



ЛИГА  
ЧЕМПИОНОВ  
БИЗНЕСА

# РЕГЛАМЕНТ

## КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО КИБЕРСПОРТУ «ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БИЗНЕСА»

Сезон № 12 – весна 2024



Версия 2. Изменения в п. 4.2. и 12.1.

Москва, 2024 год.

## Содержание:

	Словарь терминов и сокращенных наименований.	2
<b>Статья 1</b>	Цели и задачи.	3
<b>Статья 2</b>	Руководство соревнованиями. Судейство.	3
<b>Статья 3</b>	Дисциплины.	4
<b>Статья 4</b>	Формат проведения Чемпионата.	5
<b>Статья 5</b>	Участники Чемпионата.	7
<b>Статья 6</b>	Документация соревнований.	10
<b>Статья 7</b>	Ответственность команд и игроков.	11
<b>Статья 8</b>	Дисциплинарные санкции.	13
<b>Статья 9</b>	Переносы встреч.	14
<b>Статья 10</b>	Протесты.	15
<b>Статья 11</b>	Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.	16
<b>Статья 12</b>	Определение победителей.	16
<b>Статья 13</b>	Награждение победителей соревнований.	19
<b>Статья 14</b>	Правила по дисциплине Counter-Strike 2.	20
<b>Статья 15</b>	Правила по дисциплине Valorant.	22
<b>Статья 16</b>	Правила по дисциплине Dota 2.	26
<b>Статья 17</b>	Правила по дисциплине League of Legends.	28
<b>Статья 18</b>	Правила по дисциплине «Мир танков».	30
<b>Статья 19</b>	Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.	33
<b>Статья 20</b>	Правила по дисциплине Apex Legends.	35
<b>Статья 21</b>	Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.	37

## Словарь терминов и сокращенных наименований:

<b>Режим ОНЛАЙН</b>	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети интернет.
<b>Режим ЛАН</b>	Соревнования, проходящие с обязательным присутствием всех участников на одной площадке.
<b>Гейм</b>	Одна сыгранная карта/бой/лобби.
<b>Встреча</b>	Несколько сыгранных карт с одним соперником, в зависимости от формата (Bo2, Bo3, Bo5, Bo7).
<b>Лобби</b>	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.
<b>Форматы Bo2, Bo3, Bo5, Bo7</b>	Best of 2 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах, либо ничьи (2-0, 1-1). Best of 3 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах (2-0, 2-1). Best of 5 – до трех побед в геймах (3-0, 3-1, 3-2). Best of 7 – до четырех побед в геймах (4-0, 4-1, 4-2, 4-3).
<b>Система Round Robin</b>	Система проведения групповых соревнований, где команды играют «каждый с каждым» в группе.
<b>Система Double Elimination</b>	Система проведения финальных соревнований с перемещением в нижнюю сетку после первого поражения и выбыванием из турнира после второго поражения.
<b>Система Follow-by</b>	Система проведения игрового дня, когда есть точное время первого гейма, а все последующие геймы начинаются после окончания предыдущего – один за другим, без привязки по времени начала.
<b>Система Light Swiss</b>	Упрощенная швейцарская система проведения соревнований дисциплины Hearthstone Battlegrounds которая проводится в несколько раундов. Каждый раунд состоит из определенного количества лобби, в зависимости от количества игроков. По итогам каждого раунда участники получают баллы, которые суммируются на протяжении всего этапа. Каждый последующий раунд между собой встречаются соперники, имеющие приблизительно одинаковое количество баллов.

## Статья 1. Цели и задачи.

---

- 1.1. Чемпионат «Лига 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 для любителей киберспорта.
- 1.2. Задачи Чемпионата «Лига 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. Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.
- 2.4. Все участники Чемпионата обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.
- 2.5. Если компания прислала заявку на участие в Чемпионате – она подтверждает свое согласие с Регламентом.
- 2.6. На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками и судьями проходит на официальном Discord-сервере Чемпионата «Лига Чемпионов Бизнеса» – <https://discord.gg/tRa4RSfere>. Во всех дисциплинах будут доступны голосовые каналы, для включения веб-камер и коммуникации во время встреч.
- 2.7. В случае возникновения ситуаций, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

## Статья 3. Дисциплины.

---

- 3.1. Чемпионат проводится отдельно по каждой дисциплине.
- 3.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее – CS2):
- ◆ Платформа: PC;
  - ◆ Формат: 5x5;
  - ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 5 основных + 3 запасных;
  - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во5: ~4,5 часа.
- 3.3. Шутер Valorant (далее – VLR):
- ◆ Платформа: PC;
  - ◆ Формат: 5x5;
  - ◆ Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата: 5 основных + 3 запасных;
  - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во2: ~2 часа;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во5: ~4,5 часа.
- 3.4. 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 + 3 запасных;
  - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во2: ~2,5 час;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во3: ~3,5 часа;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.
- 3.5. 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 + 3 запасных;
  - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.

- 3.6. 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 Во5: ~1 час;
  - ◆ Длительность встречи в формате Во7: ~2,5 часа.
- 3.7. Шутер в формате «Королевская битва» PUBG 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 карту – 2 игрока. Рекомендуемое – 3-4 игрока;
  - ◆ Длительность раунда: ~50 минут.
- 3.8. Шутер в формате «Королевская битва» Apex Legends (далее – Apex):
- ◆ Платформы: PC, PS5, Xbox, Nintendo;
  - ◆ Формат: Trio – 3 игрока;
  - ◆ 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 встречу – 2 игрока, при соблюдении количественного состава в лобби минимум 30 игроков;
  - ◆ Длительность раунда: ~50 минут.
- 3.9. Карточная игра Hearthstone Battlegrounds (далее – HSBG):
- ◆ Платформы: PC, Mobile;
  - ◆ Формат: лобби 8 игроков;
  - ◆ Состав команды: 1 игрок;
  - ◆ Минимальное количество игроков от компании – 1 игрок;
  - ◆ Длительность раунда: ~50 мин./лобби.

## Статья 4. Формат проведения Чемпионата.

---

### 4.1. Формат проведения дисциплины CS2:

- ◆ Этапы проведения:

<b>I</b>	Групповой этап		
<b>II</b>	Финальный этап (все команды):		
	Золотая лига + ЛАН-финалы (2 сильнейшие команды)	Серебряная лига	Бронзовая лига

- ◆ Система проведения группового этапа – Round Robin;

- ◆ Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную и Бронзовую лиги;
- ◆ Система проведения финального этапа во всех лигах – Double Elimination;
- ◆ Две сильнейшие команды Золотой лиги приглашаются на ЛАН-финалы дисциплины, где сыграют одну встречу – гранд-финал;
- ◆ Формат встречи группового и финального этапа – Во3. Гранд-финал Золотой, Серебряной и Бронзовой лиги – Во5.

#### 4.2. Формат проведения дисциплин VLR, Dota 2, LoL:

- ◆ Этапы проведения:

I	Групповой этап		
II	Финальный этап (все команды):		
	Золотая лига + ЛАН-финалы (2 сильнейшие команды)	Серебряная лига	Бронзовая лига (только в дисциплине Dota 2)

- ◆ 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, Серебряной лиги – Double Elimination;
- ◆ Система проведения финального этапа Бронзовой лиги в Dota 2 – Double Elimination;
- ◆ Две сильнейшие команды Золотой лиги приглашаются на ЛАН-финалы дисциплины, где сыграют одну встречу – гранд-финал;
- ◆ Формат встреч группового этапа в дисциплинах VLR и Dota 2 – Во2. Формат встреч финального этапа в дисциплинах VLR и Dota 2 – Во3. Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во5.
- ◆ Формат встреч группового и финального этапа в дисциплине LoL – Во3. Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во5.

#### 4.3. Формат проведения дисциплины MT:

- ◆ Этапы проведения:

I	Групповой этап	
II	Финальный этап (все команды):	
	Золотая лига	Серебряная лига

- ◆ 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;
- ◆ Формат встречи – Во5. Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во7.

#### 4.4. Формат проведения дисциплины PUBG:

- ◆ Чемпионат состоит из 20 раундов (карт) – 4 игровых дня по 5 раундов;
- ◆ Все команды образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные командами после каждого раунда (см. п. 12.3. данного Регламента);
- ◆ Каждый игровой день проходит по системе Follow-by;
- ◆ Режим проведения: киберспорт. Настройка матча и появления вещей будет осуществляться, согласно последнему патчу игры;
- ◆ Перспектива: от 1-го лица;
- ◆ Максимальное количество команд в одном лобби: 16.

