



РЕГЛАМЕНТ
QUAZAR.GG Сезон 2025

Россия
2025

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. Верификация игроков и команд
9. Назначение времени и даты матчей
10. Изменения в составе
11. Технические правила
12. Судейство
13. Награждение
14. Заключительные положения

1. Термины и сокращения

Организатор соревнований – АНО ЦРКС «Квазар», Российская киберспортивная организация, проводящая соревнования по компьютерному спорту.

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

Соревнования – Лига QUAZAR.GG по компьютерному спорту сезон 2025–2026. Включает себя 12 кубков.

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 дивизионах могут проводиться по системам RR bo1 или DE bo1 выбор делается после окончания регистрации в кубок и зависит от количества команд в дивизионах. К

Дивизион – дивизион состоит из двух частей: отборочных кубка и финала кубка. Дивизион может включать в себя от 16 команд.

Открытый дивизион - дивизион, в котором соревнуются начинающие команды.

Первый дивизион – дивизион, в котором соревнуются устоявшиеся команды.

Высший Дивизион - дивизион, в котором соревнуются сильнейшие команды.

Кубок - часть соревнования, состоящая из двух стадий: отборочные и финал, в соревновании 5 кубков.

- Отборочные кубка (с 1 по 5 кубки) – отборочные матчи, где команды играют за выход в Финал кубка.

- Финал кубка – соревнования по итогу отборочных кубка.

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 – 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 - учащийся учебного заведения. 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.

Легионер - участник команды из учебного заведения отличного от того за которое выступает команда, но принадлежащая той же категории учебного заведения. Легионер в кубке может принимать участие только за одну команду.

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 проверка подлинности данных. Цель верификации — подтвердить личность участника.

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

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

2. Общие положения

- 2.1. Спортивные соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом.
- 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 СК.
- 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.

3. Организаторы соревнования

- 3.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется АНО ЦРКС «Квазар». При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования АНО ЦРКС «Квазар» 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 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.

3.5. 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.

3.6. 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 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. +9831379075
- 4.5. Для получения информации о Соревновании обращаться в Личные сообщения групп лиг в ВК или Telegram <https://t.me/chatquazar/1> :
- 4.6. Судьи Соревнования и иные официальные лица Соревнования не могут являться участниками Соревнования.

5. Участники соревнования

- 5.1. Спортсмен не обучающийся ни в одном учебном заведении региона может участвовать в Лиге только в качестве тренера команды.
- 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).
- 5.9.1. 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 Регламентом 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.
- 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 помешают участнику Соревнования участвовать в матче, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов Соревнования.
- 5.19. Участник соревнования принимать участие в кубке может только за одну команду.

6. Формат и система проведения

- 6.1. Соревнование включают в себя следующие дисциплины:
- «Тактический трёхмерный бой» по виду программы Counter-Strike 2;
 - «Тактический трёхмерный бой» по виду программы Standoff 2;
 - «Боевая арена» по виду программы Dota 2;
 - «Боевая арена» по виду программы League of Legends;
 - «Боевая арена» по виду программы Mobile Legends: Bang Bang;
- 6.2. Соревнование проходит с 14.05.2025 – 07.09.2025.
- 6.3. В Соревновании 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, Республика Мордовия, Пермского края, Ленинградской области, Московской области, Липецкой области, Тамбовской области, Владимирской области, Курской области, Орловская область.

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

6.4. Соревнования Лиги проходят в формате трех дивизионов:

- Открытый дивизион
- Первый дивизион
- Высший дивизион

Каждый из дивизионов включает в себя команды, которые распределены по уровню и навыкам игры. Таким образом, команды-участники определённых навыков будут соревноваться между собой.

6.5. Соревнование состоит из пяти кубков:

Даты проведения: 14.04.2025 – 07.09.2025

Кубок Семьи: 14.04 – 18.05

Кубок Родного Края: 12.05 – 15.06

Кубок Достижений: 09.06 – 13.07

Кубок Спортсменов: 07.07 – 10.08

Кубок Культуры: 04.08 – 07.09

6.7. Кубки состоят из двух стадий:

- Стадия отборочных кубка, идёт 4 недели
- Стадия финал кубка: финал кубка - играют победители отборочных. Играется на первой неделе следующего кубка.

