

УТВЕРЖДЕНО

---

Романов Д. А.

От 14.09.2023

**РЕГЛАМЕНТ**

ЛАН ЛИГА QUAZAR.GG 2023-2024

**Новосибирск**

**2023**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Термины и сокращения
2. Общие положения
3. Организаторы Соревнования
4. Официальные лица Соревнования
5. Участники Соревнования
6. Формат и система проведения
7. Регистрация игроков и команд
8. Назначение времени и даты матчей
9. Изменения в составе
10. Технические проблемы и паузы
11. Судейство
12. Платные услуги
13. Награждение
14. Заключительные положения

## 1. Термины и сокращения

**QUAZAR.GG** – Российская некоммерческая организация, проводящая соревнования по компьютерному спорту (АНО ЦРКС «Квазар»)

**Соревнования** – Соревнования по компьютерному спорту «Сезон QUAZAR.GG 2023-2024».

**Регионы участники** – Новосибирская область, Челябинская область, Свердловская область, Ленинградская область, Республика Башкортостан, Пермский край.

**ГСК** – Главная судейская коллегия.

**Региональная ГСК** - судейская коллегия региона главный судья, которой – управляющий арены.

**Нормативные документы Соревнования** – Свод правил, утверждённый ГСК.

**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».

**Система дивизионы и группы** – система проведения соревнований, при которой участник соревнований поднимается в дивизион выше в одну из групп или опускается в дивизион ниже в одну из групп, после сыгранных матчей в своём дивизионе и группе. За исключением стыковочной группы и группы первого дивизиона.

**Дивизион** – это состав групп от 1 до 6. Каждая группа включает в себя от 3 до 6 команд.

**Группа дивизиона** – команды, соревнующиеся между собой.

**Стыковочная группа** – группа, которая появляется после первого этапа соревнований и считается переходной группой между первым и вторым дивизионом.

**Группа первого дивизиона** – сильнейше команды города определённой

категории учебных заведений, которые соревнуются за право представлять свой регион на межобластных соревнованиях финала кубка.

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

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

**Официальный сайт организатора соревнований** - <https://quazar.gg/>.

**Площадка проведения соревнований** - <https://www.vscl.ru/>.

**Участник** – Спортсмен, чья заявка на участие в Соревновании была одобрена организатором Соревнований. Участником может быть только учащийся в учебном заведении (школе, в среднем профессиональном учебном заведении, ВУЗе). Человек, который не обучается ни в одном учебном заведении региона не может участвовать в Лиге.

**Команда** – Группа спортсменов от 5-10 человек, чья заявка на участие в Соревнования была одобрена организатором Соревнований. Команда состоит из игроков основы и замен, и тренера.

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

**Тренер** – член команды, руководящий тренировкой спортсменов.

**Играющий тренер** – член команды, который одновременно исполняет обязанности тренера и игрока.

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

**Член лиги** - учащийся учебного заведения. Статус «Члена Лиги» присваивается после предоставления и проверки всех документов, необходимых для регистрации в соревновании.

**Легионер** – учащийся учебного заведения, который принимает участие в соревнованиях не за своё учебное заведение. Имеет право играть максимум за 1 команду в этапе, и легионер должен учиться в той категории учебного заведения, в рамках которого команда участвует в лиге (у Школьной Лиги легионером может быть только учащийся любой из школ). Нигде не учащийся игрок не может принимать участие в лиге!

**Single-elimination (Олимпийская система)** – Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

**Double-elimination (Олимпийская система с выбыванием после двух поражений)** - Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после двух проигранных матчей.

**Round - Robin** – Круговая система проведения соревнования, при которой каждый участник играет с каждым.

**Замена игрока** – Изменение состава на игру из заявленных игроков состава команды.

**Дозаявка игрока** – Добавление нового игрока в состав команды.

**Ростер-лок** – Закрепление состава, без возможности изменений команды на определенный этап Соревнования.

**Основной этап** – часть соревнований, всего таких частей будет шесть. Один этап длится четыре недели. В каждом основном этапе определяется чемпион.

**Финал Кубка** – часть соревнований, в котором участвуют сильнейшие команды регионов всего таких кубков будет шесть. С первого по шестой этап.

**Чемпионский Этап** – Финальная часть соревнований, в котором определяются чемпионы региона по категориям учебных заведений, абсолютные чемпионы региона, абсолютные чемпионы по категориям учебных заведений лиги и абсолютные чемпионы лиги.

