



**ЛИГА
ЧЕМПИОНОВ
БИЗНЕСА**

РЕГЛАМЕНТ

**КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА
ПО КИБЕРСПОРТУ
«ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БИЗНЕСА»**

Сезон – весна 2023



Москва, 2023 год

Содержание:

	Словарь терминов и сокращенных наименований	2
Статья 1	Цели и задачи.	3
Статья 2	Руководство соревнованиями. Судейство.	3
Статья 3	Дисциплины.	4
Статья 4	Формат проведения Чемпионата.	5
Статья 5	Участники Чемпионата.	7
Статья 6	Документация соревнований.	8
Статья 7	Ответственность команд и игроков.	10
Статья 8	Дисциплинарные санкции.	12
Статья 9	Переносы встреч.	14
Статья 10	Протесты.	14
Статья 11	Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.	15
Статья 12	Определение победителей.	16
Статья 13	Награждение победителей соревнований.	19
Статья 14	Правила по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive.	20
Статья 15	Правила по дисциплине Dota 2.	22
Статья 16	Правила по дисциплине League of Legends.	25
Статья 17	Правила по дисциплине «Мир Танков».	27
Статья 18	Правила по дисциплине Playerunknown's Battlegrounds	32
Статья 19	Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.	34

Словарь терминов и сокращенных наименований:

Режим ОНЛАЙН	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети Интернет.
Режим ЛАН	Соревнования, проходящие с присутствием всех участников на одной площадке.
Режим «Мост»	Единые соревнования на удаленных площадках, в ходе которых участники соревнуются друг с другом по сети Интернет из компьютерных клубов своих городов.
Гейм	Одна сыгранная карта/матч.
Встреча	Несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (Bo3, Bo5, Bo7).
Лобби	Формат проведения встреч в дисциплине Hearthstone Battlegrounds, где группа из максимум 8 игроков соревнуются между собой до последнего оставшегося в игре героя, занимая фиксированные места с 1 по 8.
Форматы Bo3, Bo5, Bo7	Best of 3 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах (2-0, 2-1). Best of 5 – формат проведения встреч между командами до трех побед в геймах (3-0, 3-1, 3-2). Best of 7 – формат проведения встреч между командами до четырех побед в геймах (4-0, 4-1, 4-2, 4-3).
Система Round Robin	Система проведения групповых соревнований, где команды играют «каждый с каждым» в группе.
Система Double Elimination	Система проведения финальных соревнований с перемещением в нижнюю сетку после первого поражения и выбиванием из турнира после второго поражения.
Система Light Swiss	Упрощенная швейцарская система проведения соревнований по дисциплине Hearthstone Battlegrounds, которая проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из нескольких лобби, в зависимости от количества игроков. По итогам каждого раунда участники получают баллы. Следующий раунд между собой встречаются соперники, имеющие приблизительно одинаковое количество баллов.

Статья 1. Цели и задачи.

- 1.1. Чемпионат «Лиги Чемпионов Бизнеса» проводится в целях:
 - ◆ Развития массового корпоративного киберспорта;
 - ◆ Популяризации и дальнейшего развития корпоративного киберспорта;
 - ◆ Знакомства, общения и налаживания связей между сотрудниками компаний из разных сфер бизнеса;
 - ◆ Организации активного досуга любителей киберспорта.
- 1.2. Задачи Чемпионата «Лиги Чемпионов Бизнеса»:
 - ◆ Выявление сильнейших корпоративных киберспортивных команд;
 - ◆ Улучшение микроклимата коллективов и компаний.

Статья 2. Руководство соревнованиями. Судейство.

- 2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет компания «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Оргкомитет).
- 2.2. Киберспортивный чемпионат «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Чемпионат), проводится в соответствии с официальным Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент).
- 2.3. Все участники Чемпионата обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.
- 2.4. Если компания прислала заявку на участие в Чемпионате – она подтверждает свое согласие с Регламентом.
- 2.5. В случае возникновения ситуаций, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.
- 2.6. Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.
- 2.7. По требованию Оргкомитета, участники обязаны допускать в свои геймы/лобби судей, комментаторов (кастеров) и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

2.8. На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками и судьями проходит на официальном Discord-сервере Чемпионата «Лига Чемпионов Бизнеса» – <https://discord.gg/tRa4RSfere>. Для всех команд будут доступны индивидуальные голосовые каналы, для коммуникации во время встреч и веб-камер. В дисциплине Hearthstone Battlegrounds будут доступны голосовые каналы для игроков конкретных лобби.

Статья 3. Дисциплины.

3.1. Чемпионат проводится отдельно по каждой дисциплине.

3.2. Шутер Counter-Strike: Global Offensive (далее – CS:GO):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Формат: 5x5;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 5 основных + 2 запасных;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ◆ Длительность встречи в формате ВоЗ: ~3,5 часа.

3.3. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Формат: 5x5;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 5 основных + 2 запасных;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ◆ Длительность встречи в формате ВоЗ: ~3,5 часа.

3.4. Боевая арена League of Legends (далее – LoL):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Формат: 5x5;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 5 основных + 2 запасных;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ◆ Длительность встречи в формате ВоЗ: ~3 часа.

3.5. Аркадный танковый симулятор «Мир Танков» (далее – МТ):

- ◆ Платформа: PC;

- ◆ Формат: 3x3;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 3 основных + 1 запасной;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ◆ Длительность встречи в формате Bo5 ~1 час.

3.6. Шутер в формате «Королевская битва» PlayerUnknown's Battlegrounds (далее – PUBG):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Формат: Squad – 4 игрока;
- ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 4 основных + 1 запасной. Минимальный состав команды – 2 игрока;
- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать встречу – 2 игрока. Рекомендуемое – 3-4 игрока;
- ◆ Длительность раунда: ~50 минут.

3.7. Карточная игра Hearthstone Battlegrounds (далее – HSBG):

- ◆ Платформа: PC/Mobile;
- ◆ Формат: лобби 8 игроков;
- ◆ Состав команды: 1 игрок;
- ◆ Минимальное количество игроков от компании – 1 игрок;
- ◆ Время встречи: ~40 мин./лобби.

Статья 4. Формат проведения Чемпионата.

4.1. Формат проведения командных дисциплин CS:GO, Dota 2, LoL, MT:

- ◆ Этапы проведения:

I	Групповой этап	
II	Финальный этап (все команды):	
	Золотая лига	Серебряная лига
	ЛАН-финалы (3 сильнейшие команды)	ОНЛАЙН-финалы (3 сильнейшие команды)

- ◆ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ◆ Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную лигу;
- ◆ Система проведения финального этапа Золотой и Серебряной лиги – Double Elimination;
- ◆ Три сильнейшие команды Золотой лиги приглашаются на ЛАН-финалы дисциплины, где играют 2 встречи: финал нижней сетки и гранд-финал;

- ◆ Три сильнейшие команды Серебряной лиги играют финал нижней сетки и гранд-финал в формате ОНЛАЙН (ОНЛАЙН-финалы);
- ◆ Формат встреч в дисциплинах CS:GO, Dota 2, LoL – Во3. Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во5;
- ◆ Формат встреч в дисциплине MT– Во5. Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во7.