#### 4.5. Формат проведения дисциплины Арех:

- ◆ Чемпионат состоит из 20 раундов (карт) – 4 игровых дня по 5 раундов;
- ◆ Все команды образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные командами после каждого раунда (см. п. 12.4. данного Регламента);
- ◆ Каждый игровой день проходит по системе Follow-by;
- ◆ Режим проведения: турнирный;
- ◆ Минимальное количество игроков для запуска лобби: 30;
- ◆ Максимальное количество игроков: 60.

#### 4.6. Формат проведения дисциплины HSBG:

- ◆ Количество этапов – 4: отборочный, ТОП-32, ТОП-16 и финальный;
- ◆ Игры проходят по системе Light Swiss в 29 раундов;
- ◆ Каждый игровой день проходит по системе Follow-by;
- ◆ Режим проведения: лобби, максимум 8 игроков;
- ◆ На отборочном этапе (10 раундов, № 1-10) все игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного лобби (см. п. 12.5. данного Регламента);
- ◆ В этап ТОП-32 (6 раундов, № 11-16) проходит 32 сильнейших игрока отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, обнуляются;
- ◆ В этап ТОП-16 (6 раундов, № 17-22) проходит 16 сильнейших игроков этапа ТОП-32. Баллы, заработанные на ТОП-32 этапе, обнуляются;
- ◆ В финальный этап проходят 8 сильнейших игроков этапа ТОП-16, которые играют 7 раундов (№ 23-29), определяя победителя Чемпионата. Перед финальным этапом баллы, заработанные на ТОП-16 этапе, обнуляются.

Итоговые форматы проведения будут опубликованы на Discord-сервере и на сайте каждой дисциплины Чемпионата по окончании регистрационного периода и жеребьевки – 11 апреля 2024 года. Главный сайт Чемпионата, с ссылками на сайты всех дисциплин: <https://esports.businesschampionsleague.com/>.

## Статья 5. Участники Чемпионата.

---

5.1. Участниками Чемпионата могут быть только игроки и корпоративные команды, состоящие из сотрудников компаний, устроенных на работу по трудовому договору или договору ГПХ. Ограничения для сотрудников ДГПХ:

- ◆ Договор заключен минимум за 2 месяца до старта Чемпионата\*;
- ◆ Длительность договора ГПХ – минимум 1 год.

5.2. Участвовать в Чемпионате могут игроки от 18 лет, остальные заявленные игроки допущенными до участия считаться не будут. 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, он может перейти в другую команду в период дозаявок.

5.4. Игрок может участвовать в двух дисциплинах, если они проходят в разные игровые дни:

Субботние дисциплины				Воскресные дисциплины			
Dota 2	VLR	MT	Apex	CS2	LoL	PUBG	HSBG

5.5. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг на момент старта Чемпионата. Все участники Чемпионата должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ). Если участник отказывается открывать свой аккаунт, то к нему применяются дисциплинарные санкции (см. п. 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 (EUW). Второй аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды и на канале #регистрация-команд Discord-сервера 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>) за последние 12 месяцев. Игровые блокировки в дисциплинах не защищенными VAC рассматриваются индивидуально. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, вместе со своей командой дисквалифицируется с Чемпионата.

### 5.7. К участию в Чемпионате не допускаются игроки:

<b>В дисциплине CS2</b>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ELO 3500 или 23 000 CS2-рейтинга и более.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах с общим призовым фондом свыше 10 000\$: <a href="https://www.hltv.org/events">https://www.hltv.org/events</a>, <a href="https://www.faceit.com/en/hub/e7fbdd9e-4083-46ad-a9f1-2ae6b63536b4/FPL%20CS2%20Europe/requirements">https://www.faceit.com/en/hub/e7fbdd9e-4083-46ad-a9f1-2ae6b63536b4/FPL%20CS2%20Europe/requirements</a>;</li> <li>◆ Участники ESEA, ранг G и выше.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<b>В дисциплине VLR</b>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Ранг Immortal 3.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: <a href="https://liquipedia.net/valorant/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/valorant/Portal:Tournaments</a>;</li> <li>◆ Участники S-Tier и A-Tier: <a href="https://liquipedia.net/valorant/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/valorant/Portal:Tournaments</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<b>В дисциплине Dota 2</b>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ MMR 7500 и более.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в основных турнирах TIER3 (не квалификационные этапы): <a href="https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments</a>;</li> <li>◆ Участники TIER1-TIER2 турниров: <a href="https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>



<p><b>В дисциплине LoL</b></p>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Ранг Master и более.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: <a href="https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments</a>;</li> <li>◆ Участники S-Tier и A-Tier: <a href="https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<p><b>В дисциплине MT</b></p>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ MTR 11500 и более за последние 3 месяца (<a href="https://tanki.su/ru/ratings/achievements/full/#wot">https://tanki.su/ru/ratings/achievements/full/#wot</a>).</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах Lesta Games с денежными призами от 200 000 руб.: <a href="https://tanki.su/ru/tournaments/">https://tanki.su/ru/tournaments/</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<p><b>В дисциплине PUBG</b></p>	<p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: <a href="https://liquipedia.net/pubg/B-Tier Tournaments">https://liquipedia.net/pubg/B-Tier Tournaments</a>;</li> <li>◆ Участники S-Tier и A-Tier: <a href="https://liquipedia.net/pubg/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/pubg/Portal:Tournaments</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<p><b>В дисциплине Арех</b></p>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Ранг Master, 30 000 RP и более.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</i></p> <p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: <a href="https://liquipedia.net/apexlegends/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/apexlegends/Portal:Tournaments</a>;</li> <li>◆ Участники S-Tier и A-Tier: <a href="https://liquipedia.net/apexlegends/Portal:Tournaments">https://liquipedia.net/apexlegends/Portal:Tournaments</a>.</li> </ul> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</i></p>
<p><b>В дисциплине HSBG</b></p>	<p>На момент старта первого игрового дня входили в список ТОП 200 любого региона за последние 3 сезона, включая действующий: <a href="https://playhearthstone.com/ru-ru/community/leaderboards/">https://playhearthstone.com/ru-ru/community/leaderboards/</a>.</p> <p><i>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, это ограничение не действует.</i></p>

\* – Стартом Чемпионата является день жеребьевки группового этапа командных дисциплин - 11 апреля 2024 года.

5.8. Оргкомитет имеет право отказать в участии в Чемпионате любому игроку, если его игра не соответствует уровню Чемпионата.

## Статья 6. Документация соревнований.

---

### 6.1. Заявочный лист.

6.1.1. Для получения разрешения на право участия в Чемпионате, компании заполняют ОНЛАЙН-заявку по установленной форме.

6.1.2. Любая компания может подать заявку на участие 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 (CS2, VLR, Dota 2, LoL) – не более 8 игроков;
- ◆ В дисциплине 4x4 PUBG – не более 5 игроков;
- ◆ В дисциплинах 3x3 (MT, Apex) – не более 4 игроков;
- ◆ В заявочный лист на участие в дисциплине HSBG – до 10 игроков.

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

- ◆ Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается 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. Отзывая свои данные, вы завершаете участие в Чемпионате.

### 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 каждому игроку необходимо нажать на эмодзи дисциплины, в которой он будет участвовать.

6.2.2. Капитан команды переходит на канал #регистрация-команд своей дисциплины (в дисциплине HSBG используется канал #регистрация-battletag), где по указанному шаблону (правила публикации), оформляет состав команды;

6.2.3. После проверки Оргкомитетом присланной ОНЛАЙН-заявки и заявки на Discord-сервере, все игроки получают роли команды и сезона.

6.3. Требования к фотографиям участников:

- ◆ Размер файла: от 500 кБ до 20 Мб;
- ◆ Формат изображения: jpeg, png;
- ◆ Квадратное портретное фото (формат сторон 1:1) на светлом фоне, которое позволяет идентифицировать участника во время Чемпионата (без посторонних предметов: солнцезащитные очки, маска и т.д.);
- ◆ Оргкомитет имеет право запросить новую фотографию от любого участника, если она не будет соответствовать вышеуказанным правилам;

- ◆ Если на момент первого игрового дня дисциплины у участника будет отсутствовать корректная фотография, ему будет вынесено предупреждение. Со второго игрового дня данный игрок не будет допущен до участия в Чемпионате.

6.4. На ЛАН-финалах каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма), а также иметь при себе удостоверение личности.

6.5. Перед стартом и 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. статья 8 Регламента).