**Абсолютные чемпионы региона** – сильнейшая команда региона.

**Абсолютные чемпионы лиги** – сильнейшая команда лиги.

**Абсолютные чемпионы учебных заведений** – сильнейшие школы, колледжи и университеты сезона.

## **2. Общие положения**

- 2.1. Спортивные соревнования проводятся в соответствии с нормативными документами, утвержденными ГСК.
- 2.2. Спортивные соревнования проводятся с целью предоставления возможности новым составам попробовать себя в компьютерном спорте, а уже устоявшимся командам дать хорошую игровую практику.
- 2.3. 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 ГСК.

- 2.4. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, включенных в данный регламент.
- 2.5. 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».
- 2.6. QUAZAR.GG определяют условия проведения спортивных соревнований, предусмотренных данным регламентом и иных Нормативных документов Соревнования.

### **3. Организаторы соревнования**

- 3.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется QUAZAR.GG. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования QUAZAR.GG руководствуется действующим законодательством Российской Федерации и законами субъектов Российской Федерации.
- 3.2. Организаторы соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и турнирных сервисов.
- 3.3. Организаторы Соревнования сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, команды которых участвуют в Соревновании.
- 3.4. 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 непригодные;
  - 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 два или более слов.

### 3.5. Права организаторов Соревнования:

- организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных настоящим регламентом;
- утверждать Регламент или иные Нормативные 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 Нормативных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы регламента и иных Нормативных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений Регламента или иных Нормативных 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.

### 3.6. 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 Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Нормативных документов Соревнования.
- 4.2. Организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК, сформированная в порядке, предусмотренном Нормативными документами Соревнования.
- 4.3. Решения ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.
- 4.4. Для обращения в ГСК используется:
  - Электронная почта: [tournament@quazar.gg](mailto:tournament@quazar.gg)
  - Telegram +7 983 137 90 75
  - Личные сообщения групп лиг.
  - Лига Новосибирск: <https://vk.com/quazargg>
  - Лига Санкт - Петербург: <https://vk.com/quazarggspb>
  - Лига Челябинск: <https://vk.com/quazarggchlb>
  - Лига Пермь: <https://vk.com/quazarggprm>
  - Лига Уфа: <https://vk.com/quazarggufa>
  - Лига Екатеринбург: <https://vk.com/quazarggekb>
- 4.5. Судьи Соревнования и иные официальные лица Соревнования не могут являться участниками Соревнования.

#### **5. Участники соревнования**

- 5.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены или группа спортсменов (команды), подавшие заявку на участие и одобренные ГСК



по правилам, предусмотренными Нормативными документами Соревнования.

- 5.2. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам выполнения всех условий регистрации, предусмотренных данным регламентом и иными Нормативными документами Соревнования.
- 5.3. Официальный язык Соревнования – русский.
- 5.4. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов 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 ГСК, в том числе предъявлять по запросу официальных лиц Соревнования документы, подтверждающие личность участника Соревнования (в формате LAN и ЕСНУП).
- 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).
  - 5.9.1. 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 Нормативными документами Соревнований, вплоть до дисквалификации.

- 5.10. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 5.11. 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.
- 5.12. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов и матчей, проводимых в рамках Соревнований.
- 5.13. 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.
- 5.14. 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. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора Соревнования.
- 5.15. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей, обозревателей, и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.
- 5.16. 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».
- 5.17. 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.

- 5.18. В случае возникновения форс-мажора, которые помешает участнику Соревнования участвовать в матче, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов Соревнования.
- 5.19. Участники соревнований, которые сформировали команду от учебного заведения обязаны предоставить справки о принадлежности к этому учебному заведению в день первого матча.
- 5.20. Участники, которые являются легионерами обязаны предоставить справки о принадлежности к той же категории учебного заведения, за команду которого они будут принимать участие в день первого матча.
- 5.21. Участники соревнования предоставляют справки о принадлежности к учебному заведению два раза, в сентябре и в феврале обязательно и без исключения.