4.2. Формат поведения командной дисциплины PUBG:

- ◆ Чемпионат в дисциплине PUBG состоит из 16 раундов;
- ◆ Все команды образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные командам после каждого раунда (см. п. 12.3. данного Регламента);
- ◆ Режим проведения: киберспорт;
- ◆ Перспектива: от 1-го лица;
- ◆ Максимальное количество участников в одном лобби: 64 игроков;
- ◆ Максимальное количество команд в одном лобби: 16;
- ◆ В случае участия от 17 до 32 команд, первые 12 раундов становятся отборочным этапом. Каждый раунд команды разделяются на 2 лобби. Раунды № 13-16 становятся финальным этапом, в них участвует 16 сильнейших команд. Баллы отборочного этапа сгорают перед финальным этапом.

4.3. Формат проведения дисциплины HSBG:

- ◆ Количество этапов – 3: отборочный, полуфинальный и финальный;
- ◆ Игры проходят по системе Light Swiss в 20 раундов;
- ◆ Режим проведения: лобби, максимум 8 игроков;
- ◆ На отборочном этапе (8 раундов, № 1-8) все игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного лобби (см. п. 12.4. данного Регламента);
- ◆ В полуфинальный этап (5 раундов, № 9-13) проходят 16 сильнейших игроков отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, сохраняются;
- ◆ В финальный этап проходят 8 сильнейших игроков полуфинального этапа, которые играют 7 раундов (№ 14-20), определяя победителя Чемпионата. Перед финальным этапом баллы, заработанные на отборочном и полуфинальном этапах, обнуляются.

Итоговые форматы проведения будут опубликованы на Discord-сервере и на сайте каждой дисциплины Чемпионата по окончании регистрационного периода и жеребьевки.

4.4. Встречи, которые транслируются в прямом эфире, стартуют исключительно по команде судьи. В зависимости от дисциплины, трансляции запускаются с задержкой:

CS:GO	Dota 2	LoL	MT	PUBG	HSBG
2 минуты (GOTV)	5 минут (DotaTV)	5 минут	7 минут	7 минут	7 минут

4.5. Участникам чемпионата разрешено самостоятельно организовать стрим своих игр, соблюдая задержки, описанные в п. 4.4. Регламента.

Статья 5. Участники Чемпионата.

5.1. Участниками Чемпионата могут быть только корпоративные команды/игроки, состоящие из сотрудников компаний. **Легионеры в сезоне – весна 2023 запрещены.**

5.2. Участвовать в Чемпионате могут игроки от 18 лет, остальные будут являться неправильно оформленными игроками. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня дисциплины.

5.3. Любой игрок, заявленный для участия в Чемпионате, в течение одного сезона может играть в составе только одной команды. В случае, если этот игрок был заявлен за команду, но не провел за нее ни одного гейма, то в период дозаявок он может перейти в другую команду.

5.4. Игрок не может участвовать в нескольких дисциплинах, если они проходят в один игровой день.

5.5. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг. Все участники Чемпионата должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ). Если участник отказывается открывать свой аккаунт, то к нему применяются дисциплинарные санкции (см. пункт 8.1.2. Регламента). В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU региона, при этом участник должен предоставить свой аккаунт другого региона, если он является основным (в заявочном листе и на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата). Оргкомитет имеет право отказать в участии в Чемпионате любому игроку, если его игра не соответствует уровню Чемпионата.

5.6. К участию в Чемпионате не допускаются игроки, которые получали VAC-бан (<https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>) или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своем аккаунте. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, то к нему применяются дисциплинарные санкции (см. пункт 8.1.2. Регламента).

5.7. К участию в Чемпионате не допускаются игроки:

В дисциплине CS:GO	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ ELO 3500 и более. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует. <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах с общим призовым фондом свыше 10 000\$: https://www.hltv.org/events◆ Участники FPL-C: FPL CSGO Challenger Europe◆ Участники ESEA, ранг G и выше.
В дисциплине Dota 2	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ MMR 7500 и более. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует. <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Участники, занимавшие призовые места в основных турнирах TIR3 (не квалификационные этапы): https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments◆ Участники TIR1-TIR2 турниров: https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments
В дисциплине LoL	<p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments◆ Участники S-Tier и A-Tier: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments
В дисциплине Мир Танков	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <p>MTR 11500 и более за последние 3 месяца. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p>https://tanki.su/ru/ratings/achievements/full/#wot</p>
В дисциплине PUBG	<p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: https://liquipedia.net/pubg/B-Tier_Tournaments◆ Участники S-Tier и A-Tier: https://liquipedia.net/pubg/Portal:Tournaments
В дисциплине HSBG	<p>Входящие в список ТОП 200 любого региона за последние 3 сезона:</p> <p>https://playhearthstone.com/ru-ru/community/leaderboards/</p>

* – Стартом Чемпионата является день жеребьевки группового этапа командных дисциплин.

Статья 6. Документация соревнований.

6.1. Заявочный лист.

6.1.1. Для получения разрешения на право участия в Чемпионате, компании подают заполненный заявочный лист в Оргкомитет по установленной форме, в котором должны быть указаны:

- ◆ Название компании;
- ◆ Сайт компании;
- ◆ Краткое описание деятельности компании;
- ◆ Название команды (для командных дисциплин, название команды может отличаться от названия компании);
- ◆ Фамилия, имя, отчество каждого игрока;
- ◆ Должность сотрудника компании (если игрок не является сотрудником компании, то ему указывается должность «легионер»);
- ◆ Никнейм игрока в дисциплине (латиницей, не более 15 символов), если такой имеется (запрещено использование никнеймов нецензурного или оскорбительного выражения, а также никнеймы с использованием юникода, например: {Unicode} или «Unicode»). Никнейм не должен меняться на протяжении всего Чемпионата);
- ◆ Транскрипция никнейма;
- ◆ Ссылка на аккаунт игрока в игровой сети (FACEIT / Dotabuff / Riot / Tanki.su, BattleTag#, Steam);
- ◆ Рейтинг/звание игрока;
- ◆ Число, месяц и год рождения;
- ◆ Город, местонахождение игрока;
- ◆ Электронная корпоративная почта;
- ◆ Никнейм# игрока в Discord.

6.1.2. Заявку на участие можно подать в одну или несколько дисциплин. В заявочный лист должны быть внесены все участники команды в выбранные дисциплины.

6.1.3. В заявочный лист на участие может быть включено:

- ◆ В дисциплинах 5x5 (CS:GO, Dota 2, LoL) – не более 7 игроков;
- ◆ В дисциплине 4x4 PUBG – не более 5 игроков;
- ◆ В дисциплине 3x3 MT – не более 4 игроков;
- ◆ В заявочный лист на участие в дисциплине HSBG – неограниченно.

6.1.4. Заполненный и присланный заявочный лист дает Согласие на обработку персональных данных:

- ◆ Перечень действий с персональными данными, на совершение которых даётся согласие: любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение

(обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных;

- ◆ Настоящее согласие является бессрочным. Порядок отзыва настоящего согласия – по личному заявлению субъекта персональных данных.

6.1.5. Заявочный лист должен быть подписан менеджером по персоналу и заверен печатью компании, к которой относится команда/игрок.

6.2. После получения Оргкомитетом заявочного листа всем игрокам необходимо зарегистрироваться на Discord-сервере Чемпионата – «Лига Чемпионов Бизнеса» (<https://discord.gg/tRa4RSfere>), где:

6.2.1. На канале #!как-зарегистрироваться необходимо нажать на эмодзи дисциплины, в которой игрок будет участвовать;

6.2.2. Капитан команды переходит на канал #регистрация-команд (для индивидуальной дисциплины HSBG используется канал #регистрация-battletag), где по указанному шаблону, пишет состав команды;

6.2.3. После проверки Оргкомитетом присланного заявочного листа и Discord заявки, все игроки получают роль сезона.