## **Статья 7. Ответственность команд и игроков.**

---

**7.1. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр Чемпионата. Веб-камера должна быть выставлена и настроена так, чтобы судья смог отчетливо идентифицировать игрока. Можно использовать телефон, как веб-камеру, инструкция будет опубликована на Discord-сервере Чемпионата, в разделе #FAQ.**

**7.2. Во время игр общение команд происходит только в голосовых комнатах официального Discord-сервера Чемпионата. Для каждой команды будут созданы закрытые голосовые комнаты. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов.**

**7.3. Поведение участников, тренеров и руководителей команд:**

- ◆ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам, соблюдая принципы спортивного поведения и честной игры;
- ◆ По требованию Оргкомитета, участники должны предоставлять доступ любой к внутриигровой статистике и дополнительной информации. Дополнительно Оргкомитет может попросить изменить ракурс веб-камеры;
- ◆ Любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре, на официальном Discord-сервере Чемпионата и на площадке ЛАН-финалов, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции (см. п. 8.1.3. Регламента);
- ◆ 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 протестов, жалоб или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;
- ◆ Участники и команды не должны иметь в своих никнеймах и названиях команд: ненормативную лексику, оскорбления, политический окрас и иное, на усмотрение Оргкомитета. По требованию Оргкомитета никнейм и название команды должны быть изменены. На протяжении всего Чемпионата никнейм в игре не должен меняться;
- ◆ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;

- ◆ На ЛАН-финалах тренер и 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;
- ◆ На ЛАН-финалах тренеры и игроки не могут пользоваться сторонними электронными носителями для получения преимущества во время игры или стадии драфтов. Разрешены только бумажные носители.

7.4. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, 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). Исключения указаны ниже в правилах по каждой дисциплине. В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. п. 8.2.1. Регламента).

7.5. Трансляции Чемпионата.

7.5.1. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Чемпионата.

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

CS2	Dota 2	LoL	MT
Разрешено	Пики/баны – Разрешено. После старта карты – Запрещено	Пики/баны – Разрешено. После старта карты – Запрещено	Пики/баны – Разрешено. После старта карты – Запрещено
VLR	PUBG	Apex	HSBG
Разрешено	Запрещено	Запрещено	Запрещено

- ◆ В дисциплинах Dota 2, LoL во время пиков/банов, в голосовом канале команды Discord-сервера Чемпионата, можно находиться основным игрокам, участвующим в гейме, а также тренеру команды и запасным игрокам. После завершения пиков/банов в голосовом канале остаются только основные игроки. Тренер и запасные обязаны покинуть голосовой канал команды сразу по завершению пиков/банов;
- ◆ В дисциплинах MT, PUBG и Apex запасным игрокам и тренеру запрещено находиться в голосовом канале команды после старта карты;
- ◆ В дисциплинах CS2 и VLR тренеру и запасным игрокам разрешено находиться в голосовом канале команды на протяжении всей встречи.

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

CS2	VLR	Dota 2	LoL	MT	PUBG	Apex	HSBG
2 минуты (CSTV)	2 минуты	5 минут (DotaTV)	5 минут	7 минут	15 минут	15 минут	7 минут

7.5.4. Участникам Чемпионата разрешено самостоятельно организовать стрим своих игр, соблюдая задержки, описанные в п. 7.5.3. Регламента. Если участник не использует официальную задержку на своей трансляции, претензии за стримснейп другими игроками от него рассматриваться не будут.

## Статья 8. Дисциплинарные санкции.

---

### 8.1. Дисциплинарные санкции, применяемые 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 вправе дисквалифицировать этого игрока с Чемпионата.

8.1.3. За нарушение п. 7.3. Регламента, отсутствие перед стартом гейма или 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 применить любую из следующих санкций:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Внутриигровые штрафы команде (примеры: лишение резервного времени в дисциплине Dota 2; уменьшение количества банов чемпионов в драфт фазе дисциплины LoL; лишение права голоса на стадии пиков и банов карт в дисциплине CS2 и другое);
- ◆ Отстранение игрока 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, вход в голосовые комнаты других команд, отсутствие участвующих в гейме игроков в голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата, нахождение в веб-камере игрока дисциплины HSBG посторонних лиц и подсказок другому игроку HSBG в режиме зрителя, Оргкомитет вправе применить любую из следующих санкций:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Внутриигровые штрафы команде (примеры: лишение резервного времени в дисциплине Dota 2; уменьшение количества банов чемпионов в драфт фазе дисциплины LoL; лишение права голоса на стадии пиков и банов карт в дисциплине CS2 и другое);
- ◆ Отстранение игрока от последующих геймов;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Чемпионата.

### 8.2. Дисциплинарные санкции, применяемые 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);
- ◆ Участника, играющего не с основного аккаунта;
- ◆ Дисквалифицированного игрока;
- ◆ Участника, игравшего под чужой фамилией;
- ◆ Участника, который имеет VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- ◆ Участника, соответствующего пункту 5.7. Регламента;

- ◆ Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров;
- ◆ За непредставление 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 в гейме 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 в голосовом канале Discord-сервера Чемпионата (см. Статья 3 Регламента). **Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 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, то этой команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

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

- ◆ В формате встречи Во2 – 0-2;
- ◆ В формате встречи Во3 – 0-2;
- ◆ В формате встречи Во5 – 0-3;
- ◆ В формате встречи Во7 – 0-4;
- ◆ В дисциплинах PUBG, Арех и HSBG – 0 баллов.

8.2.7. Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду за 2 технических поражения без уважительной причины.

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

8.2.9. В случае дисквалификации команды или игрока с Чемпионата она автоматически распространяется на следующий сезон. За повторные нарушения могут применяться более серьезные санкции, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в последующих сезонах. Следует иметь в виду, что не всегда санкции применяются от меньшей к большей. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

8.2.10. Решения о санкциях принимает Оргкомитет Чемпионата. Решения Оргкомитета являются окончательными.

## Статья 9. Переносы встреч.

---

9.1. Перенос может быть подтвержден только с согласия соперника и Оргкомитета. О переносе необходимо уведомить Оргкомитет, не позднее, чем за 24 часа до начала встречи.

9.2. Командам CS2, VLR, Dota 2, LoL и MT разрешается инициировать максимум 2 переноса за весь сезон. В случае отказа соперника о переносе встречи данный запрос не будет считаться как

выполненный. Команда-соперник, подтвердившая инициативу переноса, не теряет возможности переносить другие встречи.

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

9.4. Не подлежат переносу:

- ◆ Гранд-финалы ЛАН дисциплин (CS2, VLR, Dota 2 и LoL);
- ◆ Игровые дни дисциплин PUBG, Apex и HSBG.

9.5. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет.

9.6. Для оформления переноса встречи команда, иницирующая перенос, должна создать публикацию на канале #организационный-раздел Discord-сервера Чемпионата. В этой публикации необходимо предложить новую дату и время, тэгнув при этом команду соперников (@название команды), @капитана соперников и @BCL (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;
- ◆ Протесты без предоставления доказательств (скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.);
- ◆ Протесты на качество судейства.

10.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания встречи. Для предоставления протеста используется Discord-сервер Чемпионата – протест направляется представителю Оргкомитета личным сообщением, с обязательным предоставлением доказательства причастности участника в нечестной игре. Тема сообщения – протест на встречу команды А vs команда В, дата, от капитана команды А/В.

10.4. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет вправе 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/картами, допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются в заявке команды. Команда, осуществляющая замену, должна оповестить о ней судью до старта следующего гейма на канале #судейство или в чате встречи Discord-сервера Чемпионата.

11.2. В дисциплинах CS2, VLR, Dota 2, LoL, MT 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 доступен только для команд Золотой лиги, которые участвуют на ЛАН-финалах, за 24 часа до начала встречи.

11.3. В дисциплинах PUBG и Apex дозаявки игроков разрешены на протяжении всего Чемпионата, за 24 часа до начала игрового дня.

11.4. При дозаявке игрока необходимо заполнить ОНЛАЙН-дозаявку.

11.5. На протяжении всего Чемпионата разрешается дозаявить:

- ◆ В дисциплинах 5x5 (CS2, VLR, Dota 2, LoL) – не более 2 игроков, соблюдая численный состав команды (см. п. 6.1.3. Регламента);
- ◆ В дисциплинах 3x3 (Apex, MT) и 4x4 (PUBG) – не более 1 игрока, соблюдая численный состав команды (см. п. 6.1.3. Регламента).

11.6. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Чемпионата в любой выходной и рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. Статья 3 Регламента). Для отзаявки достаточно фамилии, имени игрока и названия команды, из которой отзаявляется игрок.

11.7. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам высылаются представителем компании или капитаном команды ОНЛАЙН-дозаявкой (см. п. 6.1.1. Регламента).

11.8. Оргкомитет вправе отказать в дозаявке какого-либо игрока, если он не соответствует статье 5 Регламента.