## **6. Формат и система проведения**

- 6.1. Соревнование включают в себя следующие дисциплины:
- «Тактический трёхмерный бой» по виду программы Counter-Strike: Global Offensive;
  - «Боевая арена» по виду программы Dota 2.
- 6.2. Соревнование проходит с 25.09.2023 – 28.04.2024.
- 6.3. Регионы, принимающие участие: Новосибирская область, Свердловская область, Челябинская область, Ленинградская область, республика Башкортостан, Пермский край.
- 6.4. Соревнования Лиги проходят в формате трех лиг, 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 (кроме 7 этапа, который включает в себя матчи за Чемпионство среди всех категорий учебных заведений).
- 6.5. Соревнование состоит из семи этапов:
- 1 - 7 - основные этапы и финалы кубков проходят в форматах LAN и ЕСНУП соответственно, один этап длится три недели. Все матчи проходят по системе «дивизион и группы RR bo1». В конце каждого основного этапа сильнейшие команды региона, каждой категории учебных заведений сражаются с представителями других регионов на меж региональных соревнованиях в Финале Кубка.  
Даты проведения 1-6 этапов: 25.09.2023 – 21.04.2024  
Этап 1: 25.09 – 15.10  
Этап 2: 16.10 – 12.11

Этап 3: 13.11 – 10.12

Этап 4: 11.12 – 28.01

Этап 5: 29.01 – 25.02

Этап 6: 26.02 – 24.03

Этап 7: 25.03 – 21.04

- Финал сезона 22.04.2024 - 28.04.2024

6.5.1. Перед началом Соревнования Организаторы Соревнования проводят посев команд по группам второго дивизиона случайным образом.

6.5.2. Каждый этап, с 2 по 7, состоит из нескольких дивизионов и стыковочной группы (количество дивизионов может меняться в зависимости от количества групп, количество групп может меняться в зависимости от количества команд, участвующих в соревнованиях, на усмотрение ГСК):

- Второй дивизион – включает в себя от 1 - 4 групп, группам присваивается наименование А, Б, В, Г. В каждую из групп может входить от 3 до 6 команд, которые соревнуются в формате Round Robin bo1. Команды, одержавшие победу в группах А, Б, В, и Г второго дивизиона переходят в стыковочную группу. Команды, занявшие не последние места в своей группе, остаются в этом же дивизионе и распределяются перед следующим этапом между группами случайным посевом, сохраняя при этом свое место. Команды, занявшие в своих группах последнее место переходят в дивизион ниже, если дивизиона ниже нет, то команды остаются в этом же дивизионе и распределяются перед следующим этапом между группами случайным посевом сохраняя своё место.
- Стыковочная группа – группа, в которой победители групп второго дивизиона и проигравшие команды первого дивизиона в предыдущем этапе соревнуются между собой в формате Round Robin bo1 за выход в первый дивизион. В первый дивизион может перейти 1-2 команды. Стыковочная группа появляется только со второго этапа.
- Первый дивизион включает в себя одну группу, в которой может находиться от 3 до 6 команд. Команды в первом дивизионе играют за право участвовать в Финале Кубка. Команда, занявшая 1 место проходит Финал Кубка на межрегиональные соревнования. Команды, занявшие последние места, переходят в стыковочную группу.

6.5.3. Первый этап играется без «стыковочной группы». Команды с второго дивизиона сразу переходят в первый дивизион. После всех сыгранных матчей в первом дивизионе, команды, занявшие последние места, опускаются в стыковочную группу, с которой начинают соревнования в следующем этапе.

6.5.4. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования во время матча происходит в очном формате.

## **7. Регистрация игроков и команд**

7.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены или группа спортсменов (команды), подавшие заявку на участие и одобренные ГСК по правилам, предусмотренными Нормативными документами Соревнования, а также предоставили необходимые документы для получения статуса «Член Лиги» или «Легионер».

7.2. Регистрация участников доступная в течении сезона.

7.3. У спортсменов, ранее участвовавших в Соревнованиях, организованных QUAZAR.GG, ГСК запросит необходимые недостающие документы для полной регистрации.

7.4. Спортсмены проходят регистрацию по форме:

<https://www.vscl.ru/user/register/quazar>

7.5. Спортсмены, ранее участвовавшие в Соревнованиях, организованных QUAZAR.GG, для участия в Соревновании нужно написать Организатору Соревнования по указанным источникам (пункт 4.4.) для получения дальнейших инструкций и прохождения полной регистрации.

7.6. После обращения к Организатору Соревнования или заполнения формы, ГСК рассмотрит заявку и свяжется со спортсменом для дальнейших инструкций.

7.7. Все участники обязаны заполнить и принести на первую игру документы:

- Договор об участии в Соревновании по форме, предоставленной Организатором Соревнования.
- Родительское соглашение по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет
- Справка, подтверждающая факт обучения в учебном заведении.

