УТВЕРЖДЕНО

_____

Ревердатто П.О.

РЕГЛАМЕНТ

«Всероссийский патриотический фестиваль по компьютерному спорту «Квазар»»

Россия

2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ ... 2
2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ... 5
3. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ ... 6
4. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ ... 8
5. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ ... 9
6. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ... 11
7. РЕГИСТРАЦИЯ ИГРОКОВ И КОМАНД ... 17
8. ВЕРИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ И КОМАНД ... 20
9. НАЗНАЧЕНИЕ ДАТЫ И ВРЕМЕНИ МАТЧЕЙ ... 21
10. ИЗМЕНЕНИЯ В СОСТАВЕ КОМАНД ... 22
11. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ... 23
11.1. ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ (Counter-Strike 2) ... 23
11.2 БОЕВАЯ АРЕНА (DOTA 2) ... 24
11.4. ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ (Мир танков): ... 26
11.5. БОЕВАЯ АРЕНА (Mobile Legends: Bang Bang) ... 27
12. СУДЕЙСТВО ... 30
13. НАГРАЖДЕНИЕ ... 32
14. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ... 34

1. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

Организатор соревнований — Общероссийской общественной организацией «Федерация компьютерного спорта России» (далее - ФКС России).

Соорганизатор соревнований — АНО ЦРКС «Квазар» (далее - Квазар), Российская киберспортивная организация, проводящая соревнования по компьютерному спорту.

Партнер соревнований — НРОД «Защитник» (далее - Защитник), военно-патриотическое движение «Защитник» является массовым общественным объединением, преследующим благую цель – воспитание патриотизма у подрастающего поколения.

Лига QUAZAR.GG — это молодежная лига по компьютерному спорту.

Соревнования — «Всероссийский патриотический фестиваль по компьютерному спорту «Квазар»»

Судья — физическое лицо, уполномоченное организатором спортивного соревнования обеспечить соблюдение правил вида спорта и регламента о соревновании.

Главный судья — физическое лицо, возглавляет судейскую коллегию и руководит соревнованиями в целом, решает спорные вопросы Соревнования.

Судейская коллегия (СК) — это группа судей, на которую возложено проведение соревнований. Основной задачей судей является обеспечение возможности спортсменам честно проводить поединки в соответствии с правилами компьютерного спорта.

LAN (Local Area Network) — формат проведения Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется на одной площадке и в равных условиях.

ЕСнУП (Единые соревнования на удаленных площадках) – Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей и взаимодействуют дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

Онлайн (ONLINE) — формат проведения соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

Дивизионная система — система проведения соревнований, при которой команды поднимаются в дивизион выше или опускаются в дивизион ниже, после сыгранных матчей в своём дивизионе, в зависимости от результата сыгранных матчей. Соревнования в рамках отборочных в дивизионах могут проводиться по системам RR bo1 или DE bo1 выбор делается после окончания регистрации в кубок и зависит от количества команд в дивизионах (или в регионе).

Дивизион — объединение команд, в которое входит от 2 команд.

Кубок — часть соревнования, состоящая из двух или трёх стадий: отборочные или / и квалификации, основной этап, финал кубка.

- Отборочные или квалификации кубка — отборочные матчи, где команды играют за выход в основную стадию, или финал кубка.
- Основная стадия, промежуточная стадия между квалификациями и финалом кубка.
- Финал кубка — соревнования по итогу отборочных или основной стадии.

Квалификация — стадия отборочных матчей.

Double Elimination (DE) — Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после двух проигранных матчей.

Single Elimination (SE) — Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

Round – Robin (RR) — Круговая система проведения соревнования, при которой каждая команда играет с каждой.

bo1 — Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.

bo3 — Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.

Мап-вето — процессы выбора карты и стороны начала.

Матч — состязание между двумя командами.

Гейм — составная часть матча, в рамках которой обеспечивается присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченная счетом и состоящая из раундов; по результатам геймов определяется результат матча.

Учебное заведение — Образовательная организация среднего образования, высшего образования или профессиональная образовательная организация.

Команда — группа спортсменов от 5 до 10 игроков, чья заявка на участие в Соревнования была одобрена организатором Соревнований. Команда представляет свое учебное заведение (школа/колледж/ВУЗ).

Капитан — это член команды, которого назначает команда для решения всех организационных вопросов с Лигой.

Тренер — человек, который устанавливает план тренировок, помогает команде определиться с игровой моделью, подбирает стратегии и тактики. Все регламентные и дисциплинарные правила проведения распространяются на тренера. Тренер участвует в лиге бесплатно и, может быть, не из учебного заведения.

Член лиги — спортсмен, прошедший процедуру верификации. Статус «Члена Лиги» присваивается после предоставления и проверки всех документов, необходимых для регистрации в соревновании. Член лиги в кубке может принимать участие только за одну команду в каждой из дисциплин.

Легионер — участник команды из учебного заведения отличного от того за которое выступает команда, но принадлежащая той же категории учебного заведения. Легионер в рамках кубка может принимать участие только за одну команду в каждой из дисциплин.

Замена игрока — Изменение состава на игру из заявленных игроков состава команды.

Дозаявка игрока — Добавление нового игрока в состав команды.

Ростер-лок — Закрепление состава команды на определенную стадию Соревнования.

Верификация — это то процедура проверки и подтверждения соответствия кандидата установленным требованиям и условиям, необходимым для участия в данном соревновании. Цели верификации: подтверждение личности, возраста, гражданства спортсмена.

