrie 1918, nr. 4, jud. Sălaj. Pentru corespondență, adresa este Cluj-Napoca, str. Brutarilor, nr. 16.

TarguldeCariere S.R.L. este înregistrată la Registrul Comerțului sub numărul J31/38/2013 și deține codul unic de înregistrare RO 23807000. Reprezentantul legal al companiei este Administratorul Mihai Daniel Cotos.

## 2. Descriere generala

Highschool Heroes este o serie de competiții de esports dedicată exclusiv elevilor de liceu din România, cu vârste cuprinse între 16 și 19 ani. Competiția se desfășoară pe parcursul anului 2026 și cuprinde turnee la trei jocuri: League of Legends, Counter-Strike 2 și Valorant.

Prezentul regulament vizează exclusiv turneele de Counter-Strike 2 din cadrul seriei Highschool Heroes. Pentru celelalte jocuri există regulamente separate.

Scopul competiției este de a oferi elevilor de liceu un cadru organizat, corect și competitiv în care să își demonstreze abilitățile în jocuri electronice, într-un mediu sigur și prietenos.

## 3. Calendar competitional

Sezonul 2026 de Counter-Strike 2 cuprinde un total de 10 turnee, programate conform calendarului de mai jos. Ora exactă de începere a fiecărui turneu va fi comunicată pe serverul de Discord dedicat competiției cu minimum 48 de ore înainte de data turneului.

Nr.	Data	Joc
1	25 aprilie 2026	Counter-Strike 2
2	23 mai 2026	Counter-Strike 2
3	12 iunie 2026	Counter-Strike 2
4	25 iulie 2026	Counter-Strike 2
5	15 august 2026	Counter-Strike 2
6	5 septembrie 2026	Counter-Strike 2
7	3 octombrie 2026	Counter-Strike 2
8	24 octombrie 2026	Counter-Strike 2
9	14 noiembrie 2026	Counter-Strike 2
10	5 decembrie 2026	Counter-Strike 2
11	To be announced	Counter-Strike 2

<b>Nr.</b>	<b>Data</b>	<b>Joc</b>
12	To be announced	Counter-Strike 2

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica calendarul competitional in cazul unor circumstante exceptionale (probleme tehnice majore ale serverelor de joc, actualizari critice ale jocului, situatii de forta majora etc.). Orice modificare va fi comunicata cu minimum 72 de ore inainte pe serverul de Discord.

## **4. Eligibilitate si inscriere**

### **4.1. Conditii de eligibilitate**

Pentru a participa la turneele Highschool Heroes - Counter-Strike 2, fiecare jucator trebuie sa indeplineasca cumulativ urmatoarele conditii:

- a) Sa aiba varsta cuprinsa intre 16 si 19 ani la momentul inscrierii in turneu.
- b) Sa fie elev/eleva de liceu, inscris/inscrisa la o unitate de invatamant din Romania, la momentul inscrierii.
- c) Sa detina un cont Steam valid si un cont FACEIT activ, in regula cu termenii si conditiile ambelor platforme.
- d) Sa aiba instalat si activat clientul FACEIT Anti-Cheat pe durata tuturor meciurilor oficiale.
- e) Sa fie prezent/prezenta pe serverul de Discord dedicat competitiei Highschool Heroes.

### **4.2. Verificarea identitatii**

Organizatorul va solicita fiecarui participant prezentarea urmatoarelor documente in vederea verificarii varstei si a statutului de elev:

- a) Buletin/carte de identitate (pentru verificarea varstei si a identitatii).
- b) Carnet de elev vizat pe anul scolar in curs (pentru confirmarea statutului de elev).

Verificarea documentelor se va face online, prin intermediul serverului de Discord, prin transmiterea de fotografii clare ale documentelor solicitate catre organizator. Documentele vor fi utilizate exclusiv in scopul verificarii eligibilitatii si vor fi tratate in conformitate cu legislatia privind protectia datelor cu caracter personal (GDPR).