6.3. Не позднее, чем за 2 дня до старта Чемпионата, каждый участник обязуется прислать **персональное портретное фото** для индивидуальной карточки игрока. Требование к фотографии: более 600x600 px. Должен быть квадрат, на светлом фоне. В противном случае, команда/игрок, не приславшая (-ий) персональное фото в указанный срок, может быть не допущен до участия в Чемпионате.

6.4. На ЛАН-финалах Золотой лиги каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма).

6.5. На протяжении всего Чемпионата Оргкомитет имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции (см. пункт 8.2.1. Регламента).

Статья 7. Ответственность команд и игроков.

7.1. Игроки и руководители команд, принимающие участие в Чемпионате, обязуются выполнять все требования настоящего Регламента, проявляя при этом высокую дисциплину, организацию, уважение к соперникам, зрителям и обслуживающему

персоналу. На ЛАН-финале руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, во время и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия.

7.2. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр Чемпионата (можно использовать телефон, как веб-камеру, инструкция будет опубликована на Discord-сервере Чемпионата, в разделе #FAQ).

7.3. Во время игр общение команд происходит только в голосовых комнатах официального Discord-сервера Чемпионата. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов.

7.4. Поведение участников:

- ◆ Все участники Чемпионата обязаны соблюдать принципы честной игры – FAIR PLAY;
- ◆ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам. Все оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- ◆ Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Чемпионата. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Чемпионата или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;
- ◆ **Все участники Чемпионата должны проверить свои «ники» и «аватарки» в играх и в Discord на наличие нецензурных выражений/изображений, каких-либо провокационных слов и выражений/изображений;**
- ◆ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может караться вплоть до дисквалификации.

7.5. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику командных дисциплин (CS:GO, Dota 2, LoL, MT), в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack). **В индивидуальной дисциплине HSBG разрешено использование Deck Tracker и Firestone.** В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. пункт 8.2.1. Регламента).

7.6. Просмотр трансляций.

7.6.1. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Чемпионата и обязаны допускать в свои матчи судей и кастеров (комментаторов), предоставляя им доступ к внутриматчевой информации.

7.6.3. Порядок разрешения транслировать участникам игру в индивидуальном голосовом канале своей команды на Discord-сервере Чемпионата:

CS:GO	Dota 2	LoL	MT	PUBG	HSBG
Разрешено	Пики/баны – Разрешено. Игра – Запрещено.	Пики/баны – Разрешено. Игра – Запрещено.	Разрешено	Разрешено	Запрещено

Статья 8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Дисциплинарные санкции к игрокам.

8.1.1. В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Оргкомитет вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации.

8.1.2. Если участник отказывается открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то Оргкомитет в праве дисквалифицировать этого игрока с Чемпионата.

8.1.3. За отключение игроком веб-камеры во время гейма, он может получить как предупреждение, так и дисквалификацию. После того как будет выявлено, что участник нарушает данный пункт, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Отстранение от последующих геймов;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Чемпионата.

8.1.4. За использование сторонних голосовых приложений игроками во время проведения геймов и отсутствие участвующих в гейме игроков в голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Чемпионата.

8.2. Дисциплинарные санкции к командам.

8.2.1. Команде засчитывается техническое поражение в гейме или дисквалификация с Чемпионата за участие в игре:

- ◆ Незаявленного или неправильно оформленного участника (в том числе игрока, младше 18 лет);
- ◆ Игрока, игравшего не с основного аккаунта;

- ◆ Дисквалифицированного игрока;
- ◆ Участника, игравшего под чужой фамилией;
- ◆ Участника, который получал VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- ◆ Участника, соответствующего пункту 5.6. Регламента;
- ◆ Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту;
- ◆ За не предоставление документов о принадлежности сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма).

8.2.2. В случае участия в гейме игроков из п. 8.2.1. Регламента в составах обеих команд-участниц, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение или дисквалификация.

8.2.3. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи и в голосовом канале Discord-сервере Чемпионата (см. Статья 3 Регламента). **Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 10 минут от календарного времени начала встречи.** Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды, то это не считается нарушением данного пункта.

8.2.4. За неявку на встречу двух команд, им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.2.5. Если по решению судьи встреча была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды/игрока, то этой команде/игроку засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.6. Если в результате дисквалификаций в одной из команд остается менее четырех игроков (менее двух в дисциплине МТ), встреча должна быть прекращена и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.7. Техническое поражение на групповом и финальном этапах представляет из себя:

- ◆ В CS:GO – 0-2 во встрече и 0-32 по раундам;
- ◆ В Dota 2, LoL – 0-2 во встрече и 0-30 по фрагам;
- ◆ В МТ – 0-3 во встрече;
- ◆ В PUBG и HSBG – 0 баллов за лобби.

8.2.8. Техническое поражение на ЛАН-финале Золотой лиги и ОНЛАЙН-финал Серебряной лиги представляет из себя:

- ◆ В CS:GO – 0-3 во встрече и 0-48 по раундам;
- ◆ В Dota 2, LoL – 0-3 во встрече и 0-45 по фрагам;
- ◆ В МТ – 0-4 во встрече;

- ◆ В PUBG и HSBG – 0 баллов за лобби.

8.2.9. В зависимости от ситуации и стадии Чемпионата Оргкомитет имеет право принять решение о переигровке одной или нескольких встреч.

8.2.10. В случае дисквалификации команды или игрока с Чемпионата, она распространяется на следующий сезон. За повторные нарушения могут выноситься более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в последующих сезонах. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

8.2.11. Решения о наказании принимает Оргкомитет Чемпионата. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 9. Переносы встреч.

9.1. Перенос встречи возможен только в случае форс-мажорных обстоятельств.

9.2. Перенос встречи осуществляется только с согласия соперника и Оргкомитета. О переносе необходимо уведомить Оргкомитет, не позднее, чем за 48 часов до начала встречи.

9.3. Перенос должен быть сыгран в один из резервных дней Чемпионата:

- ◆ Среда. С 21:00 до 1:00 по МСК;
- ◆ Пятница. С 21:00 до 1:00 по МСК.

9.4. Если команды не смогли договориться о времени игр, то встречи проходят по расписанию.

9.5. Не подлежат переносу встречи:

- ◆ Гранд-финалы;
- ◆ Финалы верхней и нижней сетки.

9.6. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет.

9.7. Для оформления переноса встречи команда, инициирующая перенос, должна создать публикацию на канале #организационный-раздел Discord-сервера Чемпионата. В этой публикации необходимо предложить новую дату, время, @тэгнув при этом команду соперников (@название команды), @капитана соперников и @судья / @Оргкомитет.

Статья 10. Протесты.

10.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением Правил и/или нарушающие пункты действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, доказательства и скриншоты (видео), связанные с нарушением Регламента.

10.2. Не принимаются к рассмотрению:

- ◆ Несвоевременно поданные протесты;
- ◆ Без предоставления доказательств (скриншотов, записи встречи и т.д.);
- ◆ Протесты на качество судейства.

10.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания встречи (не считая выходных и праздничных дней). Для предоставления протеста используется Discord-сервер Чемпионата – протест отправляется судье по дисциплине личным сообщением, в свободной форме, используя текст «Протест на матч».

10.4. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет в праве привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 11. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.