6.7.1. Отборочные проводятся в формате онлайн. Перед первым Кубком Соревнования Организаторы проводят посев команд по трём дивизионам, а в дивизионах по отборочным группам от 8 команд в группе. В отборочных кубка команды играют в формате RR bo1 или DE bo1, выбор делается СК после окончания регистрации команд в кубок и зависит от количества команд в дивизионах. В финал кубка проходит 1 или 2 команды, в зависимости от количества отборочных групп в дивизионе. Так же команды, попавшие в финал кубка, могут перейти в дивизион выше по усмотрению СК. Команды, занявшие последние места в своих группах в дивизионе, могут перейти в дивизион ниже по усмотрению СК. Остальные команды сохраняют свое место в дивизионе на следующий кубок. Каждый кубок команды в дивизионах будут случайным посевом распределяться по группам.

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

6.7.2. Финал кубка проводится в формате онлайн, SE bo3.

6.7.3 Команды распределяются в группе по следующим критериям:

- количество выигранных матчей;
- результаты личных матчей;
- разница выигранных и проигранных геймов между спорящими;

- 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 проведения матча за выход в следующий дивизион назначается главным судьёй соревнований.

6.7.4. В случае, когда команда не доиграла до конца свои матчи в группе и решила покинуть соревнования, то все результаты команды в дивизионе засчитываются как технические поражения.

7. Регистрация игроков и команд

7.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены, прошедшие регистрацию. В регистрацию входит подача заявки, одобренной СК по правилам, предусмотренными настоящим Регламентом и верификация.

7.2. Регистрация участников доступна в течение всего сезона: <https://www.vscl.ru/user/register/quazar>. ВАЖНО! Для получения обратной связи от судьи при регистрации необходимо указать актуальный данные: ФИО, дата рождения, никнейм, учебное заведение, steam, Telegram, VK и телефон.

7.3. Спортсмены, ранее участвовавшие в Соревнованиях, организованных QUAZAR.GG, для участия в Соревновании нужно написать Организатору Соревнования по указанным источникам (пункт 4.5.) для получения дальнейших инструкций и прохождения полной регистрации.

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

7.5. Все участники команды должны пройти верификацию до первого матча.

7.5.1. Верификация проходит в формате видеоконференцсвязи.

7.5.3. Верификация проводится онлайн по ранее согласованному каналу связи.

Наличие камеры обязательно.

7.5.4. Каждый новый игрок лиги проходит обязательную верификацию до первого своего матча.

7.5.6. 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 соглашения по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет.

После регистрации участнику присваивается статус «Член лиги».

7.6. Состав команды может включать в себя от 5–10 игроков.

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 + 4 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 в матчах, кроме онлайн кубков.

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.

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

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

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

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

7.10.9. Тренер не имеет право играть.

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.

7.11.2 Легионер может играть только за одну команду.

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

7.11.4. В кубках (1–5) допускается наличие двух легионеров в команде.

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).

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 соревнования обязаны разместить свою фотографию в профиле игрока на турнирной платформе VSCL.

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 судьёй.

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 соглашения по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет.

9. Назначение времени и даты матчей

9.1. Дата и время матчей назначается главным судьёй лиги.

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 на странице матча, дату и время матча должны подтвердить обе команды и судья лиги.

9.5.1. Матчи отборочных недель проводятся со вторника по воскресенье.

9.5.2. Матчи могут быть назначены или перенесены только в промежутке с 9:00 МСК по 19:00 МСК.

9.5.3. Матчи можно переносить до окончания четвёртой отборочной недели. После переносятся только судьёй.

9.5.4. Переносить можно все матчи, за исключением матчей финалов кубка.

9.6.5. Матчи в группах должны закончиться, до начала финальной недели.

10. Изменения в составе

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 заявке 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, которые по результатам предыдущего кубка сохранили своё место в финале, имеют право сделать не более двух замен, изменения возможны до понедельника 14:00 МСК (включительно) недели финалов. О заменах нужно сообщить в ТГ или группу ВК.

11. Технические правила

11.1. Технические правила по дисциплине тактический трехмерный бой (Counter-Strike 2):

11.1.1. Список карт:

- de_dust2
- de_mirage
- de_inferno
- de_ancient
- de_nuke
- de_anubis
- de_train

11.2.1. На странице матча осуществляется мап-вето. После подтверждения готовности турнирная платформа VSCL случайным образом выбирает право первого хода для команд.

Для bo1:

Команда А убирает 2 карты;
Команда Б убирает 3 карты;
Команда А убирает 1 карту;
Команда Б выбирает игровую сторону.