Refuzul prezentarii documentelor sau prezentarea unor documente care nu confirma eligibilitatea va atrage descalificarea jucatorului si, dupa caz, a echipei.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita verificarea contului Steam al jucatorului, inclusiv istoricul de ban-uri VAC (Valve Anti-Cheat). Jucatorii cu ban-uri VAC active pe contul de Counter-Strike 2 nu sunt eligibili pentru participare.

### **4.3. Procesul de inscriere**

Inscrierea echipelor se face pe platforma FACEIT, pe pagina dedicata fiecarui turneu Highschool Heroes - Counter-Strike 2.

Numarul maxim de echipe acceptate per turneu este de 32. In cazul in care numarul de inscrieri depaseste aceasta limita, inscrierile vor fi acceptate in ordinea inregistrarii (first come, first served).

Nu exista restrictii de gen in alcatuirea echipelor. Echipetele pot fi formate din jucatori de orice gen.

#### **4.4. Transferuri intre echipe**

Un jucator are dreptul de a se inscrie cu echipe diferite de la un turneu la altul. Nu exista obligatia de a ramane in aceeasi echipa pe parcursul sezonului.

### **5. Componenta echipelor**

Fiecare echipa inscrisa in turneu trebuie sa aiba urmatoarea componenta:

- a) 5 jucatori titulari (obligatoriu).
- b) Maximum 2 jucatori rezerva (optional).
- c) Maximum 1 antrenor/coach (optional).

Toti membrii echipei (titulari, rezerve si antrenor) trebuie sa indeplineasca conditiile de eligibilitate prevazute la Articolul 4.1.

Inlocuirea unui jucator titular cu un jucator rezerva este permisa intre harti (maps), cu notificarea organizatorului pe serverul de Discord inainte de inceperea harti respective. Inlocuirile in timpul unei harti nu sunt permise, cu exceptia cazurilor de forta majora aprobate de organizator.

#### **5.1. Rolul antrenorului (Coach)**

Antrenorul poate comunica cu jucatorii exclusiv in urmatoarele momente:

- a) In timpul pauzelor tactice (timeout-uri) solicitate de echipa.
- b) In pauza de la schimbarea side-urilor (halftime).
- c) In pauzele dintre harti, in cadrul seriilor BO3.

Comunicarea intre antrenor si jucatori in timpul rundelor active (freezetime inclus, cu exceptia timeout-urilor) este strict interzisa. Incalcareea acestei reguli va atrage sanctiuni conform Articolului 12.

Antrenorul nu are voie sa se afle conectat in serverul de joc in timpul meciului. Antrenorul poate urmari meciul exclusiv prin GOTV (cu delay) sau prin stream-ul oficial al organizatorului, daca acesta exista.

#### **5.2. Numele echipelor**

Numele echipelor inscrise in turneele Highschool Heroes trebuie sa fie decente, adecvate unui context educational si competitiv, si sa respecte principiile de fair play si respect reciproc.

Sunt interzise numele de echipe care contin sau sugereaza limbaj obscen, vulgar, ofensator, discriminatoriu, rasist, sexist, homofob, xenofob, amenintator, violent, sexual explicit, instigator la ura, referinte la droguri, substante interzise, activitati ilegale sau orice alt continut considerat nepotrivit de catre organizator.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita modificarea numelui unei echipe inainte de validarea inscrierii sau in orice moment al competitiei. Refuzul modificarii numelui in termenul comunicat de organizator poate duce la respingerea inscrierii, descalificarea echipei sau aplicarea altor sanctiuni conform Articolului 12.

## 6. Format si reguli de joc

### 6.1. Formatul turneului

Fiecare turneu se desfasoara in format single elimination (eliminare directa).

- a) Toate meciurile, cu exceptia finalei, se joaca in format Best of 1 (BO1), adica o singura harta decisiva.
- b) Finala se joaca in format Best of 3 (BO3), adica prima echipa care castiga 2 harti din 3 posibile castiga turneul.