11.1. В командных дисциплинах, между геймами одной встречи, допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются в заявке. Команда, осуществляющая замену, должна оповестить о ней судью до старта следующего гейма на канале #судейство или в чате вашего матча Discord-сервере Чемпионата.

11.2. В Чемпионате предусмотрено два дозаявочных периода для всех командных дисциплин:

- ◆ Первый дозаявочный период: между групповым и финальным этапами, за 24 часа до начала игр финального этапа;
- ◆ Второй дозаявочный период: перед стартом встреч ЛАН-финала Золотой лиги и ОНЛАЙН-финалов Серебряной лиги, за 24 часа до начала встречи;
- ◆ Любая дозаявка вне дозаявочных недель запрещена.

11.3. При дозаявке игрока необходимо предоставить полную информацию в письменном виде согласно пунктам 6.1. и 6.3. Регламента.

11.4. На протяжении всего Чемпионата разрешается заявить не более 2 игроков в дисциплинах 5x5 (CS:GO, Dota 2, LoL), не более 1 игрока в дисциплинах 3x3 (MT) и 4x4 (PUBG), соблюдая численный состав команды (см. пункт 6.1.3. Регламента).

11.5. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Чемпионата в любой выходной и рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. пункты 3.2.-3.6. Регламента). Для отзаявки достаточно фамилии, имени игрока и названия команды, из которой отзаявляется игрок.

11.6. Все изменения по заявкам и отзаявкам высылаются представителем компании или капитаном команды личным сообщением представителю Оргкомитета на Discord-сервере Чемпионата.

Статья 12. Определение победителей.

12.1. Места в группах командных дисциплин определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа:

- ◆ За победу во встрече – 1 очко;
- ◆ За поражение – 0 очков.

12.2. По окончании всех встреч группового этапа в командных дисциплинах, в случае равенства очков у двух и более команд, места в группе распределяются по следующим показателям:

12.2.1. В дисциплине CS:GO:

- ◆ По результатам игр между собой;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наименьшему количеству проигранных раундов со всеми соперниками в группе.

12.2.2. В дисциплинах Dota2 и LoL:

- ◆ По результатам игр между собой;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе.

12.2.3. В дисциплине МТ:

- ◆ По результатам игр между собой;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе.

12.3. Места команд в итоговой турнирной таблице дисциплины PUBG определяются по наибольшей сумме баллов за все сыгранные раунды. Места команд, занятые в каждом лобби, определяют количество заработанных баллов:

- ◆ 1 место – 10 баллов;
- ◆ 2 место – 8 баллов;
- ◆ 3 место – 7 баллов;
- ◆ 4 место – 6 баллов;
- ◆ 5 место – 5 балла;
- ◆ 6 место – 4 балла;
- ◆ 7 место – 3 балла;
- ◆ 8 место – 2 балл;
- ◆ 9-16 место – 1 балл;
- ◆ Неявка команды – 0 баллов;
- ◆ Каждое убийство – 1 балл.

12.4. Места игроков в итоговой турнирной таблице дисциплины HSBG определяются по наибольшей сумме баллов за все раунды этапа. Места, занятые в каждом лобби, определяют количество заработанных баллов:

- ◆ 1 место – 10 баллов;
- ◆ 2 место – 8 баллов;
- ◆ 3 место – 6 баллов;
- ◆ 4 место – 5 баллов;
- ◆ 5 место – 4 балла;
- ◆ 6 место – 3 балла;
- ◆ 7 место – 2 балла;
- ◆ 8 место – 1 балл;
- ◆ Неявка игрока – 0 баллов.

12.5. В дисциплинах PUBG и HSBG, по окончании игр любого этапа, в случае равенства очков у двух и более команд/игроков, места распределяются по следующим показателям:

- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных командой/игроком на 1 месте;
- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных командой/игроком на 2 месте;
- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных командой/игроком на 3 месте;
- ◆ Наивысшее занятое место в последнем сыгранном лобби.

12.6. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата на стадии группового этапа, сыграла менее 50% встреч, то все результаты проведенных встреч с участием этой команды аннулируются. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата, сыграла 50% и более встреч, то в оставшихся встречах этой команде засчитываются технические поражения, а командам-соперницам засчитываются технические победы.

12.7. Определение лучших игроков Чемпионата.

12.7.1. Номинации лучших игроков дисциплин в Золотой и Серебряной лигах:

В дисциплине CS:GO	Лучший игрок в дисциплине CS:GO по ЛЧБ рейтингу.
В дисциплине Dota 2	Лучший игрок в номинации CORE.
	Лучший игрок в номинации SUPPORT.
В дисциплине LoL	Лучший игрок в дисциплине LoL.
В дисциплине Мир Танков	Лучший игрок в дисциплине MT.

Формулы расчета лучших игроков будут опубликованы на Discord-сервере перед финальным этапом на канале #FAQ.

12.7.2. Претендентами на звание лучшего игрока в дисциплинах являются игроки, которые:

- ◆ Входят в состав команд из тройки призеров своей дисциплины;
- ◆ Приняли участие в определенном (минимальном) количестве геймов за свою команду на финальном этапе + ЛАН-финалы или ОНЛАЙН-финалы:

Правило	Минимальное количество сыгранных геймов
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Bo3 (Bo5 – Гранд-финалы)	7
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Bo3 (Bo5 – Гранд-финалы)	9
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/16 финала и формат встречи Bo3 (Bo5 – Гранд-финалы)	16
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Bo5 (Bo7 – Гранд-финалы)	10
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Bo5 (Bo7 – Гранд-финалы)	13

12.7.3. Дополнительно:

- ◆ В расчет не берутся геймы, сыгранные на групповом этапе;
- ◆ Если игрок меняет «никнейм» в игре по ходу Чемпионата, его показатели могут перестать учитываться;
- ◆ В дисциплинах LoL и MT. Если по окончании встречи капитан команды (представитель) не предоставил скриншот итогов гейма судье, где прописаны итоговые показатели KDA / урон, данный гейм не будет учтен в статистику. Примеры скриншотов LoL и MT показаны в статьях 16 и 17 – Правила по дисциплине LoL и MT.

Статья 13. Награждение победителей соревнований.

13.1. Призовой фонд Чемпионата* составляет 1 500 000 рублей. Он разделяется по командам-призерам Золотой и Серебряной лиги и лучшим игрокам Золотой лиги:

Дисциплина	Общий призовой фонд на дисциплину, руб.	1-е место, руб.	2-е место, руб.	3-е место, руб.
Золотая лига				
CS:GO, 5x5	300 000	160 000	85 000	45 000
	1 номинация лучший игрок Золотой лиги: 10 000			
Dota 2, 5x5	300 000	160 000	80 000	40 000
	2 номинации лучшие игроки Золотой лиги (Core и Support): 20 000 (по 10 000 каждый)			
LoL, 5x5	200 000	100 000	55 000	35 000
	1 номинация лучший игрок Золотой лиги: 10 000			
Мир Танков, 3x3	150 000	75 000	40 000	25 000
	1 номинация лучший игрок Золотой лиги: 10 000			
PUBG, 4x4	150 000	75 000	40 000	25 000
	1 номинация лучший игрок Золотой лиги: 10 000			
HSBG, 1x1	50 000	25 000	15 000	10 000
Серебряная лига				
CS:GO, 5x5	110 000	55 000	35 000	20 000
Dota 2, 5x5	110 000	55 000	35 000	20 000
LoL, 5x5	80 000	40 000	25 000	15 000
Мир Танков, 3x3	50 000	25 000	15 000	10 000

Призовой фонд выдается игрокам в виде мульти-сертификатов (физический/промокод).