Официальный сайт организатора соревнований - https://quazar.gg/

Официальные информационные источники Лиги:

- https://rutube.ru/u/quazargg/
- https://t.me/quazar_gg
- https://vk.com/quazargg
- https://max.ru/id5410098711_biz

Площадка проведения соревнований - https://www.vscl.ru/quazar

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. Всероссийский патриотический фестиваль по компьютерному спорту Лиги "Квазар"(ЕКП — 1124000001005645), утверждён приказом Минспорта России от 29 июля 2026 г. № 674.

2.2. Спортивные соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом.

2.3. Спортивные соревнования проводятся с целью предоставления возможности новым составам попробовать себя в компьютерном спорте, а уже устоявшимся командам дать постоянную возможность для практики.

2.4. Обработка персональных данных участников спортивного соревнования осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных». Согласие на обработку персональных данных представляется в СК от каждого участника соревнований по форме предоставленной организатором.

2.5. Присутствие зрителей на Соревновании не предусмотрено.

2.6. Страхование жизни и здоровья участников от несчастных случаев производится участниками самостоятельно.

2.7. Участники Соревнования несут ответственность за соблюдение техники безопасности на своих местах во время проведения соревнований.

2.8. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, включенных в данный регламент.

2.9. Запрещается участвовать в азартных играх, в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

2.10. АНО ЦРКС «Квазар» определяют условия проведения спортивных соревнований, предусмотренных данным регламентом.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Общее руководство организацией и проведением соревнований осуществляется Общероссийской общественной организацией «Федерация компьютерного спорта России» (далее - ФКС России), соорганизатором - Автономная некоммерческая организация Центр развития компьютерного спорта «Квазар» (далее АНО ЦРКС «Квазар»).

Физические и юридические лица могут являться соорганизаторами и партнерами Соревнований на основании заключенных АНО ЦРКС «Квазар» договоров и соглашений. Организаторы соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и турнирных сервисов.

3.2. Организаторы Соревнования сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, команды которых участвуют в Соревновании.

3.3. Организаторы Соревнования сохраняют за собой право не допустить до Соревнования участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
- сходны или идентичны никнеймам других участников соревнований или названиям других команд, участвующих в соревнованиях;
- сходны или идентичны никнеймам официальных лиц соревнований;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение;
- имеют схожее наименование, звучание с запрещенными веществами;
- нечитаемые или непроизносимые;
- имеют в составе цифры;
- имеют многократное повторение букв, не несущее смысловой нагрузки;
- написаны с многократным использованием заглавных букв, так называемой «Лесенкой». Организаторы оставляют за собой право самим определять наличие «Лесенки» в названиях команд или аккаунтов (никнеймы);
- написаны не латиницей;
- написаны в два или более слов. Данный пункт относится непосредственно к названиям аккаунтов. Названия команд могут содержать два или более слов;

- имеют в составе более четырёх слогов. Данный пункт относится непосредственно к названиям аккаунтов. Названия команд могут содержать более четырех слогов.
- В случае некорректности никнейма судья в праве поменять никнейм на имя игрока, написанное латиницей.
- Участник соревнования в праве запросить изменение никнейма через поддержку VSCL.

3.4. Права организаторов Соревнования:

- организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных настоящим регламентом;
- утверждать Регламент или иные документы Соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения Соревнования, определяющие права и обязанности участников Соревнования;
- толковать (разъяснять), в случае необходимости, нормы Регламента и иных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы регламента и иных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений Регламента или иных документов Соревнования;
- освещать Соревнование посредством трансляции изображения и/или звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъёмки Соревнований;
- использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнований;
- осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

3.5. Обязанности организаторов Соревнования:

- осуществлять деятельность по организации Соревнования;
- определять условия допуска участников к Соревнованию;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
- осуществлять организацию судейства Соревнования;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования.

4. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ

4.1. Соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Регламента Соревнования.

4.2. Организацию судейства Соревнования осуществляет СК.

4.3. Решения СК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.

4.4. Для обращения в СК используется - электронная почта: tournament@quazar.gg, тел.: +7 (983) 137-90-75, +7 (495) 118-31-39

4.5. Для получения информации о Соревновании обращаться в Личные сообщения группы Лиги в ВКонтакте https://vk.com/quazargg, MAX https://max.ru/id5410098711_bot или Telegram http://t.me/quazar_bot:

4.6. Судьи Соревнования и иные официальные лица Соревнования не могут являться участниками Соревнования.

5. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1. Участвовать в Соревновании могут только школьники и студенты учебных заведений Российской Федерации.

5.2. К участию в Соревновании допускаются спортсмены, подавшие заявку на участие и одобренную СК по правилам, предусмотренными Регламентом Соревнования, а также прошедшие верификацию.

5.3. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам выполнения всех условий регистрации, предусмотренных данным регламентом. Официальный язык Соревнования русский.

5.4. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Регламент Соревнования.

5.5. Участники Соревнования и их официальные представители, предоставившие организаторам и иным официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.

5.6. Участники Соревнования и их официальные представители обязаны общаться с организаторами Соревнования, официальными лицами Соревнования, а также с другими участниками Соревнования на русском языке.

5.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать требования по идентификации личности, установленные СК, в том числе предъявлять по запросу официальных лиц Соревнования документы, подтверждающие личность участника Соревнования (в формате LAN, ЕСнУП, онлайн).

5.8. Участники Соревнования обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организатором и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб или

апелляций является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.

5.9. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования. Запрещается любая форма дискриминации (по половому признаку, национальному признаку, по уровню мастерства, по социальному статусу и другие).