### 6.2. Platforma de joc

Toate meciurile se desfasoara pe platforma FACEIT, pe serverele alocate automat de platforma. Toti jucatorii sunt obligati sa aiba instalat si activat clientul FACEIT Anti-Cheat pe intreaga durata a meciurilor.

Conectarea la serverul de meci se face exclusiv prin platforma FACEIT. Jucatorii care nu pot accesa serverul de meci vor notifica imediat organizatorul pe serverul de Discord.

### 6.3. Setari de meci

Setarile de meci sunt cele standard competitive, gestionate de platforma FACEIT:

- a) Format: MR12 (Maxrounds 12) - fiecare echipa joaca 12 runde pe fiecare parte (CT si T), cu un total de 24 de runde in timpul regulamentar. Prima echipa care ajunge la 13 runde castigate castiga harta.
- b) Bani de start: \$800 in runda de pistol.
- c) Schimbarea side-urilor(halftime) se face dupa primele 12 runde.
- d) Timeout-uri tactice: fiecare echipa dispune de 4 timeout-uri de cate 30 de secunde pe harta in timpul regulamentar. In overtime, fiecare echipa primeste 1 timeout suplimentar per faza de overtime.

### 6.4. Map pool

Hartile disponibile pentru competitie sunt cele din Active Duty Map Pool al Counter-Strike 2, valabil la data inceperii fiecarui turneu individual. La data redactarii prezentului regulament, Active Duty Map Pool cuprinde urmatoarele harti:

Nr.	Harta
1	Anubis
2	Ancient
3	Dust II
4	Inferno
5	Mirage
6	Nuke
7	Overpass

In cazul in care Valve modifica Active Duty Map Pool intre doua turnee, noul map pool se aplica automat incepand cu urmatorul turneu. Organizatorul va comunica pe Discord orice modificare a map pool-ului inainte de turneu.

## 7. Procedura de Map Veto

### 7.1. Map Veto pentru BO1

În meciurile BO1, procesul de map veto se desfășoară după următoarea procedură:

Pas	Echipa	Actiune
1	Echipa A	Elimina o harta
2	Echipa B	Elimina o harta
3	Echipa A	Elimina o harta
4	Echipa B	Elimina o harta
5	Echipa A	Elimina o harta
6	Echipa B	Elimina o harta
7	-	<b>Harta ramasa se joaca</b>

Echipele elimina alternativ câte o hartă din map pool până când rămâne o singură hartă, care va fi harta pe care se joacă meciul.

### 7.2. Map Veto pentru BO3 (Finala)

În finala (BO3), procesul de map veto se desfășoară după următoarea procedură:

Pas	Echipa	Actiune
1	Echipa A	Elimina o harta
2	Echipa B	Elimina o harta
3	<b>Echipa A</b>	<b>Alege harta 1 (pick)</b>
4	<b>Echipa B</b>	<b>Alege harta 2 (pick)</b>
5	Echipa A	Elimina o harta
6	Echipa B	Elimina o harta
7	-	<b>Harta ramasa este decider (harta 3)</b>

Echipa care a ales (pick) o hartă joacă prima pe acea hartă în poziția de echipă "de acasă". Ordinea hărților este: pick-ul Echipei A, pick-ul Echipei B, decider-ul.

### 7.3. Selectia partii (Side Selection)

Selectia partii de start (CT sau T) pe fiecare hartă se decide prin knife round. Înainte de începerea meciului propriu-zis, ambele echipe joacă o rundă cu cutitele (knife round). Echipa castigatoare a knife round-ului alege pe ce parte dorește să înceapă harta respectivă.

## 8. Proceduri de meci

### 8.1. Prezenta și check-in

Toate echipele participante trebuie sa efectueze check-in-ul pe platforma FACEIT conform instructiunilor comunicate pe serverul de Discord. Toti jucatorii titulari trebuie sa fie prezenti pe serverul de Discord al competitiei si pe platforma FACEIT la ora programata a meciului.