13.2. Команды/игроки, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места в Золотой и Серебряной лиге, награждаются кубками и медалями Чемпионата.

13.3. По окончании сезона лучшие игроки в командных дисциплинах Золотой и Серебряной лиги награждаются индивидуальными наградами. Лучшие игроки Золотой лиги также получают сертификаты из призового фонда согласно п. 13.1. Регламента.

Статья 14. Правила по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive.



14.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- ◆ Чемпионат проходит на актуальной версии игры на московских и европейских серверах FACEIT;
- ◆ Обязательное использование FACEIT Anti-cheat.

14.2. Проведение встреч.

14.2.1. Соревнования проводятся на картах:

- ◆ de_inferno;
- ◆ de_mirage;
- ◆ de_ancient;
- ◆ de_nuke;
- ◆ de_overpass;
- ◆ de_anubis;
- ◆ de_vertigo.

14.2.2. Очередность бана карт во встрече в формате ВоЗ определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте, после выбирают (пикают) по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны запрещают по одной карте из оставшихся, пока не останется одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости):

Команда А	Команда В
1. Банит карту	-
-	2. Банит карту
3. Пикает карту	-
-	4. Пикает карту
5. Банит карту	-
-	6. Банит карту
7. Оставшаяся карта будет сыграна в случае равного счета 1-1 после двух геймов	

14.2.3. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда.

14.2.4. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.

14.2.5. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

14.2.6. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

14.2.7. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

14.2.8. Замены игроков в команде разрешены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи на канал #судейство Discord-сервера Чемпионата.

14.2.9. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о старте гейма или любых задержках.

14.2.10. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пик/бан + 10 минут разминка) могут по решению судьи стать причиной технического поражения во встрече.

14.3. Паузы, смена сервера, технические проблемы и бэкапы.

14.3.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

14.3.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

14.3.3. Паузы делятся на тактические и технические:

- ◆ Для взятия тактической паузы необходимо начать голосование о паузе через меню игры;
- ◆ Одна команда может поставить не более 4 тактических пауз за матч;
- ◆ Продолжительность тактической паузы составляет 30 секунд;
- ◆ Для взятия технической паузы необходимо прописать !raise в чат игрового сервера;
- ◆ Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

14.3.4. Игрок должен немедленно уведомить судью встречи о своей проблеме.

14.3.5. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

14.3.6. Неправильная покупка: игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре, и раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок покупает предмет, который не собирался покупать.

14.3.7. В онлайн-матчах участники несут ответственность за свои действия или бездействие в игре, за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

14.4. Особые нарушения (читы, баги и ошибки игры).

14.4.1. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде запрещено.

14.4.2. Использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество) запрещено.

14.4.3. Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- ◆ Движение через обрезанные участки, где движение не предусмотрено дизайном карты (пример: <https://youtu.be/J5Zrl i3xcc>);
- ◆ Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- ◆ Установка бомбы там, где противостоящая команда не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где противостоящая команда нуждается в подсадке товарищ по команде разрешен);
- ◆ Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь/над областью, которая не предназначена для дизайна карты (пример: <https://youtu.be/2FEvx9gxzuc>);
- ◆ Бросать гранаты под/через обрезанные пиксели карты (пример: <https://youtu.be/QuUf1L9hIRA>).

14.4.4. Использование гранат, наносящие урон сквозь текстуры запрещено. «Хожение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты) запрещено.

14.5. Тренер в дисциплине CS:GO.

14.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд на официальном Discord-сервере. Он получает роль команды и дисциплины.

14.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать любой из заявленных игроков.

14.5.3. Тренер, или игрок, находящийся на слоте тренера, обязан записывать POV-демо и хранить до окончания Чемпионата + 1 неделя.

14.5.4. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды Discord-сервера на протяжении всего Чемпионата.

Статья 15. Правила по дисциплине

Dota 2.



15.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- ◆ Чемпионат проходит на актуальной версии игры и будет создан на Dotabuff.

15.2. Проведение встреч.

15.2.1. Лобби каждого гейма будет создано судьей встречи с использованием следующих настроек:

- ◆ Режим капитанов;
- ◆ Сервер: Западная Европа;
- ◆ Формат: Во3.

15.2.2. Лобби будет защищен паролем, который будет установлен судьей встречи. Пароль будет предоставлен командам на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной встречи или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

15.2.3. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

15.2.4. В лобби допускаются только игроки (5 человек), судья и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

15.2.5. Приоритет выбора стороны и первого пика:

- ◆ Карта 1 – будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2;
- ◆ Карта 2 – смена стороны/пика на основе предыдущей карты;
- ◆ Карта 3 – будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2;
- ◆ Карта 4 – смена стороны/пика на основе предыдущей карты;
- ◆ Карта 5 – будет передана победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

15.2.6. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата.

15.2.7. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о готовности к старту встречи или любых задержках.

15.2.8. Опоздания на матч или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пик/бан + 10 минут разминка) могут по решению судьи стать причиной технического поражения в матче.

15.3. Паузы и технические проблемы.

15.3.1. В онлайн-матчах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени пауза должна быть снята, и участник, у которого не осталось времени, не может снова делать паузу. Игрокам разрешается использовать героя/юнитов отключенного игрока до тех пор, пока они не вернуться.

15.3.2. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

15.3.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

15.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно покидает игру или выбирает неправильного героя, навык (включая +2 ко всем атрибутам) или предмет, это не является уважительной причиной для пересоздания лобби.

15.3.5. Если техническая проблема приводит к прерыванию игры в течение первых пяти минут игрового процесса, по усмотрению Оргкомитета может быть запрошено пересоздание лобби с текущим выбором героев.

15.3.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

15.3.7. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. пункт 15.3.1. Регламента).

15.3.8. При дисконнете всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут команде присуждается техническое поражение в гейме.

15.3.9. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

15.4. Особые нарушения.

15.4.1. Написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение.

15.4.2. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

15.5. Тренер в дисциплине Dota 2.

15.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд на официальном Discord-сервере. Он получает роль команды и дисциплины.

15.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата только во время драфта героев и в перерыве между геймами.

Статья 16. Правила по дисциплине League of Legends.



16.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе <https://www.leagueoflegends.com/ru-ru/>.
- ◆ Для участия необходима учетная запись на сервере RU.

16.2. Проведение встреч.

16.2.1. Лобби каждого гейма будет создано судьей встречи с использованием настроек:

- ◆ Карта: «Ущелье призывателей»;
- ◆ Размер команды: 5;
- ◆ Допуск наблюдателей: только лобби;
- ◆ Тип игры: выбор для турнира.

16.2.2. В лобби допускаются только игроки (5 человек) и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

16.2.3. Приоритет выбора стороны:

- ◆ Карта 1 – сторону выбирает команда, находящаяся слева на странице текущего матча;
- ◆ Карта 2 – смена стороны. Сторону выбирает команда, которая проиграла на первой карте;
- ◆ Карта 3 – смена стороны. Сторону выбирает команда, которая проиграла на второй карте;
- ◆ Карта 4 – смена стороны. Сторону выбирает команда, которая проиграла на третьей карте;
- ◆ Карта 5 – смена стороны. Сторону выбирает команда, которая проиграла на четвертой карте.

16.2.4. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата.