## Статья 12. Определение победителей.

---

12.1. Места в группах командных дисциплин CS2, Dota 2, LoL и MT определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа:

- ◆ За победу во встрече – 3 очка;
- ◆ За ничью – 1 очко (только в формате встречи Bo2);
- ◆ 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 дисциплинах CS2 и VLR:

- ◆ По результатам игр между собой;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- ◆ По наименьшему количеству проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- ◆ Переигровка в формате встречи Bo1.

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;
- ◆ Переигровка в формате встречи Bo1.

12.2.3. В дисциплине MT:

- ◆ По самой быстрой победе;
- ◆ По наибольшему нанесенному урону.

12.3. Места команд в турнирной таблице дисциплины PUBG определяются по наибольшей сумме баллов за все сыгранные карты. Места команд, занятые на каждой карте, определяют количество заработанных баллов:

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

12.4. Места команд в турнирной таблице дисциплины Apex определяются по наибольшей сумме баллов за все сыгранные раунды. Места команд, занятые на каждой карте, определяют количество заработанных баллов:

- ◆ 1 место – 12 баллов;
- ◆ 2 место – 9 баллов;
- ◆ 3 место – 7 баллов;
- ◆ 4 место – 5 баллов;
- ◆ 5 место – 4 балла;
- ◆ 6-7 место – 3 балла;
- ◆ 8-10 место – 2 балла;
- ◆ 11-15 место – 1 балл;
- ◆ 16-20 место – 0 баллов;
- ◆ Каждый фраг – 1 балл;

- ◆ Неявка команды – 0 баллов.

12.5. Места игроков в 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.

12.6. В дисциплине PUBG, в случае равенства очков у двух и более команд, места в турнирной таблице распределяются по следующим показателям:

- ◆ Наибольшее количество баллов за занятые места на всех картах;
- ◆ Наибольшее суммарное количество баллов на последней карте;
- ◆ Наибольшее количество баллов за занятое место на последней карте;
- ◆ Наибольшее количество баллов за фраги на последней карте.

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

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

12.8. 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.

12.9. Определение лучших игроков Чемпионата.

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

<b>В дисциплине CS2</b>	Лучший игрок в дисциплине CS2 по ЛЧБ рейтингу 2.0.
<b>В дисциплине VLR</b>	Лучший игрок в дисциплине Valorant по среднему счету в матче.
<b>В дисциплине Dota 2</b>	Лучший игрок в номинации CORE по KDA. Лучший игрок в номинации SUPPORT по ЛЧБ SUPPORT рейтингу 2.0.
<b>В дисциплине LoL</b>	Лучший игрок в дисциплине LoL по KDA.
<b>В дисциплине Мир танков</b>	Лучший игрок в дисциплине MT по наивысшему среднему урону.

<b>В дисциплине PUBG</b>	Лучший игрок в дисциплине PUBG по наибольшему количеству фрагов.
<b>В дисциплине Арех</b>	Лучший игрок в дисциплине Арех по наибольшему количеству фрагов.

12.9.2. Претендентами на звание лучшего игрока в дисциплинах CS2, VLR, Dota 2, LoL, MT являются участники, которые:

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

<b>Правило</b>	<b>Минимальное количество сыгранных геймов</b>
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы)	7
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы)	9
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/16 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы)	11
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы)	10
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы)	13

12.9.3. 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 VLR, LoL, MT и Арех. Если по окончании встречи капитан команды (представитель) не предоставил скриншот итогов гейма судье, где прописаны итоговые показатели: средний счет в матче/KDA/урон/убийства, данный гейм не будет учтен в статистику. Примеры скриншотов VLR, LoL, MT и Арех показаны в правилах по дисциплинам (см. статьи 15, 17, 18 и 20 Регламента).

12.9.4. В Дисциплинах PUBG и Арех претендентами на звание лучшего игрока являются участники, которые сыграли минимум 15 карт.

## Статья 13. Награждение победителей соревнований.

13.1. Призовой фонд Чемпионата<sup>o</sup> составляет 2 000 000 рублей. Он распределяется по сильнейшим командам и игрокам Золотой лиги, активности в течение Чемпионата и «Ланитную лотерею» на ЛАН-финалах дисциплин.

13.2. Распределение призового фонда по сильнейшим командам и игрокам Золотой лиги всех дисциплин:

	<b>CS2, руб.</b>	<b>Dota 2, руб.</b>	<b>LoL, руб.</b>	<b>VLR, руб.</b>	<b>MT, руб.</b>	<b>PUBG, руб.</b>	<b>Арех, руб.</b>	<b>HSBG, руб.</b>
<b>Общий</b>	<b>435 000</b>	<b>445 000</b>	<b>235 000</b>	<b>200 000</b>	<b>185 000</b>	<b>150 000</b>	<b>150 000</b>	<b>72 000</b>
<b>1-е место</b>	160 000	160 000	100 000	100 000	75 000	75 000	75 000	25 000
<b>2-е место</b>	85 000	85 000	55 000	55 000	40 000	40 000	40 000	15 000
<b>3-е место</b>	55 000	55 000	35 000	35 000	25 000	25 000	25 000	10 000
<b>4-е место</b>	45 000	45 000	15 000	-	15 000	-	-	7 000

<b>5-е место</b>	25 000	25 000	10 000	-	10 000	-	-	5 000
<b>6-е место</b>	25 000	25 000	10 000	-	10 000	-	-	4 000
<b>7-е место</b>	15 000	15 000	-	-	-	-	-	3 000
<b>8-е место</b>	15 000	15 000	-	-	-	-	-	3 000
<b>Лучший игрок</b>	10 000	По 10 000	10 000	10 000	10 000	10 000	10 000	-

\* – Призовой фонд выдается игрокам в виде мультисертификатов (онлайн-промокод).

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

13.4. 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. 13.2. Регламента.

## Статья 14. Правила по дисциплине Counter-Strike 2.



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. Соревновательные карты:

- ◆ de\_inferno;
- ◆ de\_mirage;
- ◆ de\_ancient;
- ◆ de\_nuke;
- ◆ de\_overpass;
- ◆ de\_anubis;
- ◆ de\_vertigo.

14.2.2. Очередность пиков и банов карт в формате встречи ВоЗ определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования (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 заключительная 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. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

14.2.4. Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

14.2.5. Если по итогам 2 периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 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.

14.2.6. 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.

14.2.7. 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. Далее замена проводится на платформе FACEIT.

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

14.2.9. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пики и баны + 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 команду !pause 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. Игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре. Раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок купил предмет, который не собирался покупать.

14.3.7. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность 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. Запрещено любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде.

14.4.2. Запрещено использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество).

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](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 или над областью, которая не предназначена для дизайна карты (пример: <https://youtu.be/2FEvx9gxzuc>);
- ◆ Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к Оргкомитету Чемпионата для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре (пример: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VQJ\\_NKdrlSkMDsas1GftZV0gVDAYbyAriXAqilvesAc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VQJ_NKdrlSkMDsas1GftZV0gVDAYbyAriXAqilvesAc/edit?usp=sharing));
- ◆ Бросать гранаты под или через обрезанные пиксели карты (пример: <https://youtu.be/QuUf1L9hIRA>).

14.4.4. Запрещено использование гранат, наносящих урон сквозь текстуры.

14.4.5. Запрещено «Хожжение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты).

14.5. Тренер в дисциплине CS2.

14.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата. Он получает роли команды и дисциплины.

14.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать только тренер.

14.5.3. Тренер обязан записывать POV-демо и хранить его до окончания Чемпионата + 1 неделя. Если тренер не может предоставить POV-демо, он дисквалифицируется с Чемпионата.

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

14.5.5. Тренер может принимать участие в Чемпионате, только если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

## Статья 15. Правила по дисциплине Valorant.



15.1. Настройки игры.

15.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Riot Games.

15.1.2. Чемпионат будет проходить на серверах:

- ◆ Франкфурт;
- ◆ Стокгольм;
- ◆ Варшава.

15.1.3. Сервер выбирается судьей на основании наименьшей разницы в среднем пинге между командами, пример:

- ◆ На сервере Франкфурт у Команды А средний пинг 15, у Команды В – 50. На сервере Варшава у Команды А – 40, у Команды В – 60, в таком случае для игры будет выбран сервер Варшава.

15.1.4. Лобби каждой карты будет создано судьей встречи с использованием следующих настроек:

- ◆ Режим игры: Стандарт;
- ◆ Включить читы: Выкл.;
- ◆ Режим турнира: Вкл.;
- ◆ Овертайм: 2 раунда: Вкл.;
- ◆ Сыграть все раунды: Выкл.;
- ◆ Скрыть историю матчей: Выкл.