## 8.2. Intarzieri

Echipele beneficiaza de o perioada de gratie de maximum 15 minute in cazul intarzierilor cauzate de probleme tehnice sau circumstante neprevazute. Dupa expirarea celor 15 minute, daca echipa nu poate prezenta un lineup complet de 5 jucatori conectati pe serverul FACEIT, aceasta pierde meciul prin forfait (No Show).

Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda timp suplimentar in situatii exceptionale, la propria discretie.

## 8.3. Pauze tehnice

Daca problema tehnica nu poate fi rezolvata in cele 10 minute alocate si echipa nu poate prezenta un lineup complet de 5 jucatori, aceasta pierde harta prin forfait.

## 8.4. Deconectari

In cazul deconectarii unui jucator in timpul unei runde, runda se joaca pana la sfarsit. Jucatorul deconectat are dreptul de a se reconecta la server inainte de inceperea rundei urmatoare.

## 8.5. Refacerea meciului (Remake)

Un remake (rejucarea hartii de la zero) poate fi solicitat doar in urmatoarele situatii:

- a) Probleme tehnice ale serverului FACEIT (lag major, crash al serverului) care afecteaza ambele echipe.
- b) Bug-uri critice ale jocului care afecteaza desfasurarea normala a meciului.

Decizia de remake apartine exclusiv organizatorului. In cazul unui remake, setarile de harta, partile si scorul se reseteaza complet.

## 9. Comunicare

Comunicarea oficiala intre organizator si participanti se realizeaza exclusiv prin serverul de Discord dedicat competitiei Highschool Heroes. Link-ul de acces la server va fi pus la dispozitia participantilor la momentul inscrierii.

Participantii sunt obligati sa urmareasca anunturile de pe serverul de Discord. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru situatiile in care un participant nu a luat la cunostinta o informatie comunicata pe Discord.

Intrebarile, contestatiile si solicitarile se adreseaza organizatorului prin canalele dedicate de pe serverul de Discord. Mesajele private catre membrii staff-ului sunt permise doar in cazuri urgente.

Utilizarea chat-ului din joc (all chat) in timpul meciurilor este limitata la comunicari esentiale legate de desfasurarea meciului (solicitare de pauza, semnalarea unei probleme tehnice). Spamul, provocarile sau mesajele ofensatoare in all chat sunt interzise si pot atrage sanctiuni.

## 10. Premii

### 10.1. Fond de premii

Fondul de premii pentru fiecare turneu de Counter-Strike 2 este urmatorul:

- a) Locul 1: 350 EUR per echipa.
- b) Locul 2: 150 EUR per echipa.

Premiile se acorda pe echipa, sub forma unui singur transfer. Modalitatea de impartire a premiului in cadrul echipei este responsabilitatea exclusiva a membrilor acesteia.

Plata premiilor se efectueaza prin transfer bancar in contul indicat de capitanul echipei, in termen de maximum 30 de zile lucratoare de la data turneului. Premiile sunt supuse reglementarilor fiscale in vigoare.

## 10.2. Limita de castiguri

Un jucator poate castiga maximum 4 turnee de Counter-Strike 2 in cadrul sezonului Highschool Heroes 2026. Dupa atingerea acestei limite, jucatorul respectiv nu mai are dreptul de a participa la turneele de Counter-Strike 2 din cadrul Highschool Heroes. Aceasta restrictie se aplica per joc, nu cumulativ intre jocuri (un jucator care a castigat 4 turnee de CS2 poate in continuare participa la turneele de LoL sau Valorant).

Rezervele nu intra in calculul acestei limite. Pentru ca un jucator sa fie considerat castigator al unui turneu, acesta trebuie sa fi jucat in cel putin o harta (map) din finala turneului respectiv ca jucator titular.

## 11. Conduita si fair play

### 11.1. Principii generale

Toti participantii la Highschool Heroes (jucatori, rezerve, antrenori) sunt obligati sa respecte principiile de fair play, sportivitate si respect reciproc pe tot parcursul competitiei, atat in joc cat si pe serverul de Discord.