16.2.5. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о готовности к старту встречи или любых задержках.

16.2.6. Опоздание на матч или задержка при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, по решению судьи может стать причиной технического поражения в матче.

16.2.7. После каждого сыгранного гейма капитаны команд сохраняют скриншоты и реплеи итогов гейма. **Команда, победившая во встрече, присылает скриншоты и реплеи всех сыгранных геймов в чат своего матча.** Формат предоставления скриншота:

ПРОГРЕСС		СЧЕТ	
КОМАНДА 1 • 21 / 8 / 54 • 53 986			
14	Рул Кай'Са	9 / 0 / 7 16.0 УСС	★ 16 764 13 739 471 / мин.
16	Sm Мордекайзер	5 / 2 / 5 5.0 УСС	13 338 11 242 386 / мин.
15	Ski Серафина	4 / 1 / 12 16.0 УСС	12 255 10 856 372 / мин.
14	LP Волибир	2 / 2 / 15 8.5 УСС	13 194 10 825 371 / мин.
12	Isr Треш	1 / 3 / 15 5.3 УСС	5 830 7 324 251 / мин.
КОМАНДА 2 • 8 / 21 / 25 • 40 241			
12	Ke Эзреаль	3 / 4 / 4 1.8 УСС	16 118 9 804 336 / мин.
14	Ca Кассадин	2 / 5 / 5 1.4 УСС	10 502 8 800 302 / мин.
12	Ku Юми	0 / 2 / 7 3.5 УСС	6 967 5 458 187 / мин.
13	Va Мальфит	1 / 6 / 5 1.0 УСС	11 904 7 382 253 / мин.
13	Mo Вуконг	2 / 4 / 4 1.5 УСС	7 939 8 797 302 / мин.

Скриншот должен отображать KDA игроков обеих команд. В случае необходимости, Оргкомитет может запросить скриншоты у команды, проигравшей во встрече. Капитаны всех команд сохраняют все скриншоты на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

Реплеи загружаются в чат матча на канале #судейство, либо загружаются на облачное хранилище и отправляются ссылкой в чат матча на канале #судейство.

16.3. Паузы и технические проблемы.

16.3.1. В онлайн-матчах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя. Каждому участнику отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждую карту. По истечении этого времени пауза должна быть снята, и участник, у которого не осталось времени, не может снова делать паузу. Игрокам разрешается использовать героя/юнитов отключенного игрока до тех пор, пока они не вернуться.

16.3.2. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судьбе. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

16.3.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

16.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно покидает игру или выбирает неправильного героя, навык или предмет, это не является уважительной причиной для пересоздания лобби.

16.3.5. Если техническая проблема приводит к прерыванию игры в течение первых пяти минут игрового процесса, по усмотрению Оргкомитета может быть запрошено пересоздание лобби с текущим выбором героев.

16.3.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

16.3.7. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды во время выбора персонажей ставится пауза (см. пункт 16.3.1. Регламента).

16.3.8. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут команде присуждается техническое поражение в матче.

16.3.9. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

16.4. Особые нарушения.

16.4.1. Написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение.

16.4.2. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

16.5. Тренер в дисциплине LoL.

16.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд на официальном Discord-сервере. Он получает роль команды и дисциплины.

16.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате Discord-сервера только во время драфта героев и в перерыве между геймами.

Статья 17. Правила по дисциплине «Мир Танков».



17.1. Настройки игры.

17.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе <https://tanki.su/>.

17.1.2. Матчи проводятся в тренировочных комнатах со стандартным временем захвата базы режима «Встречный бой».

17.1.3. Встречи проводятся на любом удобном для обеих команд сервере. Капитаны команд выбирают сервер, если не получается договориться, необходимо обратиться к судье.

17.1.4. После старта первого боя претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

17.1.5. Запрещается играть со своих личных аккаунтов. Игры проводятся на специально предоставленных пресс-аккаунтах, идентичных для всех участников (см. пункт 17.3. Пресс-аккаунт).

17.1.6. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество. Список запрещенных модов опубликован на официальном сайте Tanki.su: <https://tanki.su/ru/news/notifications/fair-policy-update-0419/>.

17.2. Проведение встреч.

17.2.1. Режим боя: «Встречный бой».

17.2.2. Длительность одного боя: 7 минут.

17.2.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала первого боя, необходимо сообщить судье, на каком сервере будут проходить бои.

17.2.4. У команд есть 10 минут, чтобы зайти на сервер и выбрать карты/стороны.

17.2.5. Бой должен быть начат по расписанию, либо ранее, по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте боя или любых задержках.

17.2.6. Запрещено писать «gg», «Спасибо за игру» и другое в чате матча на канале #судейство раньше, чем бой завершится на официальной трансляции Чемпионата.

17.2.7. Запрещено заходить в голосовые каналы оппонентов во время проведения боев всей встречи.

17.3. Пресс-аккаунт.

17.3.1. Участники Чемпионата обязуются соблюдать правила использования пресс-аккаунтов (демонстрационный аккаунт).

17.3.2. При использовании пресс-аккаунта, запрещено:

- ◆ Играть на технике, которая находится на тесте и еще не вышла в релиз (в случае если такая техника оказалась на аккаунте);
- ◆ Нарушать правила игры и лицензионное соглашение;
- ◆ Передавать пресс-аккаунты третьим лицам;
- ◆ Выдавать себя за разработчика и писать что-либо в чате от лица сотрудника Lesta Games;
- ◆ Изменять пароль от пресс-аккаунта;
- ◆ Использовать пресс-аккаунты для целей, не связанных с непосредственным участием в данном Чемпионате;
- ◆ Запрещено участвовать на пресс-аккаунтах в официальных турнирах компании Lesta Games: (<https://tanki.su/ru/tournaments/>), а также в случайных боях;
- ◆ Заходить в клан, участвовать на глобальной карте и других событиях, не связанных с Чемпионатом;
- ◆ Использовать пресс-аккаунты для трансляций и записи видео с обзорами техники, гайдами и т.д;
- ◆ Покупать боновую технику (танки) в магазине.

17.3.3. Организаторы оставляют за собой право проверки пресс-аккаунтов на передачу на любом из этапов Чемпионата.

17.3.4. За нарушение участником правил использования пресс-аккаунта, он дисквалифицируется от участия в Чемпионате.

17.3.5. Никнеймы пресс-аккаунтов необходимо сменить:

- ◆ Схема создания никнейма – «Ник в игре_Название команды». Пример: Player_Team. Это делается для удобства работы комментаторов и судей, распределяя участников по разным сторонам в тренировочной комнате;
- ◆ Инструкция по смене никнейма аккаунта указана в центре поддержки: <https://lesta.ru/support/ru/products/wot/article/14930/>;
- ◆ Перед сменой никнейма, необходимо зайти с выданного аккаунта в игру и пройти или пропустить обучение. Только после этого, можно перейти на официальный сайт (в личный кабинет) и поменять никнейм. Если не выполнить данные предварительные действия, сменить никнейм не получится;
- ◆ Процесс смены никнейма происходит в течение 24 часов, поэтому изменить игровой никнейм необходимо сразу после получения пресс-аккаунта.

17.4. Карты, выбор сторон.