5.10. В случае нарушения участником Соревнования общепринятых норм поведения, в т. ч. неуважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы и другим участникам Соревнования, а также использование любой формы дискриминации влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Регламентом Соревнований, вплоть до дисквалификации.

5.11. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

5.12. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

5.13. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов и матчей, проводимых в рамках Соревнований.

5.14. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.

5.15. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу.

5.16. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей, обозревателей, и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.

5.17. Участникам и иным официальным лицам Соревнования запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

5.18. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутри игровую механику дисциплин Соревнования, в том числе – предназначенное для изменения внутри игровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

5.19. В случае возникновения форс-мажора, которые помешает участнику Соревнования участвовать в матче, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов Соревнования.

5.20. Участник соревнования принимать участие в кубке может только за одну команду в каждой из Дисциплин.

5.21. Участники Соревнования обязаны соблюдать требования по идентификации личности, установленные СК, в том числе предъявлять по запросу официальных лиц Соревнования документы, подтверждающие личность участника Соревнования (с использованием видеосвязи при проведении матчей в формате онлайн).

6. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

6.1. Соревнования проходят с 01.05.2026 – 16.05.2027.

6.2. Соревнования состоят из двенадцати кубков:

Кубок Семьи №1: 27.04 - 31.05.2026

Кубок Родного края №2: 25.05 - 28.06.2026

Кубок Достижений №3: 22.06 - 26.07.2026

Кубок Спортсменов №4: 20.07 - 23.08.2026

Кубок Культуры №5: 17.08 - 20.09.2026

Кубок Дружбы №6: 14.09 - 18.10.2026

Кубок Героев №7: 12.10 - 15.11.2026

Кубок Традиций №8: 09.11 - 13.12.2026

Кубок Памяти №9: 04.01 - 07.02.2027

Кубок Чести №10: 01.02 - 07.03.2027

Кубок Родины №11: 01.03 - 04.04.2027

Кубок Чемпионов №12: 29.03 - 02.05.2027.

Абсолютные Чемпионы: 03.05 – 31.05.2027

6.3. Кубки делятся на LAN (ЕСнУП) и Online форматы проведения.

6.4. LAN и Online кубки включают себя следующие дисциплины:

«Тактический трёхмерный бой» по виду программы Counter-Strike 2;

«Тактический трёхмерный бой» по виду программы Мир Танков;

«Боевая арена» по виду программы Dota 2;

«Боевая арена» по виду программы Mobile Legends: Bang Bang;

6.5. Всего 12 Кубков: 5 Кубков - Online формата и 7 Кубков - LAN (ЕСнУП) формата.

LAN (ЕСнУП) Кубки: Дружбы, Героев, Традиций, Памяти, Чести, Родины и Чемпионов. Даты: 14.09.2026 - 02.05.2027

Online Кубки: Семьи, Родного края, Достижений, Спортсменов и Культуры. Даты: 27.04 - 20.09.2026. Виды программ MLBB и Мир Танков проходят в формате online.

6.6. В LAN кубках принимают участие учащиеся Новосибирской области, Красноярского края, Кемеровской области, Омской области, Свердловской области, Челябинской области, Республики

Башкортостан, Удмуртской Республики, Республики Татарстан, Нижегородской области, Самарской области, Оренбургской области, Республики Мордовии, Пермского края, Санкт-Петербурга, Ленинградской области, Москвы, Московской области, Липецкой области, Тамбовской области, Владимировской области, Курской области, Орловской области.

6.7. Список регионов участвующих в Соревновании может быть дополнен по решению Организатора Соревнований.

6.8. Соревнования Лиги проходят в формате трех лиг

- Лига Школ
- Лига Колледжей
- Лига Университетов

Каждая из них включает в себя команды, которые распределены по категориям учебных заведений. Таким образом, команды-участники определённой категории учебных заведений будут соревноваться между собой: Университеты с университетами, колледжи с колледжами и школы со школами.

6.8.1 Команды, относящиеся к спортивным школам (секциям), дополнительному образованию, военно-патриотическим клубам могут быть распределены в любую из лиг на усмотрение судейской коллегии.

6.8. Матчи за Абсолютное чемпионство проводятся между победителями всех лиг всех кубков, в каждой из дисциплин.

6.9. В LAN и ЕСнУП кубках могут принимать участие любые желающие граждане Российской Федерации объединенные в команды по принципу принадлежности к учебному заведению (обучению) и нахождении в городе прохождения обучения.

LAN Кубки (6–12) состоят из двух стадий:

- Стадия региональных и объединённых отборочных, 4 недели.
- Стадия межрегиональных соревнований: финал кубка - играют победители отборочных, 1 неделя.

6.9.1. Региональные и объединенные отборочные проводятся в формате LAN или ЕСнУП по дивизиональной системе. Перед первым Кубком Соревнования Организаторы проводят посев команд по отборочным группам, из отборочных групп выходит по 1–2 команды в первый дивизион, из первого дивизиона в финал кубка выходит также 1–2 команды. В дивизион входит от двух команд до восьми команд. Команды в дивизионе играют в формате RR bo1 или DE bo1, выбор делается СК после окончания регистрации команд в кубок и зависит от количества команд в дивизионах (или в регионе). Перед вторым кубком опираясь на результаты первого кубка, команды распределяются по дивизионам. Отборочные второго кубка начинаются с матчей в последних дивизионах. Две команды, занявшие 1 и 2 место в своем дивизионе, переходят в вышестоящий дивизион и играют в нем. Две команды, занявшие последние места в своем дивизионе, переходят в следующий кубок в нижестоящий дивизион. Остальные команды сохраняют свое место в дивизионе на следующий кубок. По итогам

отборочных 1-го кубка в финал кубка проходят 1–2 команды из 1 дивизиона.