Для bo3:

Команда А убирает 1 карту;
Команда Б убирает 1 карту;
Команда А выбирает 1-ую карту;
Команда Б выбирает игровую сторону на карте 1;
Команда Б выбирает 2-ую карту;
Команда А выбирает игровую сторону на карте 2;
Команда Б убирает 1 карту;
Команда А убирает 1 карту;
Команда Б выбирает игровую сторону на карте 3.

11.2.1. После нажатия кнопки “Мы готовы!” в комнате матча на VSCL, необходимо обновить страницу, чтобы начать мап-вето. У капитанов на каждый выбор есть 35 секунд. Если за отведённое время, капитан не сделал выбор, то система делает его автоматически.

11.2.3. 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:

11.2.4. 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.
- На решение технических неполадок у одной из команд даётся от 5 до 15 минут, затем матч должен быть продолжен.

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

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

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

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

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

11.3.1. 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.

11.4 Технические правила по дисциплине Боевая Арена (DOTA 2):

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

Турнирная платформа VSCL случайным образом предоставляет одной из команд право первого выбора.

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.

11.4.2 После нажатия кнопки “Мы готовы!” в комнате матча на VSCL, необходимо обновить страницу, чтобы начать мап-вето. У капитанов на каждый выбор есть 35 секунд. Если за отведённое время, капитан не сделал выбор, то система делает его автоматически.

11.4.3 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:

11.4.4. 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.
- На решение технических неполадок у одной из команд даётся 15 минут, затем матч должен быть продолжен.

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

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

11.4.7. 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.

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

11.4.9. Запрещается делать тактические паузы при сражениях.

11.5. 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.

11.5.1. 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.

11.5.2. 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.

- 11.5.3. 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.
- 11.6. Голосовой чат. Команды во время матчей могут использовать TeamSpeak на сервере VSCL. За 30 минут до матча автоматически создаются комнаты на сервере на VSCL.
- носит название команды-участника.
- 11.7 За оказание технических услуг турнирной платформой VSCL может взиматься сбор с команд-участников.

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 35 минут, чтобы начать матч. Если спустя 35 минут команда находится не в полном составе, то команде присуждается техническое поражение в текущем матче. Пример: начало матча в 19:00, в 19:20 команде присуждается техническое поражение.
- 12.5. Команда имеет возможность делать замены в течении матча в формате онлайн, в случае форс-мажорных ситуаций и если игрок присутствует в комнате матча.
- 12.6. 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.
- 12.7. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации.
- 12.8. 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.

- 12.9. В дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» запрещено начинать матч неполным составом команды. Нарушение данного пункта повлечет присуждение технического поражения команде.
- 12.9.1. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течении 30 минут после окончания матча. Апелляция производится в СК через личные сообщения группы ВК или Telegram. (п. 4.5.)
- 12.9.2. Апелляция должна содержать указание тайм-кодов (промежутка времени) спорных моментов и их аргументация. Допускается оформление апелляции в течение суток после матча.
- 12.9.3. Диалог от лица команды ведёт только капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.
- 12.10. 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.
- 12.11. Участникам Соревнования запрещено транслировать игры Соревнования на различные стриминговые и иные площадки.

13. Награждение

- 13.1. Общий призовой фонд Соревнования составляет 500 000 (пятьсот тысяч) рублей:
- 13.2.1. Распределение призового фонда в видах программы «Dota 2» и «Counter-Strike 2» в Финалах Кубка:
- Первое место Высшего Дивизиона – 20 000 (двадцать тысяч) рублей;
 - Первое место Первого Дивизиона – 10 000 (десять тысяч) рублей;
 - Первое место Открытого Дивизиона - 5 000 (пять тысяч) рублей.
- 13.2.2. Распределение призового фонда в видах программы «League of Legends», «Standoff 2» и «Mobile Legends: Bang Bang» в Финалах Кубка:
- Первое место Высшего Дивизиона – 6 000 (шесть тысяч) рублей;
 - Первое место Первого Дивизиона – 3 000 (три тысячи) рублей;
 - Первое место Открытого Дивизиона - 1 000 (одна тысяча) рублей.
- 13.3. Призовые суммы выплачиваются полностью капитану команды в течение 30 дней после выигрыша призовой суммы командой.
- 13.3.1. Все участники команды, занявшие первое место, должны подтвердить своё обучение справка за учебный год 2024-2025.
- 13.4. 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;

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

13.5. 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.