17.4.1. Между боями допускается неограниченное количество замен (запрещено проводить замену если бой переигрывается из-за технического сбоя или вылета). Команда, осуществляющая замену, должна оповестить о ней судью до старта следующего боя. В противном случае, судья может применить к команде дисциплинарные санкции вплоть до поражения в бою. Если в результате удалений в одной из команд остается менее двух игроков, бой должен быть прекращен и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

17.4.2. Тренировочный бой (комнату) создает судья и публикует информацию на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата.

17.4.3. Судья и комментатор занимают места в тренировочной комнате со стороны хозяев встречи.

17.4.4. Соревновательные карты:

- ◆ Химмельсдорф;
- ◆ Прохоровка;
- ◆ Ласвилль;
- ◆ Энск;
- ◆ Мурованка;
- ◆ Редшир;
- ◆ Утёс.

17.4.5. Выбор карт/сторон:

В формате Во5	
Команда А	Команда В
По расписанию слева/сверху (хозяева)	По расписанию справа/снизу (гости)
1) Вычеркивает первую игровую карту	-
-	2) Вычеркивает вторую игровую карту
3) Выбирают первую игровую карту	-
-	4) Выбирают сторону на первой игровой карте

-	5) Выбирают вторую игровую карту
6) Выбирают сторону на второй игровой карте	-
7) Выбирают третью игровую карту	-
-	8) Выбирают сторону на третьей карте
-	9) Выбирают четвертую игровую карту
10) Выбирают сторону на четвертой карте	-
5-й игровой картой является та, которая не подверглась бану (вычеркиванию) или выбору	

В формате Во7	
Команда А	Команда В
По расписанию слева/сверху (хозяева)	По расписанию справа/снизу (гости)
-	Выбирают первую игровую карту
Выбирают сторону на первой игровой карте	-
Выбирают вторую игровую карту	-
-	Выбирают сторону на второй игровой карте
-	Выбирают третью игровую карту
Выбирают сторону на третьей карте	-
Выбирают четвертую игровую карту	-
-	Выбирают сторону на четвертой карте
-	Выбирают пятую игровую карту
Выбирают сторону на пятой игровой карте	-
Выбирают шестую игровую карту	-
-	Выбирают сторону на шестой игровой карте
Выбирают сторону на последней игровой карте	-

17.4.7. В случае ничейного результата (2:2 или 3:3) сторону на заключительной карте (5-й или 7-й) выбирает команда, которая нанесла наибольшее количество урона за все предыдущие бои (урон суммируется между всеми игроками команды).

17.5. Выбор техники.

17.5.1. Команды могут состоять из танков разных наций.

17.5.2. К участию допускается только исследуемая и коллекционная техника X уровня. Допускается использование премиум снарядов и расходников.

17.5.3. Капитаны команд договариваются насчет одновременного показа танков по команде и после отсчета: 1, 2, 3 показывают технику. Если команды не могут начать бой из-за разногласий в выборе техники, то набирают ее поочередно. Первая команда (хозяева) выбирает один танк, за ней свой танк выбирает вторая команда (гости). Любые изменения техники после выбора не допускаются.

17.5.4. Между боями разрешено менять технику.

17.5.5. Разрешено использовать трофейное и боновое оборудование.

17.5.6. Разрешена полевая модернизация танков X уровня.

17.5.7. Ничьи.

- ◆ В случае, если ничья в игре возникает в соответствии с особенностями игрового движка, то команда, нанесящая большее количество урона противнику в этом бою, побеждает в бою;

- ◆ При ничье, когда команды не нанесли урона, играется та же карта с тем же выбором сторон с тем же выбором техники.

17.6. Технические проблемы.

17.6.1. В случае непрогрузки одного или нескольких игроков в течение 1 минуты после начала боя, сразу сообщите об этом во внутриигровом чате, а также оповестите судью. Данный бой будет переигран.

17.6.2. В случае вылета игрока в течение первых 2-х минут, бой может быть переигран по обоюдному согласию соперников.

17.6.3. При повторном вылете игрока в течение первых 2-х минут, команде присуждается техническое поражение в бою.

17.7. Тренер в дисциплине «Мир Танков».

17.7.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд на официальном Discord-сервере. Он получает роль команды и дисциплины.

17.7.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды Discord-сервера на протяжении всего Чемпионата.

Статья 18. Правила по дисциплине Playerunknown's Battlegrounds.



18.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- ◆ Для участия в Чемпионате игроку необходимо иметь пройденное обучение до открытия режима «пользовательский».

18.2. Проведение встреч.

18.2.1. В каждой встрече принимают участие X команд по максимум 4 человека (Squad). Разрешено участие команд в составе от 2 игроков.

18.2.2. Формат проведения встречи:

- ◆ Минимальное количество участников – 8 человек (2 команды);
- ◆ Максимальное количество участников в одном лобби – 64 человека (16 команд);
- ◆ Режим игры: Киберспорт. **Настройки лобби будут опубликованы ближе к старту Чемпионата.**

18.2.3. Лобби каждой встречи будет создано судьей встречи с использованием настроек:

- ◆ Карта: Эрангель, Мирмар, ТАЭГО;
- ◆ Время матча: 32,5 минут;
- ◆ Регион: Европа;

- ◆ Перспектива: FPP (от 1-го лица);
- ◆ Погода: солнечно;
- ◆ Наблюдение за убийцей: выключено.

18.2.4. В случае участия более 16 команд, будет создано X лобби, которые будут разделены на приблизительно равное количество команд (максимум 16 команд в одном лобби).

18.2.5. Последовательность карт в Чемпионате (если официальный маппул режима киберспорт не будет изменен):

Раунд № 1	Раунд № 2	Раунд № 3	Раунд № 4
Эрангель	Эрангель	Мирамар	Мирамар
Раунд № 5	Раунд № 6	Раунд № 7	Раунд № 8
ТАЭГО	ТАЭГО	Эрангель	Эрангель
Раунд № 9	Раунд № 10	Раунд № 11	Раунд № 12
Мирамар	Мирамар	ТАЭГО	ТАЭГО
Раунд № 13	Раунд № 14	Раунд № 15	Раунд № 16
Эрангель	ТАЭГО	Мирамар	Эрангель

18.2.6. Лобби будет защищено паролем, который будет установлен судьей игры. Пароль будет предоставлен командам через официальный Discord-сервер не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты на канале #судейство.

18.2.7. Каждая команда будет иметь свой порядковый номер (TEAM #1, TEAM #2, TEAM #3, ...). При входе в лобби игроки переходят в свой порядковый номер, соответствующий номеру команды.

18.2.8. В лобби допускаются только игроки от команд (2-4 человека), судьи и комментатор гейма. Зрители и тренер в лобби запрещены.

18.2.9. Лобби должно стартовать по расписанию, ожидание любой команды составляет 5 минут от начала старта лобби по календарному времени. В случае любых задержек, необходимо предупредить судью лобби.

18.2.10. Опоздания на раунд или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или нескольких команд более чем на 10 минут могут по решению судьи стать причиной технического поражения в лобби.

18.3. Технические проблемы.

18.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех лобби участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

18.3.2. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты. Оргкомитет вправе назначить переигровку гейма, если из игры вылетело сразу несколько команд. Решение Оргкомитета окончательное и изменению не подлежит.

18.3.3. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды у них есть только то время реконнекта, которое дается самой игрой.

18.4. Особые нарушения.

18.4.1. Запрещено использование любых глитчей (багов) игры и «радара». В случае их использования, команде присуждается техническое поражение.

18.5. Тренер в дисциплине PUBG.

18.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд на официальном Discord-сервере. Он получает роль команды и дисциплины.