6.9.1.1. В зависимости от количества команд в регионе-лиге-дисциплине отборочные могут быть: Городские отборочные - если в регионе, больше 8 команд в лиге-дисциплине, то команды играют городские отборочные между командами своего региона. Объединенные отборочные - если в регионе, меньше 8 команд в лиге-дисциплине, то команды попадают в объединенные отборочные, где играют команды нескольких регионов. В начале каждого кубка СК утверждает регионы, которые будут играть в городских или объединенных отборочных.

6.9.2. Финал кубка для CS2 и Dota2 проводятся в формате ЕСнУП, SE bo3. По итогам Финала кубка половина команд остаются в межрегиональном финале на следующий кубок, а остальные команды возвращаются в региональные отборочные в первый дивизион.

6.9.3. Мир танков состоит из двух стадий: Квалификация и Финал кубка.

6.9.3.1. Отборочные проводятся в формате ONLINE RR bo1, с квалификации выходит 4 команды в финал кубка. Финал кубка в формате ONLINE SE bo3

6.9.4. Кубки по «Mobile Legends: Bang Bang» состоят из двух стадий и проходят только ONLINE формате:

- Стадия квалификаций, 3 квалификации.
- Плей-офф: играют 3 сильнейшие команды из стадии квалификация и 1 команда, сохранившая слот с предыдущего финала.

6.10.2 Квалификации проводятся в формате SE bo1, финал bo3. Всего три квалификации в каждом кубке. С каждой квалификации выходит по 1 команды в финал кубка. Команда может участвовать во всех квалификациях до тех пор, пока не прошла в финал кубка. Команды, прошедшие в финал кубка, не могут принимать участие в квалификациях идущего кубка.

6.10.3. Плей-офф проводится в формате DE bo3, финал bo3. Команды сеются в сетку случайным образом. Если команда отказалась от участия в основной стадии, СК может вместо нее допустить участие команды с квалификации. Лобби создаётся участниками турнира. Команда, победившая в плей-офф сохраняет слот в финал на следующий кубок.

6.10. ONLINE Кубки (1–5) состоят из 3 дивизионов: Открытый, первый и высший дивизион. Все команды распределяются по 3 дивизионам, по итогам Кубка Чемпионов.

6.11.1 Каждый дивизион состоит из двух стадий: отборочные и финал:

- Отборочная стадии длится 4 недели, все команды распределены по группам. С каждой группы выходит по 2 команды.
- Финальная стадия длится 1 неделю

6.11.2 Отборочные проходят в формате RR bo1, финал SE bo3.

6.11.3 В рамках отборочных стадий допускается перенос матчей. Допустимый временной диапазон для переноса: среда-пятница 09:00 МСК-21:00 МСК; суббота с 09:00-13:00 МСК; воскресенье 13:00 МСК - 21:00 МСК.

6.11. Победители определяются в группах по следующим критериям:

- количество выигранных матчей;
- результаты личных матчей;
- разница по раундам в матчах между спорящими;
- при равенстве вышеуказанных критериев назначаются переигровки между спорящими за выход из группы Участниками. При проведении переигровок вводятся дополнительные параметры для определения занятых мест. Формат проведение матча за выход в следующий дивизион назначается главным судьёй соревнований.

6.13 Участие команд в турнире является бесплатным. Организаторы не взимают плату за участие в соревнованиях.

6.14. Турнирная платформа может взимать с команд-участников плату за оказание технических услуг, связанных с организацией и проведением соревнований. Подробная информация о стоимости и условиях оплаты будет предоставлена командам.

6.15. Если команда отказалась от участия в матчах своего дивизиона, то СК может вместо нее допустить участие команды с дивизиона ниже.

6.16. Если команда отказалась от участия в финале кубка, то СК может вместо нее допустить участие команды из отборочных.

6.17. В случае, когда команда не доиграла до конца свои матчи в дивизионе или финале кубка и решила покинуть соревнования, то по решению СК все результаты команды в дивизионе могут быть засчитаны как технические поражения и команда переходит в дивизион ниже.

7. РЕГИСТРАЦИЯ ИГРОКОВ И КОМАНД

7.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены, прошедшие регистрацию. В регистрацию входит подача заявки, с ее последующей верификацией, одобренной СК по правилам, предусмотренными настоящим Регламентом.

7.2. Регистрация участников доступна постоянно, вне зависимости от Кубка. Начать регистрацию можно связавшись с организаторами посредством мессенджеров и социальных сетей: http://t.me/quazar_bot - телеграмм, https://vk.com/quazargg - ВКонтакте и MAX https://max.ru/id5410098711_bot.

7.3. Спортсмены, ранее участвовавшие в Соревнованиях, организованных АНО ЦРКС «Квазар», для участия в Соревновании нужно написать Организатору Соревнования по указанным источникам (пункт 4.5.) для получения дальнейших инструкций и прохождения полной регистрации и обновления информации.

7.4. После обращения к Организатору Соревнования и заполнения формы регистрации, СК рассмотрит заявку и свяжется со спортсменом для дальнейших инструкций.

7.5. Для участия в кубках все участники команды должны пройти верификацию до первого матча.

7.5.1. Верификация проходит в формате видеоконференцсвязи или записанного видео.

7.5.3. Верификация проводится онлайн по ранее согласованному каналу связи. Наличие камеры обязательно.