## 15.2. Проведение встреч.

15.2.1. В лобби допускаются 5 игроков от каждой команды, тренер, судья и комментатор. Зрители, запасные игроки команд в лобби запрещены. Игроки занимают слоты Атаки и Защиты, в зависимости от того, какие стороны были выбраны во время пиков и банов, судья и комментатор занимают слоты наблюдателей, тренер занимает тренерский слот под своей командой.

15.2.2. Соревновательные карты:

- ◆ Icebox;
- ◆ Bind;
- ◆ Ascent;
- ◆ Split;
- ◆ Breeze;
- ◆ Sunset;
- ◆ Lotus.

15.2.3. Очередность пиков и банов.

- ◆ **Во встрече формата Во2.** Пики и баны проводятся на Discord-сервере Чемпионата (канал #судейство). Очередность определяется подбрасыванием монетки. После этого команда, выигравшая подброс монетки выбирает является ли она Командой А или Командой В. Капитаны команд поочередно пишут названия карт, которые они хотят выбрать или забанить. Очередность выбора карт выглядит следующим образом:

Команда А	Команда В
1. Банит карту	-
-	2. Банит карту
3. Банит карту	-
-	4. Банит карту
5. Пикает карту	-
-	6. Выбирает сторону
-	7. Пикает карту
8. Выбирает сторону	-
9. Последняя оставшаяся карта автоматически отправляется в бан	

- ◆ **Во встрече формата Во3.** Пики и баны проводятся на Discord-сервере Чемпионата (канал #судейство). Очередность определяется более высоким посевом команды или подбрасыванием монетки. После этого команда, выигравшая подброс монетки или имеющая более высокий посев выбирает является ли она Командой А или Командой В. Капитаны команд поочередно пишут названия карт, которые они хотят выбрать или забанить. Очередность выбора карт выглядит следующим образом:

Команда А	Команда В
1. Банит карту	-
-	2. Банит карту
3. Пикает карту	-
-	4. Выбирает сторону
-	5. Пикает карту
6. Выбирает сторону	-
7. Банит карту	-
-	8. Банит карту
9. Команда А выбирает сторону на оставшейся карте	

В первом раунде верхней сетки финального этапа команды с более высоким посеvom имеют право выбрать, будут они являться командой А или командой В. Команды, которые падают в нижнюю сетку финального этапа имеют право выбрать, будут они являться командой А или командой В. Исключение первый раунд нижней сетки, в этом раунде очередность определяется подбрасыванием монетки.

- ♦ **Во встрече формата Во5 (гранд-финал).** Пики и баны проводятся на Discord-сервере Чемпионата (канал #судейство). Очередность определяется подбрасыванием монетки. После этого команда, выигравшая подброс монетки выбирает является ли она Командой А или Командой В. Капитаны команд поочередно пишут названия карт, которые они хотят выбрать или забанить. Очередность выбора карт выглядит следующим образом:

Команда А	Команда В
1. Банит карту	-
-	2. Банит карту
3. Пикает карту	-
-	4. Выбирает сторону
-	5. Пикает карту
6. Выбирает сторону	-
7. Пикает карту	-
-	8. Выбирает сторону
-	9. Пикает карту
10. Выбирает сторону	-
11. Команда А выбирает сторону на оставшейся карте	

15.2.4. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

15.2.5. Если в карте одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем карты.

15.2.6. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 1 раунду каждый. Команда, выигравшая 2 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем карты. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя карты.

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

15.2.8. 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.

15.2.9. Опоздание на матч или задержка при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, по решению судьи, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до технического поражения в матче.



15.3. Паузы, смена сервера, технические проблемы.

15.3.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд и может быть проведена перед началом встречи или между картами.

15.3.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

15.3.3. Паузы делятся на технические и тактические:

- ◆ Для взятия тактической паузы команде необходимо открыть меню игры (клавиша Esc) и во вкладке «Матч» нажать кнопку «Пауза» (сделать это надо не позднее чем через 10 секунд от начала этапа подготовки, иначе пауза будет перенесена на следующий раунд);
- ◆ Команда может поставить тактическую паузу один раз за основной игровой период, а также еще один раз в случае овертайма. Паузы можно взять один раз за одну половину гейма (сторону). Данные паузы не суммируются и не переносятся на вторую половину гейма;
- ◆ Продолжительность тактической паузы составляет 60 секунд;
- ◆ Для взятия технической паузы нужно открыть меню игры (клавиша Esc) и во вкладке «Читы» нажать «Остановить таймер матча – вкл.».
- ◆ Продолжительность технической паузы составляет 300 секунд;
- ◆ Участники должны сообщить судье причину использования остановки таймера матча.

15.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия или бездействие (неправильная покупка или выбор агента). Такое лобби не будет перезапущено.

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

15.4. Особые нарушения.

15.4.1. Запрещено любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде.

15.4.2. Запрещено использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество).

15.4.3. Запрещено «хождение по пикселям» (пример: сидеть и стоять на невидимых стенах).

15.4.4. Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- ◆ Камеры Surpher, которые невозможно сломать;
- ◆ Стены, которые можно прострелить только с одной стороны (пример: стена на месте закладки спайка В на Bind, со стороны спауна защитников);
- ◆ Птицы Skye, залетающие под карту;
- ◆ Метательные объекты, которые проходят через стены.

Если вы не уверены, является ли использование определенных способностей разрешенным, обратитесь к судье дисциплины.

15.5. Нюансы в игре.

15.5.1. Использовать нового агента можно только через 2 недели после его официального выхода в соревновательном режиме.

15.5.2. Ротация карт может быть изменена по решению Оргкомитета в любой момент Чемпионата. Оргкомитет вправе добавить новую карту, если с момента ее выхода в соревновательном режиме прошло более 4 недель.



16.1. Настройки игры:

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

### 16.2. Проведение встреч.

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

- ◆ Режим: Captains Mode;
- ◆ Сервер: Западная Европа;
- ◆ Формат: Во2 – групповой этап, Во3 – плей-офф, Во5 – Гранд-финал.

16.2.2. Лобби будет защищено 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.

16.2.3. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

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

16.2.5. Приоритет выбора стороны и первого пика:

Карта	Выбор стороны и первого пика
№ 1	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.
№ 2	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 3	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.
№ 4	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 5	Будет передана победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

16.2.6. 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.

16.2.7. 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.

16.2.8. Опоздания на встречу или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, могут по решению судьи стать причиной технического поражения в гейме или встрече.

16.3. Паузы и технические проблемы.

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

16.3.2. 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 сделать паузу. 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.

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 (включая +2 ко всем атрибутам) 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. п. 16.3.2. Регламента). При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут команде присуждается техническое поражение в гейме.

16.3.8. Игрокам разрешается использовать героя/юнитов отключенного игрока до тех пор, пока он не вернется.

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. Запрещено любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде.

16.4.2. Запрещено написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение.

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

16.5. Тренер в дисциплине Dota 2.

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

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

16.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

17.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе <https://www.leagueoflegends.com/ru-ru/>.
- ◆ В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU региона, при этом участник должен предоставить свой аккаунт другого региона, если он является основным. Второй аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды и на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата.

## 17.2. Проведение встреч.

17.2.1. 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.

17.2.2. Перед началом встречи, судья присылает логин и пароль от лобби. В лобби допускаются только по 5 игроков от каждой команды, судья встречи и комментатор. Зрители, запасные игроки и тренеры команд в лобби запрещены. Далее команды проводят пики и баны чемпионов. В лобби игры 5 заявленных игроков выбирают тех чемпионов, которые были выбраны на стадии пиков и банов.

17.2.3. Пики и баны чемпионов проводятся на <https://draftlol.dawe.gg/>. Если обе команды хотят проводить пики в клиенте игры, необходимо предупредить судью, перед стартом встречи.

17.2.4. Когда в игре появляется новый чемпион, его разрешается использовать спустя 14 дней после релиза.

17.2.5. Приоритет выбора стороны:

Карта	Выбор стороны
№ 1	Будет предоставлен победителю подбрасывания монеты.
№ 2	Сторону выбирает команда, которая проиграла на первой карте.
№ 3	Сторону выбирает команда, которая проиграла на второй карте.
№ 4	Сторону выбирает команда, которая проиграла на третьей карте.
№ 5	Сторону выбирает команда, которая проиграла на четвертой карте.

17.2.6. 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.

17.2.7. 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.

17.2.8. Опоздание на матч или задержка при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, по решению судьи, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до технического поражения в матче.