18.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды Discord-сервера на протяжении всего Чемпионата.

Статья 19. Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.



19.1. Настройки игры.

19.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net.

19.1.2. Регион учетной записи: Европа.

19.1.3. По умолчанию все лобби проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями в чатах дисциплины, включить рабочую веб-камеру, загружать и предоставлять по необходимости скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать мобильные устройства.

19.1.4. Участникам разрешено играть с «Сезонным пропуском для полей сражений». Данное преимущество не является основанием для отказа его использования, так как его покупка, это индивидуальное решение каждого игрока.

19.2. Проведение встреч.

19.2.1. Режим игры «Поля сражений» – лобби до 8 игроков.

19.2.2. Минимальное количество участников для начала лобби – 2 человека. При этом они играют в лобби с «рандомными» участниками из рейтинга того, кто создавал лобби (см. п. 19.4.2.).

19.2.3. Правила создания лобби:

- ◆ Все игроки должны поставить режим «в сети»;
- ◆ Лобби создается игроком, находящимся в верхней ячейке своего лобби. Чтобы создать лобби, верхнему игроку необходимо добавить всех оппонентов в друзья и пригласить их в лобби (инструкция находится на канале #FAQ Discord-сервера Чемпионата).

19.2.4. Проведение раундов отборочного этапа:

- ◆ В первом раунде игроки распределяются по лобби до 8 человек в случайном порядке;
- ◆ Во втором и последующем раундах игроки распределяются по лобби с равным или близким по значению количеству очков (упрощенная швейцарская система);

19.2.5. Проведение раундов финального этапа:

- ◆ В финальный этап проходит 8 сильнейших игроков отборочного этапа;
- ◆ Перед финальным этапом баллы отборочного этапа обнуляются. Побеждает игрок, набравший максимальное количество баллов за все лобби финального этапа.

19.2.6. В случае, если игрок пропускает один игровой день и не подтверждает свое дальнейшее участие, Оргкомитет имеет право дисквалифицировать игрока с Чемпионата и переформировать составы лобби, исходя из активного количества участников.

19.3. Последовательность действий участника в игровой день.

19.3.1. Когда появятся списки лобби на канале #сетка Discord-сервера, необходимо найти себя в списках и запомнить букву своего лобби (лобби отмечаются латинскими буквами: a, b, c, d и т.д.). Если вы являетесь первым (верхним) игроком в списке лобби, ваша задача создать лобби, а также добавить в него всех игроков вашего лобби.

BattleTag#1	0
BattleTag#2	0
BattleTag#3	0
BattleTag#4	0
BattleTag#5	0
BattleTag#6	0
BattleTag#7	0
BattleTag#8	0

19.3.2. Параллельно с появлением списка лобби на канале #сетка, у вас появляется временный чат вашего лобби с соперниками (#group-a, #group-b, ...). Здесь вы ведете переписку со своими соперниками, судьей и кастером. По окончании вашей игры, в этот чат необходимо написать команду турнирному боту (!8, !7, ..., !1), которая отображает ваше итоговое место в сыгранном лобби (1 место = !1; 2 место = !2, ..., 8 место = !8).

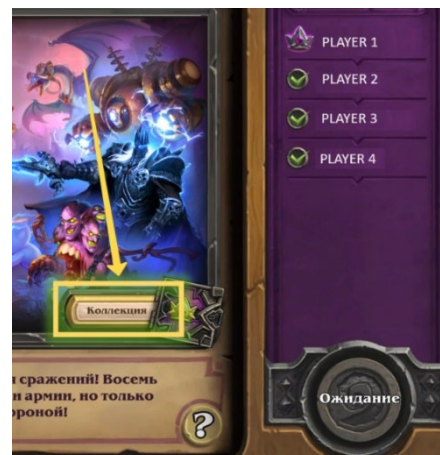
19.3.3. Перед стартом лобби необходимо войти в голосовую комнату, соответствующую номеру вашего лобби (a, b, c, d и т.д.). В ней необходимо включить камеру (с компьютера или телефона). На протяжении всех лобби веб-камеры должны быть включены.

19.3.4. У всех игроков есть 10 минут после объявления начала раунда (появления временного чата), чтобы начать играть лобби. Если по каким-либо причинам игрок не смог вовремя войти в лобби, ему присуждается 0 баллов за это лобби и по команде судьи лобби запускается в усеченном составе.

19.3.5. Когда все участвующие в лобби игроки прописали свои команды турнирному боту (!8, !7, ..., !1), происходит расчет заработанных баллов за лобби, оно закрывается (пропадает временный чат). Когда все параллельные лобби одного раунда завершаются, на канале #сетка появляется распределение игроков по лобби следующего раунда. Последовательность действий зацикливается.

19.4. Нюансы в игре.

19.4.1. Если вы создали лобби, добавили в него всех игроков и у вас не горит кнопка «Играть» (горит «Ожидание»), то вам, необходимо зайти в меню «Коллекция» и выйти из него (2-3 попытки). «Ожидание» поменяется на «Играть». Если ошибка остается в силе, необходимо написать во временный чат, отметив судью и пересобрать лобби.



19.4.2. Если у вас в лобби собралось недостаточное количество игроков, вы все равно начинаете лобби. При этом если вас будет 4 и менее игроков, к вам в лобби присоединятся «рандомные» игроки. Вы продолжаете игру вместе с ними, но фиксируете свои места относительно вас. **Пример для 4-х игроков:** кто вылетел первым из лобби – 4-й (!4), даже если занял в этом лобби 7-8 места. Кто вылетел вторым – 3-й (!3), кто вылетел третьим – 2-й (!2). Последний оставшийся игрок становится первым в вашем рейтинговом лобби (!1), вне зависимости от его итогового места в этом лобби с «рандомными» игроками.

19.5. Особые нарушения.

19.5.1. Любые действия, противоречащие данному Регламенту, а также правилам игры HSBG.

19.5.2. Нахождение в игре посторонних лиц: вторых и третьих лиц в веб-камере игрока.

19.5.3. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин. Пример: раскрутка пиратов через «Капитан Др-р-робитель».

19.6. Технические проблемы.

19.6.1. Дисконнеком считается техническая поломка оборудования или любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, телефона, проблем с напряжением и т.п.

19.6.2. В случае дисконнекта у одного из игроков в момент запуска лобби (после нажатия «играть» (длительное время не загружается выбор героев, у других участников он уже идет), игрок незамедлительно должен сделать скриншот, либо включить демонстрацию экрана и сообщить судье и соперникам по лобби (в голосовом канале своего лобби) о разрыве соединения. По решению судьи, данное лобби может быть перезапущено.

19.6.3. В случае, если дисконнект происходит в процессе игры (появилось игровое поле, бармен), лобби не перезапускается. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Другие игроки продолжают играть как обычно, а этот игрок занимает то место, которое он получит в лобби согласно игре.

19.6.4. Все баги игры, влияющие на результат лобби, или из-за которых невозможно его продолжение, не являются основанием для перезапуска лобби.

19.6.5. Оргкомитет просит всех участников заблаговременно озадачиться подключением блоков питания, внешних аккумуляторов (Power Bank) к вашим устройствам, а также заранее проверить работоспособность мобильных устройств с включенным клиентом игры и веб-камерой на Discord-сервере Чемпионата.

19.6.6. В случае систематических нарушений и проблем, Оргкомитет оставляет за собой право отстранить такого участника от соревнований до устранения неполадок, что может повлиять на его итоговый результат.