7.5.4. Каждый новый спортсмен команды для участия в кубке проходит обязательную верификацию до первого своего матча.

7.5.5. Во время верификации проводится проверка:

- личности,
- факт обучения в заявленном учебном заведении (личный кабинет обучающегося на сайте учебного заведения/справка из учебного заведения, продлённый студенческий),
- договора об участии в Соревновании по форме, предоставленной Организатором Соревнования,
- родительского соглашение по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет,
- согласие на обработку персональных данных.

После регистрации участнику присваивается статус «Член лиги».

7.5.6 Все спортсмены должны иметь и предоставить в десятидневный срок по требованию СК пакет документов оригинал или копию на каждый из документов:

- документ, удостоверяющий личность участника (паспорт гражданина РФ, либо свидетельство о рождении — для участников, не достигших 14 лет, либо паспорт гражданина иного государства);
- медицинскую справку о допуске к спортивным соревнованиям;
- полис страхования от несчастного случая для занятий спортом (компьютерный спорт) и полис обязательного медицинского страхования;
- сертификат о прохождении участниками соревнования онлайн-обучения в сфере антидопингового обеспечения (сертификат Ассоциации Российского антидопингового агентства «РУСАДА»).

7.6. Состав команды может включать в себя от 5–10 игроков (Мир Танков 1–7 игроков, в зависимостри от формата турнира 1x1, 3x3, 7x7).

7.7. Команда обязана назначить одного из участников состава на роль Капитана команды. Капитану на турнирной платформе VSCL необходимо перед началом турнира выставить роли в команде: обязательно должен быть один капитан плюс 4 (четыре) игрока основы. В танках 1 капитан плюс 2 игрока основы.

7.8. При смене капитана необходимо сообщить судье через мессенджеры (п.4.5.).

7.9. Общение от лица ведет только капитан (дозаявки, апелляции, переносы, и др.).

7.9.1 Общение во время матчей происходит в комнате матча на VSCL. Судья в праве поставить паузу, и вызвать капитана в комнату матча.

7.10. Команда имеет право на участие тренера только в LAN кубках.

7.10.1. Тренер команды имеет право принимать участие в стадии драфта карт или персонажей (пики и баны).

7.10.2. Тренер команды имеет право давать советы и брать тактические паузы.

7.10.3. Тренер вправе сделать замены в составе на матче, на котором он присутствует. В случае разногласий в команде по составу команды на матч решение тренера является окончательным.

7.10.4. Тренер не имеет права подключаться к игре и к голосовому чату команды.

7.10.5. Тренер не имеет права обращаться к судье с жалобами, апелляциями и иными организационными вопросами, кроме подачи состава на игру.

7.10.6. Тренер обязан соблюдать все правила, предусмотренные данным регламентом.

7.10.7. Тренер может быть представителем любого учебного заведения или не иметь статус учащегося.

7.10.8. Тренер не имеет право играть, занимать места игроков.

7.11. Команда вправе иметь в своем составе участника легионера, если это предусмотрено Регламентом Соревнования.

7.11.1. Легионеры могут выступать только за команды своего региона по виду программ CS2 и Dota2.

7.11.2 Легионер может играть только за одну команду в каждой из дисциплин.

7.11.3. Легионер может принимать участие в лиге за команду той категории учебного заведения, в которой обучается.

7.11.4. В кубках допускается наличие только двух легионеров в команде.

7.11.4.1 Мир Танков – участвовать только учащиеся школ, колледжей и университетов. Полную регистрацию и верификацию проходят все игроки.

7.11.5. Если команда с легионером в составе занимает призовое место, призовые команды уменьшаются на 15% за каждого из легионеров, принявших участие в Кубке.

7.12. При регистрации команде присваивается название и логотип (соответствующие учебному заведению, за которое она выступает), литера или цифра (в зависимости от дисциплины: DOTA2 - литера, CS2 - цифра, Мир Танков - цифра).

7.13. При регистрации команды на платформе VSCL капитан обязательно должен выставить название, логотип учебного заведения и литеру/цифру, присвоенные команде.

7.13.1. Команда вправе зарегистрировать свой логотип и название, для этого капитану необходимо оплатить услугу регистрации логотипа.

7.14. Участники LAN кубков обязаны зарегистрироваться на турнирной платформе VSCL, разместить свою фотографию в профиле игрока и заполнить необходимые поля: ФИО, никнейм, дата рождения, пол, страна, город. Указать номер телефона, место обучения, привязать игровые аккаунты. Подгрузить необходимые документы для верификации: документ, подтверждающий обучение (студенческий, справка, лк); ПД + правила лиги; разрешение родителей, если участник не совершеннолетний.

7.14.1. Во время финалов менять игровые аккаунты запрещено!

7.14.2. Капитану необходимо привязать Телеграм в настройках уведомлений в личном кабинете на vscl.ru. Через уведомления происходит оповещение о назначении, изменении даты, времени и места матча.

7.15. Для регистрации в Online кубках капитану необходимо отправить информацию по составу: ФИО, номера телефонов, ТГ, игровые ID, никнеймы игроков.

8. ВЕРИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ И КОМАНД

8.1. После регистрации игроков команды, судьями лиги проводится верификация игроков и команд. Все участники команды должны пройти верификацию до первого матча.

8.2. Верификация проходит в формате видео-подтверждения через удобный канал связи, предварительно согласованный судьёй и игроками.

8.3. Время и дата верификации назначается судьей.