### 11.2. Comportamente interzise

Sunt strict interzise urmatoarele comportamente:

- a) Utilizarea de software neautorizat: hack-uri, cheats, aim assist, wallhack, ESP (Extra Sensory Perception), triggerbot, aimbot, speedhack, no-recoil scripts, bhop scripts automatizate sau orice alt program care ofera un avantaj neloial. Aceasta include orice software care interactioneaza cu procesul jocului sau cu memoria acestuia.
- b) Refuzul de a utiliza clientul FACEIT Anti-Cheat sau incercarea de a dezactiva, ocoli sau interfera cu functionarea acestuia.
- c) Exploatarea intentionata a bug-urilor sau glitch-urilor jocului (inclusiv, dar fara a se limita la: pixelwalk in pozitii interzise, boost-uri ilegale, bug-uri de textura care permit vederea prin pereti, bug-uri de smoke care elimina fumul vizual, glitch-uri de arme). Daca un jucator descopera un bug in timpul meciului, acesta trebuie sa il raporteze imediat organizatorului si sa evite utilizarea sa.
- d) Account sharing sau utilizarea unui cont Steam/FACEIT care nu apartine jucatorului inscris.
- e) Smurfing (utilizarea unui cont secundar Steam sau FACEIT pentru a ascunde nivelul real de skill sau istoricul contului).
- f) Match fixing (aranjarea rezultatelor meciurilor) sau orice forma de pariuri pe meciurile competitiei.

- g) Limbaj ofensator, hartuire, amenintari, discurs discriminatoriu (rasism, sexism, homofobie, xenofobie etc.) sau orice forma de bullying, in joc, in all chat sau pe serverul de Discord.
- h) Ghosting sau stream sniping (utilizarea stream-ului adversarilor, a GOTV fara delay sau a oricarui alt mijloc neautorizat pentru a obtine informatii despre pozitiile sau strategia echipei adverse in timp real).
- i) Intarzierea intentionata a meciului (stalling nejustificat, griefing), aruncarea intentionata a rundelor sau refuzul de a juca in mod serios (trolling, teamkilling intentionat, sabotajul propriei echipe).
- j) Publicarea sau distribuirea neautorizata a informatiilor confidentiale ale competitiei sau ale celorlalti participanti.
- k) Inscrierea cu identitate falsa sau furnizarea de informatii eronate.
- l) Utilizarea oricarui software de modificare a graficii jocului care ofera un avantaj competitiv (eliminarea fumului, cresterea luminozitatii beyond setarile normale ale jocului, etc.).

### 11.3. Comportament in joc

Pe langa comportamentele interzise enumerate mai sus, jucatorii sunt obligati sa respecte urmatoarele norme de conduita in timpul meciurilor:

- a) Sa comunice respectuos cu adversarii si cu organizatorii in all chat.
- b) Sa respecte deciziile organizatorului fara a crea dezordine sau a intarzia desfasurarea meciului.
- c) Sa nu abuzeze de functia de pauza tehnica in scopuri tactice.
- d) Sa raporteze orice comportament suspect al adversarilor prin canalele oficiale (Discord), nu prin all chat.
- e) Sa nu utilizeze spray-uri, avatare sau nickname-uri cu continut ofensator, obscen, discriminatoriu sau care promoveaza violenta.

## 12. Sanctiuni

In functie de gravitatea abaterii, organizatorul poate aplica urmatoarele sanctiuni:

**Avertisment:** pentru abateri minore sau prima abatere (limbaj inadecvat singular, intarziere minora, abuz minor de pauza etc.).

**Descalficarea din turneul in curs:** pentru abateri moderate sau repetate.

**Suspendarea pe o perioada determinata:** pentru abateri grave. Jucatorul nu va putea participa la un numar determinat de turnee viitoare.

**Banarea definitiva din competitia Highschool Heroes:** pentru abateri foarte grave (hacking, match fixing, hartuire grava, fraudarea de identitate, utilizarea de cheats etc.).