- 7.8. После подтверждения ГСК получения от участника всех документов, участнику присваивается статус «Член лиги».
- 7.9. Состав команды может включать в себя от 5-10 игроков.
- 7.10. Команда обязана назначить одного из участников состава на роль Капитана команды.
- 7.10.1. Произвести смену Капитана команды возможно только при определенных условиях. Допустимые условия перечислены ниже:
- Согласие всех участников состава команды;
  - Капитан команды по своей инициативе снимается с роли Капитана команда и назначает нового человека.
- 7.11. Команда вправе иметь тренера команды.
- 7.11.1. Тренер команды имеет право принимать участие в стадии драфта карт или персонажей (пики и баны).
- 7.11.2. Тренер команды имеет право давать советы и брать тактические паузы.
- 7.11.3. 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.
- 7.11.4. Тренер во время матча стоит за спинами игроков, и может присутствовать во время матчей.
- 7.11.5. Тренер не имеет права подключаться к игре и к голосовому чату команды.
- 7.11.6. Тренер не имеет права обращаться к судье с жалобами, апелляциями и иными организационными вопросами, кроме подачи состава на игру.
- 7.11.7. Тренер обязан соблюдать все правила, предусмотренных данным регламентом и иными Нормативными документами Соревнования.
- 7.12. Команда вправе иметь играющего тренера.
- 7.12.1. Играющий тренер обязан входить в состав команды.
- 7.12.2. Перед началом матча капитан команды заявляет играющего тренера как игрока или тренера. В случае, когда играющий тренер на матче является игроком, ему запрещено пользоваться правами тренера.
- 7.13. Команда вправе иметь в своем составе участника «легионера»
- 7.13.1. Легионеры могут выступать за команды своего региона.
- 7.13.1. Легионер также должен быть учащимся в учебном заведении той же категории, за которую выступает команда. Нигде не учащийся игрок не может принимать участие в лиге
- 7.13.2. Команды с двумя легионерами не допускаются до участия в Финальном седьмом этапе, максимум - один участник-легионер.

- 7.14. Команда, представляющая в Соревновании учебное заведение, обязана использовать логотип соответствующего учебного заведения. В случае нескольких команд от одного учебного заведения, всем командам присваивается литера.
- 7.15. При регистрации команда получает логотип, предоставленный Организатором Соревнования.
- 7.15.1. Команда вправе зарегистрировать свой логотип и название, для этого капитану необходимо оплатить услугу регистрации логотипа
- 7.16. Оплата участия за участника команды производится наличной или безналичной оплатой в день соревнований, перед началом первого матча, в том числе, если в команде есть участники легионеры.

## **8. Назначение времени и даты матчей**

- 8.1. Дата и время матчей назначается главным судьёй региона. Матчи начинаются 9:30 по местному времени.
- 8.2. Судьи региона обязаны оповестить капитанов команд о времени и дате запланированного ближайшего матча за неделю до начала матча и за день до начала матча.
- 8.3. Капитан команды обязан подтвердить участие в матче за день до начала матча.
- 8.4. Переносить день матчей возможно при выполнении всех нижесказанных условий:
- 8.4.1. Капитаны всех команд группы, участвующих в матчах согласны перенести матч и группы.
- 8.4.2. Судья разрешает перенести матч;
- 8.4.3. Перенос матча оплачен в соответствии с пунктом регламента
- 8.5. Матчи «Финала Кубка» проходят исключительно воскресенье четвёртой недели
- Матчи «Финала Кубка» переносить нельзя.
  - Матчи «Финала Кубка» играют в один день.

## **9. Изменения в составе**

- 9.1. Команда вправе совершать изменения в составе по правилам, предусмотренными данным регламентом и иными Нормативными документами.
- 9.1.1. Заменить основного игрока на матче заранее можно заявленным до начала игры дивизиона запасным игроком состава.
- 9.1.2. Внесение нового игрока в состав команды возможно в течение этапа между переходами из дивизиона в дивизион. За исключением «Финала кубка». В течение игры в дивизионе, такой возможности нет.
- 9.2. В конце каждого этапа, на «Финал Кубка» на весь состав команды накладывается Ростер-лок

## **10. Технические проблемы и паузы**

- 10.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам и организаторам Соревнования причину паузы. К допустимым причинам относятся:
- 10.1.1. 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.
- 10.2.1. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в рамках одного матча (карты) каждая команда вправе использовать четыре тактических паузы длительностью по 30 секунд каждая.
- 10.3.1. Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 10.2. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу с обязательным уведомлением соперников о причине технической паузы.



10.2.1. 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.

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

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

10.3. Технические проблемы в дисциплине «Боевая арена»:

10.3.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) 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.

10.3.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта. Дату и время переигровки назначает судья.

10.3.3. 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.

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

10.4.1. 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.