8.4. Во время верификации проводится проверка:

- личности,
- факт обучения в заявленном учебном заведении (личный кабинет обучающегося на сайте учебного заведения/справка из учебного заведения, продлённый студенческий),
- договора об участии в Соревновании по форме, предоставленной Организатором Соревнования,
- родительского соглашение по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет.

9. НАЗНАЧЕНИЕ ДАТЫ И ВРЕМЕНИ МАТЧЕЙ

9.1. Дата и время матчей назначается главным судьей лиги. Матчи в Кубках (1-5) команды вправе переносить. Матчи в Кубках (6-12) переносы возможны на усмотрение главного судьи.

9.2. Первое уведомление о назначении матча отправляется капитану за 4–7 дней до матча.

9.3. Второе уведомление Судья отправляет капитану за два дня до матча.

9.4. Капитан команды обязан подтвердить участие за два дня до начала матча.

9.5. Перенос матча возможен.

9.5.1 Перенос матчей делается по согласованию с капитаном соперника и судьёй.

9.5.2 Матчи переносить можно через сайт VSCL.ru в комнате матча, или через судью.

9.5.3 Матчи можно переносить по времени в указанный диапазон (п.6.11.3.).

10. ИЗМЕНЕНИЯ В СОСТАВЕ КОМАНД

10.1. Команда вправе совершать изменения в составе по правилам, предусмотренными данным регламентом.

10.1.1. Заменить основного игрока на матче заранее можно заявленным до начала игры дивизиона запасным игроком состава.

10.1.2. Внесение нового игрока в состав команды возможно только в отборочных кубка. При дозаявке нового игрока необходимо сообщить судье (п 7.9.2) и новому игроку пройти верификацию (п.8.) до первого матча.

10.2. На Финалы Кубков на весь состав команды накладывается Ростер-лок.

10.3. Команды, сохранившие слот в финале кубка, имеют право дозаявить игрока до финальной недели.

11. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

11.1. ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ (Counter-Strike 2):

11.1.1. Список карт:

- de_dust2
- de_mirage
- de_inferno
- de_ancient
- de_nuke
- de_cache
- de_anubis

11.1.2. На странице матча осуществляется мап-вето. После подтверждения готовности турнирная платформа VSCL случайным образом выбирает право первого хода для команд. На вычёркивание или выбор карты даётся 35 секунд.

Для bo1:

Команда А вычеркивает 2 карты;

Команда Б вычеркивает 3 карты;

Команда А вычеркивает 1 карту;

Команда Б выбирает игровую сторону.

Для bo3:

Команда А вычеркивает 1 карту;

Команда Б вычеркивает 1 карту;

Команда А выбирает 1-ю карту;

Команда Б выбирает игровую сторону на карте 1;

Команда Б выбирает 2-ю карту;

Команда А выбирает игровую сторону на карте 2;

Команда Б вычеркивает 1 карту;

Команда А вычеркивает 1 карту;

Команда Б выбирает игровую сторону на карте 3.

11.1.2. После подтверждения готовности на VSCL.

11.1.3. Только капитаны вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам в общем чате матча и организаторам Соревнования причину паузы. К допустимым причинам относятся:

11.1.4. Непреднамеренный разрыв соединения:

- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением;
- Форс-мажор, который мешает участнику Соревнования участвовать в матче. Организатор Соревнования и иные официальные лица Соревнования оставляют за собой право самим оценивать ситуацию как форс-мажор.

11.1.5. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу с обязательным уведомлением судьи и соперников о причине технической паузы.

11.1.6. Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

11.1.7. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в рамках одного матча (карты) каждая команда вправе использовать четыре тактических паузы длительностью по 30 секунд каждая.

11.1.8. Возобновление игры (снятие паузы) возможно только по команде судьи и получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру

11.1.9. Технические проблемы в дисциплине «Тактический трёхмерный бой»:

11.1.10. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию матча – рассмотрены не будут.

11.1.11. Восстановление раунда (backup) делается, если игрок вылетел в раунде и командами не было получено никакого урона. Если игрок вылетел, капитану в чате нужно написать “nl” и команде никаких действий не предпринимать. Если же команда, продолжает играть в меньшинстве, получается урон, то восстановления раунда не будет.

11.2 БОЕВАЯ АРЕНА (DOTA 2):

11.2.1. Мап-вето для дисциплины “Боевая Арена”:

Турнирная платформа VSCL случайным образом предоставляет одной из команд право первого выбора. На выбор пика или стороны даётся 35 секунд

Для bo1: команда А выбирает из четырех вариантов:

- первый пик

- второй пик
- свет
- тьма.

Если команда А выбрала пик, то команда Б выбирает сторону, и наоборот, если команда А выбрала сторону, то команда Б выбирает пик.

Для bo3: для создания второй карты идет процесс выбора аналогичный bo1, но право первого выбора у противоположной команды. На третьей карте право первого выбора определяется случайным образом.

11.2.2 Только капитаны вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам в общем чате матча и организаторам Соревнования причину паузы. К допустимым причинам относятся:

11.2.3. Непреднамеренный разрыв соединения:

- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением;
- Форс-мажор, который мешает участнику Соревнования участвовать в матче. Организатор Соревнования и иные официальные лица Соревнования оставляют за собой право самим оценивать ситуацию как форс-мажор.

11.2.4. В дисциплине «Боевая Арена» в случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу с обязательным уведомлением соперников о причине технической паузы.

11.2.5. Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

11.2.6. В дисциплине «Боевая арена» в рамках одного матча (карты) каждая команда вправе использовать четыре тактических паузы длительностью по 30 секунд каждая. Контроль за соблюдение количества и продолжительность пауз возлагается на судью.