17.2.9. После каждого сыгранного гейма капитаны команд сохраняют скриншоты и реплеи итогов гейма. Команда, победившая во встрече, присылает скриншоты и реплеи (или ссылкой на облачное хранилище) всех сыгранных геймов в чат своей встречи на канале #судейство. Формат предоставления скриншота:

ПРОГРЕСС		СЧЕТ	
<b>КОМАНДА 1</b> • 21 / 8 / 54 • 53 986			
14	Pyi Кай'Са	9 / 0 / 7 16.0 УСС	★ 16 764 13 739 471 / мин.
16	Sm Мордекайас	5 / 2 / 5 5.0 УСС	13 338 11 242 386 / мин.
15	Sk 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.
<b>КОМАНДА 2</b> • 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.

### 17.3. Паузы и технические проблемы.

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

17.3.2. 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 сделать паузу. 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.

17.3.3. 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.

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

17.3.5. 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.

17.3.6. 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 чемпионов.

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

17.3.8. При дисконекте одного или нескольких игроков из команды во время выбора персонажей ставится пауза (см. п. 17.3.2. Регламента). При дисконекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут команде присуждается техническое поражение в матче.

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

17.4. Особые нарушения.

17.4.1. Запрещено написание «ff» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «ff», выносится предупреждение.

17.5. Тренер в дисциплине LoL.

17.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата. Он получает роль команды и дисциплины.

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

17.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

## Статья 18. Правила по дисциплине «Мир танков».



18.1. Настройки игры.

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

18.1.2. Все встречи Чемпионата проводятся в формате «Специальный бой». В игровые дни командам будут разосланы приглашения в клиенте игры для подключения к бою. Подробное руководство по формату «Специальный бой»: <https://tanki.su/ru/content/guide/tournament-guide/>.

18.1.3. Встречи проводятся на сервере RU2 (может быть изменен по решению Оргкомитета).

18.1.4. Запрещается играть со своих личных аккаунтов. Игры проводятся на специально предоставленных пресс-аккаунтах, идентичных для всех участников (см. п. 18.3. Пресс-аккаунт).

18.1.5. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество. Список запрещенных модов опубликован на официальном сайте Tanki.su: <https://tanki.su/ru/content/guide/ban/nonusefulmods/>.

### 18.2. Проведение встреч.

18.2.1. Режим боя: «Встречный бой».

18.2.2. Длительность одного боя: 7 минут. Длительность захвата базы одним игроком: 110 секунд;

18.2.3. Перед первой картой случайным образом будет определена сторона команды. Она сохраняется на каждой последующей карте вашей встречи. После первого боя, команды меняются сторонами и играют второй бой на этой же карте.

18.2.4. Все бои должны начинаться по расписанию. Приглашение в бой придет за 14 минут до его начала.

18.2.5. Паузы между боями составляют 3 минуты.

18.2.6. После каждого сыгранного гейма капитаны команд сохраняют скриншоты итогов гейма. Команда, победившая во встрече, присылает судье скриншоты всех сыгранных геймов. Формат предоставления скриншота:

Результаты боя				
Личный результат		Командный результат		Подробный отчёт
Союзники				
Lei	CS-63	2 554	2	0 ★
Stel	Kranvagn	2 250	1	0 ★
Asm	CS-63	1 716		0 ★
Противник				
MrBro	Kranvagn	2 860	1	0 ★
ROS	CS-63	1 133		0 ★
Cazr	STB-1	1 082		0 ★

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

### 18.3. Пресс-аккаунт.

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

18.3.2. 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;
- ◆ Вступать в клан, участвовать на глобальной карте, в любых соревновательных режимах и в специальных событиях с монетизацией, не связанных с Чемпионатом;
- ◆ 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;
- ◆ Использовать пресс-аккаунты для трансляций и записи видео с обзорами техники, гайдами и т.д.

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

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

18.3.5. 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 предоставленного 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.

#### 18.4. Карты, выбор сторон.

18.4.1. 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.

#### 18.4.2. Соревновательные карты:

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

#### 18.4.3. Порядок карт в каждом туре Чемпионата:

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3
Групповой, 1	Химмельсдорф	Прохоровка	Ласвилль
Групповой, 2	Энск	Рудники	Редшир
Групповой, 3	Утёс	Химмельсдорф	Прохоровка
Групповой, 4	Ласвилль	Энск	Рудники
Групповой, 5	Редшир	Утёс	Химмельсдорф
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R1	Прохоровка	Ласвилль	Энск
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R2, нижняя сетка R1	Рудники	Редшир	Утёс
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Золотая лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R2;</li> <li>▪ Серебряная лига: верхняя сетка R3, нижняя сетка R2</li> </ul>	Химмельсдорф	Прохоровка	Ласвилль
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Золотая лига: нижняя сетка R3;</li> <li>▪ Серебряная лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R3</li> </ul>	Энск	Рудники	Редшир
Серебряная лига: нижняя сетка R4	Утёс	Химмельсдорф	Прохоровка
Серебряная лига: нижняя сетка R5	Ласвилль	Энск	Рудники
Золотая и серебряная лига: финал нижней сетки	Редшир	Утёс	Химмельсдорф

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3	Карта 4
Золотая и серебряная лига: гранд-финал	Рудники	Химмельсдорф	Утёс	Ласвилль

18.4.4. В случае ничейного результата победа во встрече отдается команде, одержавшей самую быструю победу в любом из боев встречи (если такая имеется). Если не удастся определить победителя по вышеуказанному тайбрейку, то победитель будет определен случайным образом.



## 18.5. Выбор техники.

18.5.1. Команды могут состоять из танков разных наций.

18.5.2. Разрешено использовать любую технику X (10) уровня, кроме следующих танков:

- ◆ «Объект 279 ранний»;
- ◆ T95/FV4201 Chieftain;
- ◆ Carro da Combattimento 45 t;
- ◆ «Объект 907»;
- ◆ VK 72.01 (K);
- ◆ 121B;
- ◆ «Объект 260»;
- ◆ T95E6;
- ◆ M60;
- ◆ 116-F3;
- ◆ «Царь обезьян»;
- ◆ Gothic Warrior;
- ◆ Waffenträger auf E 100;
- ◆ WT E 100 Оруженосец.

18.5.3. Разрешено использовать любое оборудование, премиум снаряды и расходники.

18.5.4. Разрешена полевая модернизация танков X уровня.

## 18.6. Технические проблемы.

18.6.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех боях участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты в игровой день Чемпионата. Рестарт такого боя или его перенос невозможны.

## 18.7. Тренер в дисциплине «Мир танков».

18.7.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата. Он получает роль команды и дисциплины.

18.7.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата только перед стартом и в перерыве между боями.

18.7.3. Тренеру запрещено принимать участие в матче, как игроку.

# Статья 19. Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.



## 19.1. Настройки игры:

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

## 19.2. Проведение встреч.

19.2.1. В каждой встрече принимают участие команды в составе от 2 до максимум 4 игрока.

19.2.2. Используемые настройки лобби:

- ◆ Минимальное количество участников – 8 человек (2 команды);
- ◆ Максимальное количество участников в одном лобби – 64 человека (16 команд);
- ◆ Карта: Эрангель, Мирамар, ТАЭГО;
- ◆ Регион: Европа;
- ◆ Режим игры: Киберспорт. Настройки лобби по умолчанию;
- ◆ Время матча: 32,5 минут;
- ◆ Перспектива: FPP (от 1-го лица);
- ◆ Погода: солнечно;
- ◆ Наблюдение за убийцей: выключено.

19.2.3. Лобби каждого раунда будет создано судьей встречи и защищено паролем. Пароль будет предоставлен на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

19.2.4. 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.

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

19.2.6. Последовательность карт в Чемпионате:

<b>Раунд № 1</b>	<b>Раунд № 2</b>	<b>Раунд № 3</b>	<b>Раунд № 4</b>	<b>Раунд № 5</b>
ТАЭГО	Мирамар	Мирамар	Эрангель	Эрангель
<b>Раунд № 6</b>	<b>Раунд № 7</b>	<b>Раунд № 8</b>	<b>Раунд № 9</b>	<b>Раунд № 10</b>
Мирамар	Эрангель	ТАЭГО	ТАЭГО	Мирамар
<b>Раунд № 11</b>	<b>Раунд № 12</b>	<b>Раунд № 13</b>	<b>Раунд № 14</b>	<b>Раунд № 15</b>
Эрангель	Мирамар	Эрангель	Мирамар	Эрангель
<b>Раунд № 16</b>	<b>Раунд № 17</b>	<b>Раунд № 18</b>	<b>Раунд № 19</b>	<b>Раунд № 20</b>
Эрангель	ТАЭГО	Мирамар	Мирамар	Эрангель

19.2.7. Начало первой карты любого игрового дня может быть задержано максимум на 10 минут. Опоздавшие или имеющие технические проблемы команды получают 0 баллов за пропущенную карту и могут присоединиться к любой последующей карте игрового дня.