Sanctiunile pentru cheating, hartuire, fraudarea de identitate sau alte abateri grave se aplica cross-game. Un jucator banat la Counter-Strike 2 va fi banat si de la turneele de League of Legends si Valorant din cadrul Highschool Heroes.

In cazul suspiciunilor de cheating, organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita demo-ul FACEIT al meciului, inregistrari POV sau orice alte materiale relevante pentru investigatie. Refuzul de a furniza aceste materiale poate constitui in sine o abatere sanctionabila.

Contestarea unei sanctiuni se poate face in scris, prin serverul de Discord, in termen de 24 de ore de la comunicarea sanctiunii. Organizatorul va analiza contestatia si va comunica decizia finala in termen de 48 de ore.

### **13. Deciziile organizatorului**

Organizatorul, prin echipa de administratori ai competitiei, este singura autoritate decizionala in cadrul turneelor Highschool Heroes. Deciziile administratorilor sunt definitive si obligatorii pentru toti participantii.

In situatii care nu sunt acoperite explicit de prezentul regulament, organizatorul va lua decizii bazate pe principiile de fair play si echitate, in interesul integritatii competitiei.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau completa prezentul regulament pe parcursul sezonului. Orice modificare va fi comunicata pe serverul de Discord cu minimum 7 zile inainte de intrarea in vigoare, cu exceptia modificarilor urgente necesare pentru protejarea integritatii competitiei.

In cazul disputelor intre echipe care nu au legatura cu regulamentul (conflicte personale, acuzaatii nefondate etc.), organizatorul isi rezerva dreptul de a nu interveni.

### **14. Drepturi de difuzare si continut**

Organizatorul detine drepturile exclusive de difuzare (broadcasting) a tuturor meciurilor din cadrul turneelor Highschool Heroes - Counter-Strike 2. Organizatorul poate difuza, inregistra, arhiva si utiliza materialele video ale meciurilor in scopuri promotionale si editoriale.

Jucatorii participantii nu au dreptul de a transmite live (stream) propriile meciuri din cadrul turneelor Highschool Heroes pe nicio platforma (Twitch, YouTube, Kick, TikTok etc.) fara acordul scris prealabil al organizatorului.

Prin inscrierea in turneu, participantii isi dau acordul implicit pentru ca imaginea lor (nickname-uri in joc, performanta in meci, statistici, eventuale declaratii publice) sa fie utilizata in materialele de promovare ale competitiei.

Organizatorul poate inregistra si difuza meciurile prin intermediul GOTV (Game Observer TV). Setarile de GOTV si delay-ul vor fi stabilite de organizator.

### **15. Protectia datelor personale**

Organizatorul se angajeaza sa prelucreze datele cu caracter personal ale participantilor (nume, prenume, data nasterii, fotografiile ale documentelor de identitate, date de contact, conturi Steam/FACEIT) in conformitate cu Regulamentul (UE) 2016/679 (GDPR) si cu legislatia nationala in vigoare.

Datele personale vor fi colectate si utilizate exclusiv in scopul organizarii competitiei, verificarii eligibilitatii si acordarii premiilor. Datele nu vor fi transmise catre terti, cu exceptia cazurilor impuse de lege.

Participantii au dreptul de acces, rectificare, stergere si portabilitate a datelor, precum si dreptul de a se opune prelucrarii, prin transmiterea unei cereri la adresa de email a organizatorului. Datele de identitate vor fi sterse in termen de 30 de zile de la incheierea sezonului competitional 2026.

### **16. Dispozitii finale**

Prin inscrierea in orice turneu din cadrul Highschool Heroes - Counter-Strike 2, participantii confirma ca au citit, inteles si acceptat integral prezentul regulament.

In cazul participantilor cu varsta sub 18 ani, inscrierea in turneu implica si acordul parintilor sau tutorilor legali. Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita o declaratie de acord semnata de parinte sau tutore legal.

Prezentul regulament intra in vigoare la data publicarii pe serverul de Discord al competitiei.  
Pentru orice situatie neprevazuta de prezentul regulament, decizia organizatorului este definitiva si irevocabila.