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

11.2.8. Запрещается делать тактические паузы при сражениях.

11.2.9. 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.

11.2.10. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создается заново. При этом участники, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента разрыва соединения (дисконнекта) выборы и запреты.

11.2.11. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта. Дату и время переигровки назначает судья.

11.2.12. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитывается как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры участник может быть дисквалифицирован с Соревнования.

11.2.13. Голосовой чат. Команды во время матчей могут использовать TeamSpeak или внутриигровой чат.

11.2.14. За оказание технических услуг турнирной платформой VSCL может взыматься сбор с команд-участников.

11.3. ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ (Мир танков):

11.3.1. Список карт (встречный бой):

– Химмельсдорф
– Прохоровка
– Ласвилль
– Энск
– Рудники
– Утёс
– Редшир

11.3.2.Сервер Ru#6, Встречный Бой длится 6 минут, время захвата 1.5 минуты, техника 10 уровня. пуза между боями 4 минуты.

11.3.2. Карта и позиция на карте определяется случайным образом.

11.3.4.В случае ничьей победитель определяется по дополнительным показателям.

11.4. БОЕВАЯ АРЕНА (Mobile Legends: Bang Bang)

11.4.1. Сервер лобби: на территории РФ; Режим лобби: пользовательский; режим выбора героя

11.4.2. Сетка формируется на сайте VSCL.ru

11.4.3. Игровое лобби создаётся командой, чьи квалификации проводятся.

11.4.3.1. Капитаны команд между собой связываются для проведения матча через личные сообщения в ВК, данные по соперникам отправляет капитану через ВК (п.4.5.).

11.4.3.2. В игровом лобби и матче имеют право находиться только заявленные на текущий матч участники и судьи.

11.4.3.3. При заходе в лобби вы автоматически подтверждаете свою готовность.

Для bo1:

-Верхняя команда по сетке выбирает синюю сторону;

Для bo3:

- Первая карта: верхняя по сетке команда выбирает Синюю сторону;

- Вторая карта: верхняя по сетке команда выбирает Красную сторону;

- Третья карта: выбор стороны осуществляется командой, которая проиграла вторую карту.

11.4.3.4. Перерывы между матчами в одной серии не должны превышать пять минут.

11.4.4. Чтобы одержать победу над противником вы должны разрушить трон соперников. По окончанию каждого матча капитанам команд обязательно делать скриншот с результатами и отправлять судье для подтверждения результата (п.4.5).

11.4.5. Все файлы матча (скриншоты и пр.) должны храниться до окончания кубка. Подделка файлов матча, а также их преднамеренная модификация категорически запрещена и строго наказывается. Названия всех файлов матча должны отражать их содержание. Подавать жалобу на названия файлов матча не допускается. Однако если у организаторов будут затруднения из-за неверных названий файлов, то это может повлечь за собой наказание вплоть до дисквалификации.

11.4.6. Перед началом матча для проверки вашего оппонента вы можете запросить скриншот игр. Запрос скриншота обязателен до начала матча и входа в игру.

11.4.7. В случае запроса скриншота у одной стороны противоположная сторона также должна сделать скриншот игры в обязательном порядке.

11.4.7.1.Формат скриншотов обычный: каждый игрок делает обычный скриншот в игре.

11.4.7.2. Формат скриншотов с сообщением противника: В начале игры каждый капитан команды или один из участников команды пишет сообщение в общий чат. Все участники (в том числе и капитаны) должны сделать скриншот на фоне сообщения противника.

11.4.7.3. В случае, когда команда победителей не может предоставить скриншоты каждого участника команды, проигравшая команда может запросить переигровку матча.

11.4.7.4.. Переигровка матча назначается только при наличии скриншотов каждого Участника проигравшей команды.

11.4.7.5. За использование поддельных скриншотов организатор вправе поставить техническое поражение команде, осуществившей подлог.

11.4.8. Переигровка матчей по причине Разрыва соединения допускается, если проблема с соединением возникла до 1 минуты 30 секунды матча.

11.4.8. Переигровка матчей по причине нарушения правил (11.4.3.1 неправильный выбор сервера) допускается, если проблема замечена до 1 минуты 30 секунды матча.

11.4.9. Процесс запроса переигровки матча:

11.4.9.1. Участник команды должен сделать Скриншот/Запись игры, доказывающий разрыв соединения или нарушение правила (11.4.3.1 неправильный выбор сервера).

11.4.9.2. Написать в общий чат игры о том, что вы запрашиваете переигровку матча.

11.4.9.3. Сдаться в самой игре.

11.4.9.4. Уведомить Организатора о данной проблеме через официальный ТГ-канал турнира через личное сообщения организатору, а также предоставить доказательства разрыва соединения или нарушения правила (11.4.3.1 неправильный выбор сервера).

11.4.10. Переигровка невозможна после совершения активных действий (гибели героя, гибели лесного монстра).

11.4.11. Переигровка стадии выбора героя невозможна.

11.4.12. Максимальное количество пауз две, длительность одной паузы – две минуты.

11.4.13. Для запроса паузы любому Участнику команды нужно написать слово «Пауза» в чат игры в режиме «Все».

12. СУДЕЙСТВО

12.1. За неспортивное поведение СК имеет право лишить призовых выплат.

12.2. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с настоящим регламентом Соревнования.

12.3. Судья вправе выдавать штрафные баллы участникам и/или команде Соревнования за те или иные нарушения, предусмотренные данным регламентом, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

12.3.1. Штрафные баллы сохраняются до окончания Соревнования.