19.2.8. После завершения каждого игрового дня участники команд сохраняют демо всех сыгранных карт. В случае необходимости Оргкомитет может запросить демо у любой команды. Все демо сохраняются на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

19.3. Технические проблемы.

19.3.1. 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. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты игроков.

19.3.2. Оргкомитет вправе назначить переигровку карты, если до вылета самолета произошли дисконнекты у 3 и более игроков из одной или разных команд. Эти игроки должны незамедлительно сообщить о своем разрыве соединения судье на канале #судейство в публикации данной карты. Если дисконнект у игроков происходит в момент полета самолета, перезапуск карты не будет произведен. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Решение Оргкомитета окончательное и изменению не подлежит.

19.4. Особые нарушения.

19.4.1. Запрещено использование любых глитчей (багов) игры и «радара». В случае доказательства их использования, команде может быть присуждено дисквалификация с Чемпионата.

19.5. Тренер в дисциплине PUBG.

19.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата. Он получает роль команды и дисциплины.

19.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата только перед стартом и в перерывах между картами.

19.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

## Статья 20. Правила по дисциплине Apex Legends.



20.1. Настройки игры:

- ◆ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в Steam, Origin, PlayStation, Xbox или Nintendo (кроссплатформенный режим);
- ◆ Участники могут использовать клавиатуру и мышь или игровой контроллер для участия в Чемпионате.

20.2. Проведение встреч.

20.2.1. Формат Турнира – королевская битва, Trio. Состав команды максимум 3 игрока. Разрешено участие команд в составе от 2 игроков, при условии, что минимальное количество участников от всех команд на карте равно 30 игрокам.

20.2.2. Используемые настройки лобби:

- ◆ Минимальное количество участников – 30 человек;
- ◆ Максимальное количество участников – 60 человек;
- ◆ Режим игры: турнирный;
- ◆ Карты: Край Света, Место Бури, Олимп;
- ◆ Время матча: ~25 минут;
- ◆ Регион: Франкфурт.

20.2.3. Лобби каждого раунда будет создано судьей встречи и защищено паролем. Пароль будет предоставлен на канале #судейство Discord-сервера Чемпионата не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

20.2.4. 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.

20.2.5. В лобби допускаются только игроки от команд (2-3 человека), судьи и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

20.2.6. Последовательность карт:

Раунд № 1	Раунд № 2	Раунд № 3	Раунд № 4	Раунд № 5
Олимп	Место Бури	Место Бури	Край Света	Край Света
Раунд № 6	Раунд № 7	Раунд № 8	Раунд № 9	Раунд № 10
Место Бури	Место Бури	Олимп	Край Света	Край Света
Раунд № 11	Раунд № 12	Раунд № 13	Раунд № 14	Раунд № 15
Олимп	Место Бури	Место Бури	Край Света	Край Света
Раунд № 16	Раунд № 17	Раунд № 18	Раунд № 19	Раунд № 20
Место Бури	Место Бури	Олимп	Край Света	Край Света

20.2.7. Начало первой карты любого игрового дня может быть задержано максимум на 10 минут. Опоздавшие или имеющие технические проблемы команды получают 0 баллов за пропущенную карту и могут присоединиться к любой последующей карте игрового дня.

20.2.8. После каждой сыгранной карты капитаны команд присылают скриншоты итогов в чат данной карты на канале #судейство. Формат предоставления скриншота:



Скриншот должен отображать убийства всех игроков команды. Капитаны всех команд сохраняют все скриншоты на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

### 20.3. Технические проблемы.

20.3.1. 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. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты.

20.3.2. Оргкомитет вправе назначить переигровку карты, если в момент запуска лобби произошли дисконнекты у 3 и более игроков из одной или разных команд (игроки не летят в самолете, а остались в лобби игры). Эти игроки должны незамедлительно сообщить о своем разрыве соединения судье на канале #судейство в публикации данной карты. Если дисконнект у игроков происходит в момент полета самолета, перезапуск карты не будет произведен. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Решение Оргкомитета окончательное и изменению не подлежит.

### 20.4. Особые нарушения.

20.4.1. Запрещено специально использовать односторонние текстуры или геометрию карты для избегания входящего урона, который бы прошел в случае неиспользования вышеупомянутых уязвимостей.

20.4.2. Запрещено намеренно прятаться внутри геометрии карты или за невидимыми стенами.

20.4.3. Запрещено использование макросов, выполняющих сразу несколько действий на любом устройстве ввода.

20.4.4. Запрещено использование физических устройств (пример: Strike Pack), в дополнении к стандартному устройству ввода.

20.5. Тренер в дисциплине Apex Legends.

20.5.1. Тренер вносится в заявку команды на канале #регистрация-команд Discord-сервера Чемпионата. Он получает роль команды и дисциплины.

20.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата только перед стартом и в перерывах между картами.

20.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

## Статья 21. Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.



21.1. Настройки игры.

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

21.1.2. Регион учетной записи: Европа.

21.1.3. Платформа: ПК. Если участник способен выполнять все условия данного Регламента, он может использовать мобильное устройство.

21.1.4. 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.

21.1.5. Разрешено использование Deck Tracker или Firestone.

21.2. Проведение встреч.

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

21.2.2. Минимальное количество участников для начала лобби – 4 человека. При этом они играют в лобби с «рандомными» участниками – рейтинговый матч (см. п. 21.4.2. Регламента). Если в каком-то лобби любого раунда количество участников равно трем и менее, судья перезапускает раунд, исходя из активного количества игроков.

21.2.3. 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 группу лобби (инструкция находится на канале #FAQ Discord-сервера Чемпионата).

21.2.4. Проведение раундов отборочного, ТОП-32 и ТОП-16 этапов:

- ◆ Игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного раунда;
- ◆ В первом раунде каждого этапа 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);

- ◆ В этап ТОП-32 проходит 32 сильнейших игрока отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, обнуляются;
- ◆ В этап ТОП-16 проходит 16 сильнейших игроков этапа ТОП-32. Баллы, заработанные на этапе ТОП-32, обнуляются;
- ◆ В финальный этап проходит 8 сильнейших игроков этапа ТОП-16.

21.2.5. Проведение раундов финального этапа:

- ◆ Игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного раунда;
- ◆ Баллы, заработанные на этапе ТОП-16, обнуляются;
- ◆ Побеждает игрок, набравший максимальное количество баллов за все лобби финального этапа.

21.2.6. Начало первого раунда любого игрового дня может быть задержано максимум на 10 минут. Опоздавшие или имеющие технические проблемы игроки могут присоединиться к любому последующему лобби игрового дня.

21.2.7. В случае, если один или несколько игроков пропускают несколько лобби или весь игровой день и не подтверждают свое дальнейшее участие, Оргкомитет имеет право дисквалифицировать этих игроков с Чемпионата.

### 21.3. Последовательность действий участника в игровой день.

21.3.1. На канале #сетка появляются картинки всех лобби раунда и общая таблица этапа. Лобби отмечаются арабскими цифрами (lobby\_1, lobby\_2 и т.д.).

lobby_1. Раунд 1			
Place	DiscordName	BattleTag	Score
1	Player 1	Battletag#1234	0
2	Player 2	Battletag#55555	0
3	Player 3	Battletag#36877	0
4	Player 4	Battletag#6977	0
5	Player 5	Battletag#85374	0
6	Player 6	Battletag#5223	0
7	Player 7	Battletag#7100	0
8	Player 8	Battletag#8961	0

21.3.2. Автоматически **у всех игроков появляются 2 временных канала**, соответствующих названию вашего лобби (lobby\_1, lobby\_2 и т.д.):

- ◆ Голосовой канал;
- ◆ Текстовый канал.

21.3.3. Во временном голосовом канале все участники лобби включают веб-камеры (с компьютера или телефона) и могут общаться со своими соперниками, судьей.

21.3.4. Во временном текстовом канале участники видят Discord-никнеймы и Battletag всех своих соперников и инструкцию предоставления результатов для турнирного бота. Данный текстовый канал служит для коммуникации с соперниками, судьей, кастером и турнирным ботом.