10.4.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех участников назначается переигровка. Выбранные и карты (пики и баны) остаются

такими же, как до дисконнекта. Дату и время переигровки назначает судья.

- 10.4.3. 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. Судейство**

- 11.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с настоящим регламентом Соревнования и внутренним Судейским регламентом.
- 11.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, судья вправе применить к такому участнику, предусмотренных настоящим регламентом, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 11.3. 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.
- 11.4. 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 данным регламентом.
- 11.5. Избыточные сообщения в чат (флуд - малосодержательные и нетематические сообщения) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации.
- 11.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации.
- 11.7. 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.

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

11.6.1 Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течении 30 минут после окончания матча. Апелляция производится в ГСК через личные сообщения группы ВК или Telegram.

11.6.2. Апелляция должна содержать указание тайм-кодов (промежутка времени) спорных моментов и их аргументация.

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

11.7. 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.

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

11.9. Судья вправе выдавать штрафные баллы участникам и/или команде Соревнования за те или иные нарушения, предусмотренные данным регламентом.

11.9.1. Штрафные баллы сохраняются до окончания Соревнования.

11.9.2. Если участник и/или команда набрали 3 или более штрафных балла, то они не допускаются к следующему матчу. Участник и/или команда вправе заменить дисквалификацию на денежный штраф, оплатив сумму, предусмотренную данным регламентом.

11.9.3. После оплаты штрафа или конца срока дисквалификации штрафные баллы обнуляются.

## 12. Награждение

12.1. Общий призовой фонд Соревнования составляет 3 000 000 (три миллиона) рублей:

12.2. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в этапе 1-6 этапах:

- Первое место – 3 000 (три тысячи) рублей;
- Второе место – 2 000 (две тысячи) рублей;
- Третье место – 1 000 (одна тысяча) рублей.

12.3. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в этапе 1-6 «Финал Кубка»:

- Первое место – 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей;
- Второе место – 10 000 (десять тысяч) рублей;
- Третье место - 5000 (пять тысяч) рублей.

12.4. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в 7 этапе (город):

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

12.5. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в 7 этапе (межгород):

- Первое место – 50 000 (десять тысяч) рублей;
- Второе место – 25 000 (шесть тысяч) рублей;
- Третье место - 10 000 (три тысячи) рублей.

12.6. Чемпион региона в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» - 10 000 рублей

12.7. Абсолютный Чемпион Лиги в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» - 100 000 рублей

12.8. Призовые суммы выплачиваются полностью капитану команды в течении 30 дней после выигрыша призовой суммы командой.

12.9. Капитан команды, выигравшей призовую сумму, обязан в течении 30 дней после выигрыша призовой суммы подать следующие данные и документы:

- Скан или качественные фотографии первых трёх страниц паспорта;

- СНИЛС;
- ИНН;
- Реквизиты банковского счёта;
- Подписанное согласие об обработке персональных данных.

12.10. 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.

### 13. Оплата услуг

13.1 Учащиеся младше 14-ти лет не оплачивают билет участника. Если участник младше 14- лет является легионером, то оплачивает билет согласно регламенту п13.3.

13.2. Оплата билета участника (наличная/безналичная) за участие в соревновании производится до начала первого матча:

- Билет участника в дивизионе II и ниже – 120 ₺ (если команда в начале играет во втором и прошла в первый дивизион, то необходимо будет внести дополнительную оплату в размере 400₺)
- Билет участника в «Стыковочной группе» - 0 ₺
- Билет участника в первом дивизионе этапа – 200 ₺
- Билет участника в финале кубка – 200 ₺

13.3. Оплата участия легионера в команде вносится до начала первого матча:

- Билет для первого легионера – 200 рублей за один этап.
- Билет для второго легионера – 1500 рублей за один этап.

13.4. Оплата штрафа вместо пропуска матча за три предупреждения - 500₺

13.5 Команда может выбрать день группы дивизиона из определенных до стадии посева – 1 000₺ (если команда готова забронировать время матча на постоянной основе на долгий срок, возможно скидки)

13.6 Перенос дня группы дивизиона – 1 500₺, за 3 дня до матча (перенос возможен при полном согласии команд-участников группы)

13.7. Регистрация уникального Названия команды и Логотипа – 500 ₺

#### **14. Заключительные положения**

- 14.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование (разъяснение) настоящего Регламента осуществляется ГСК.
- 14.2. Организаторы Соревнования вправе изменять настоящий регламент.
- 14.3. Регламент вступает в силу с момента его публикации на официальных источниках Соревнования.