12.3.2. Если участник и/или команда набрали 3 или более штрафных балла, то они не допускаются к следующему матчу.

12.4. Если за 15 минут до начала матча команда участников находится не в полном составе, то ей выносится предупреждение и предоставляется 30 минут, чтобы начать матч. Если спустя 30 минут команда находится не в полном составе, то команде присуждается техническое поражение в текущем матче. Пример: начало матча в 9:30, в 9:45 команде присуждается техническое поражение.

12.5. Команда имеет возможность делать замены между картами, в случае форс-мажорных ситуаций и, если игрок присутствует в комнате матча.

12.6. Команда, желающая иметь возможность замены в течении матча в формате LAN и ЕСнУП, должна присутствовать на начало матча в полном составе, включающем запасных игроков. Опоздания запасных игроков регулируются.

12.7. Команды должны соблюдать принципы честной игры - уважение к соперникам, судьям, тиммейтам. Соблюдение правил соревнований и принятие судейских решений. Неспортивное поведение может повлечь применение к нарушителю предупреждения или штрафных баллов, вплоть до дисквалификации.

12.8. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации.

12.9. В дисциплине «Боевая арена» написание «gg» и других аналогий, несущих такую же смысловую нагрузку, что и написание «gg», приравнивается к проигрышу. При ошибочном написании или технической накладке команде, написавшей «gg» и других аналогий, несущих такую же смысловую нагрузку, что и написание «gg», выносится предупреждение, при этом команда обязана сразу

уведомить своих соперников об ошибочном написании. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренное настоящим пунктом, повлечет присуждение технического поражения команде.

12.10. В дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» запрещено начинать матч неполным составом команды. Нарушение данного пункта повлечет присуждение технического поражения команде.

12.11.1. Все апелляции относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция производится в СК через личные сообщения группы ВКонтакте, MAX или Telegram. (п. 4.5.)

12.11.2. Апелляция должна содержать указание тайм-кодов (промежутка времени) спорных моментов и их аргументация. Допускается оформление апелляции в течение суток после матча.

12.12. Диалог от лица команды ведёт только капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.

12.13. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т. ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

12.14. Участникам Соревнования запрещено транслировать игры Соревнования на различные стриминговые и иные площадки.

12.15. Во время матча в формате онлайн судья вправе остановить матч и запросить верификацию личности в формате видеоконференции.

13. НАГРАЖДЕНИЕ

13.1. Общий призовой фонд Соревнования составляет более 1 680 000 (один миллион шестьсот восемьдесят тысяч) рублей:

13.2. Призовой фонд делится равными суммами между Кубками - по 240 000 (двести сорок тысяч) рублей на каждый из Кубков.

13.2.1. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» по виду программы DOTA 2 и «Тактический трёхмерный бой» по виду программы CS2 Финалах Кубка (6-12):

- Первое место – 20 000 (двадцать тысяч) рублей;
- Второе место – 10 000 (десять тысяч) рублей;
- Третье место – 5 000 (пять тысяч) рублей.

13.2.2. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» по виду программы DOTA 2 и «Тактический трёхмерный бой» по виду программы CS2 Финалах Кубка (1-5):

- Высший дивизион – 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей;
- Первый дивизион – 10 000 (десять тысяч) рублей;
- Открытый дивизион – 10 000 (десять тысяч) рублей.

13.3. Команды-победители в матчах за Абсолютное Чемпионство в дисциплинах «Боевая арена» по виду программы DOTA 2 и «Тактический трёхмерный бой» по виду программы CS2 наносятся на Артефакты Лиги QUAZAR.GG.

13.4 Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» по виду программы Mobile Legends: Bang Bang,

- Первое место – 10 000 (десять тысяч) рублей;
- Второе место – 6 000 (шесть тысяч) рублей;
- Третье место – 3 000 (три тысячи) рублей.
- Четвёртое место – 1 000 (одна тысяча) рублей.

13.5 Распределение призового фонда в дисциплинах «Тактический трёхмерный бой» по виду программы Мир танков,

- Первое место – 6 000 (шесть тысяч) рублей;
- Второе место – 3 000 (три тысячи) рублей;
- Третье место – 1 000 (одна тысяча) рублей.

13.6. Призовые суммы выплачиваются в полном объеме капитану команды в течение 30 дней после предоставление документов в СК для выплаты.

13.6.1. Призовые суммы выплачиваются только гражданам Российской Федерации.

13.7. Капитан команды, выигравшей призовую сумму, обязан в течение 10 дней после выигрыша призовой суммы подать следующие данные и документы:

- Скан или качественные фотографии первых трёх страниц паспорта Российской Федерации;
- ИНН;
- СНИЛС;
- Реквизиты банковского счёта;
- Подписанное согласие об обработке персональных данных.
- Справка об обучении от каждого участника команды, сыгравшего в кубке.

13.8. Если капитан команды не предоставил документы для выплат или предоставил их не в полном объеме в срок до 30 дней после завершения Кубка, в котором команда заняла призовое место, то организаторы вправе не выплачивать призовые.

13.9. Организаторы Соревнования, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, а именно исчисляют, удерживают и перечисляют налог с каждой призовой суммы в размере 13% и подают сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

14. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

14.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование (разъяснение) настоящего Регламента осуществляется СК.

14.2. Организаторы Соревнования вправе изменять настоящий регламент.

14.3. Регламент вступает в силу с момента его публикации на официальных источниках Соревнования.