21.3.5. Если вы являетесь первым игроком в списке лобби (см. скриншот выше – Player 1), ваша задача создать лобби в игре, добавив в него всех своих соперников. У игроков есть 10 минут после объявления начала раунда (появления временных каналов), чтобы начать играть лобби. Если по каким-

либо причинам игрок не может принять участие, ему присваивается 0 баллов за это лобби, а по решению судьи все лобби раунда могут быть перезапущены, исходя из активного количества игроков.

21.3.6. **Сразу по завершении вашей игры, во временный текстовый канал необходимо написать команду турнирному боту** (/place 8, /place 7, ..., /place 1), которая отражает ваше итоговое место в сыгранном лобби (/place 8 = 8 место, /place 7 = 7 место, ..., /place 1 = 1 место). Когда все игроки всех лобби раунда пропишут команду турнирному боту, судья закрывает раунд и на канале #сетка появляются результаты сыгранных лобби и общая турнирная таблица с заработанными баллами. Создается новый раунд и последовательность действий за циклируется (см. п. 21.3.1. Регламента).

21.4. Нюансы в игре.

21.4.1. 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.

21.4.2. Если в лобби собралось 4 активных игрока, в момент запуска игры к вам в лобби присоединятся «рандомные» игроки, лобби будет сыграно в рейтинговом режиме. **Вы играете вместе с ними, но фиксируете свои места относительно вас четверых:**



- ◆ Игрок, вылетевший первым из лобби, считается 4-м и пишет команду турнирному боту /place 4, даже если он занял в этом лобби 4-8 место;
- ◆ Игрок, вылетевший вторым, считается 3-м и пишет команду турнирному боту /place 3, даже если он занял в этом лобби 3-7 место;
- ◆ Игрок, вылетевший третьим, считается 2-м и пишет команду турнирному боту /place 2, даже если он занял в этом лобби 2-6 место;
- ◆ Последний оставшийся игрок становится первым и пишет команду /place 1, вне зависимости от его итогового места в этом лобби с «рандомными» игроками.

21.5. Особые нарушения.

21.5.1. Участникам Турнира запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (ускорение анимации, намеренный разрыв соединения и другие).

21.5.2. Запрещен намеренный разрыв соединения в игре. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин (искусственное увеличение времени хода).

21.5.3. Запрещено нахождение в веб-камере игрока посторонних лиц, без согласования с судьей игрового дня.

21.5.4. Запрещено подсказывать игроку, за которым вы наблюдаете, как в текстовом, так и в голосовом формате.

## 21.6. Технические проблемы.

21.6.1. 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.

21.6.2. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и потерю соединения (дисконнекты) у игроков. Дисконнектом считается техническая поломка оборудования или любой разрыв интернет-соединения во время лобби из-за неполадок в системе, сети, телефона, проблем с напряжением и т.п. Оргкомитет вправе назначить переигровку гейма, если из игры вылетело сразу несколько участников.

21.6.3. 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 должен сделать скриншот или фото экрана, записать видео, незамедлительно сообщить об этом судье и соперникам по лобби о разрыве соединения. По решению судьи, данное лобби может быть перезапущено. Игрок имеет право самостоятельно выполнить переподключение с любого игрового устройства, в таком случае, если после переподключения он сделал один или несколько ходов, купил существо, повысил уровень таверны, перезапуск лобби осуществляться не будет.

21.6.4. В случае, если дисконнект происходит в процессе игры (появилось игровое поле, бармен, выбор существ), 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.

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

21.6.6. Оргкомитет просит всех участников заблаговременно подготовить внешний аккумулятор (Power Bank) к вашему устройству, а также заранее проверить работоспособность мобильных устройств с включенным клиентом игры и веб-камерой на Discord-сервере Чемпионата.

21.6.7. 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.



## О распределении команд по сеткам финального этапа дисциплин CS2, Dota 2

### 1. Дисциплина CS2.

Уточнение п. 4.1. Регламента.

1.1. На групповом этапе участвует 73 команды, они разделены на 16 групп (9 групп по 5 команд и 7 групп по 4 команды).

1.2. Команды, занявшие в группах 1 места, формируют сетку Золотой лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/8 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Распределение команд по парам 1/8 финала верхней сетки:

<b>Пара № 1</b>	<b>Пара № 2</b>	<b>Пара № 3</b>	<b>Пара № 4</b>
A1-P1	H1-I1	B1-O1	G1-J1
<b>Пара № 5</b>	<b>Пара № 6</b>	<b>Пара № 7</b>	<b>Пара № 8</b>
C1-N1	F1-K1	D1-M1	E1-L1

1.3. Команды, занявшие в группах 2 и 3 места, формируют сетку Серебряной лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/16 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Распределение команд по парам 1/16 финала верхней сетки:

<b>Пара № 1</b>	<b>Пара № 2</b>	<b>Пара № 3</b>	<b>Пара № 4</b>
A2-P3	H2-I3	B2-O3	G2-J3
<b>Пара № 5</b>	<b>Пара № 6</b>	<b>Пара № 7</b>	<b>Пара № 8</b>
C2-N3	F2-K3	D2-M3	E2-L3
<b>Пара № 9</b>	<b>Пара № 10</b>	<b>Пара № 11</b>	<b>Пара № 12</b>
P2-A3	I2-H3	O2-B3	J2-G3
<b>Пара № 13</b>	<b>Пара № 14</b>	<b>Пара № 15</b>	<b>Пара № 16</b>
N2-C3	K2-F3	M2-D3	L2-E3

1.4. Команды, занявшие в группах 4 и 5 места, формируют сетку Бронзовой лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/16 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Всем командам с 4 и 5 мест будут присвоены номера, соответствующие результатам в их группах. Команды будут выставлены по силе (от 1 до 25) и распределены по 1/16 финала верхней сетки следующим образом:

<b>Пара № 1</b>	<b>Пара № 2</b>	<b>Пара № 3</b>	<b>Пара № 4</b>
1	16-17	8-25	9-24
<b>Пара № 5</b>	<b>Пара № 6</b>	<b>Пара № 7</b>	<b>Пара № 8</b>
4	13-20	5	12-21
<b>Пара № 9</b>	<b>Пара № 10</b>	<b>Пара № 11</b>	<b>Пара № 12</b>
2	15-18	7	10-23
<b>Пара № 13</b>	<b>Пара № 14</b>	<b>Пара № 15</b>	<b>Пара № 16</b>
3	14-19	6	11-22

1.5. Показатели распределения команд по силе:

- ◆ Наибольшее количество очков в группе,

- ◆ Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе,
- ◆ Наибольшее количество выигранных геймов,
- ◆ Наилучшая разница выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе,
- ◆ Наибольшее количество выигранных раундов.

## 2. Дисциплина Dota 2.

Уточнение п. 4.2. Регламента.

2.1. На групповом этапе участвует 54 команды, они разделены на 16 групп (6 групп по 4 команды и 10 групп по 3 команды, включая группу В).

2.2. Команды, занявшие в группах 1 места, формируют сетку Золотой лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/8 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Распределение команд по парам 1/8 финала верхней сетки:

Пара № 1	Пара № 2	Пара № 3	Пара № 4
A1-P1	H1-I1	B1-O1	G1-J1
Пара № 5	Пара № 6	Пара № 7	Пара № 8
C1-N1	F1-K1	D1-M1	E1-L1

2.3. Команды, занявшие в группах 2 и 3 места, формируют сетку Серебряной лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/16 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Распределение команд по парам 1/16 финала верхней сетки:

Пара № 1	Пара № 2	Пара № 3	Пара № 4
A2-P3	H2-I3	B2-O3	G2-J3
Пара № 5	Пара № 6	Пара № 7	Пара № 8
C2-N3	F2-K3	D2-M3	E2-L3
Пара № 9	Пара № 10	Пара № 11	Пара № 12
P2-A3	I2-H3	O2-B3	J2-G3
Пара № 13	Пара № 14	Пара № 15	Пара № 16
N2-C3	K2-F3	M2-D3	L2-E3

2.4. Команды, занявшие в группах 4 места, формируют сетку Бронзовой лиги:

- ◆ Система проведения – Double Elimination с 1/4 финала верхней сетки;
- ◆ Формат встречи – Во3. Гранд-финал – Во5;
- ◆ Всем командам с 4 мест будут присвоены номера, соответствующие результатам в их группах. Команды будут выставлены по силе (от 1 до 6) и распределены по 1/4 финала верхней сетки следующим образом:

Пара № 1	Пара № 2	Пара № 3	Пара № 4
1	4-5	2	3-6

2.5. Показатели распределения команд по силе:

- ◆ Наибольшее количество очков в группе,
- ◆ Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе,
- ◆ Наибольшее количество выигранных геймов,
- ◆ Наилучший средний рейтинг игроков команды (в расчет берутся 5 сильнейших игроков команды).