



ЛИГА
ЧЕМПИОНОВ
БИЗНЕСА

РЕГЛАМЕНТ

КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО КИБЕРСПОРТУ «ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БИЗНЕСА»

Сезон № XIV – Весна 2025

CS



LEAGUE
LEGENDS

МИР ТАНКОВ
НАША ИГРА

PUBG

APEX
LEGENDS

HEARTHSTONE
battlegrounds

EA
SPORTS FC25

Москва, 2025 год.

Содержание:

	Словарь терминов и сокращений.	2
Статья 1	Цели и задачи.	3
Статья 2	Руководство соревнованиями. Судейство.	3
Статья 3	Дисциплины.	3
Статья 4	Формат проведения Чемпионата.	5
Статья 5	Участники Чемпионата.	7
Статья 6	Документация соревнований.	9
Статья 7	Ответственность команд и игроков.	10
Статья 8	Дисциплинарные санкции.	12
Статья 9	Протесты.	13
Статья 10	Переносы встреч.	14
Статья 11	Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.	14
Статья 12	Определение победителей.	15
Статья 13	Награждение победителей соревнований.	18
Статья 14	Правила по дисциплине Counter-Strike 2.	19
Статья 15	Правила по дисциплине Dota 2.	21
Статья 16	Правила по дисциплине League of Legends.	22
Статья 17	Правила по дисциплине Мир танков.	24
Статья 18	Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.	28
Статья 19	Правила по дисциплине Apex Legends.	29
Статья 20	Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.	31
Статья 21	Правила по дисциплине EA Sports FC25.	34

Словарь терминов и сокращений:

Режим ОНЛАЙН	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети интернет.
Режим ЛАН	Соревнования, проходящие с обязательным присутствием всех участников на одной площадке.
Гейм	Одна сыгранная карта/бой/лобби.
Встреча	Несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo2, Bo3, Bo5, Bo7).
Лобби	Формат проведения встреч в дисциплине Hearthstone Battlegrounds, где группа из максимум 8 игроков соревнуются между собой до последнего оставшегося в игре героя, занимая фиксированные места с 1 по 8.
Форматы Bo1, Bo2, Bo3, Bo5, Bo7	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Best of 1 – формат проведения встреч между командами до первой победы (1-0); ▶ Best of 2 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах, либо ничьи (2-0, 1-1); ▶ Best of 3 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах (2-0, 2-1); ▶ Best of 5 – до трех побед в геймах (3-0, 3-1, 3-2); ▶ Best of 7 – до четырех побед в геймах (4-0, 4-1, 4-2, 4-3).
Система Round Robin	Система проведения групповых соревнований, где команды играют «каждый с каждым» в группе.
Система Double Elimination	Система проведения финальных соревнований с перемещением в нижнюю сетку после первого поражения и выбыванием из турнира после второго поражения.
Система Follow-by	Система проведения игрового дня, когда есть точное время первого гейма, а все последующие геймы начинаются после окончания предыдущего – один за другим, по команде судьи и без привязки ко времени начала.
Система Light Swiss	Упрощенная швейцарская система проведения соревнований дисциплины Hearthstone Battlegrounds, которая проводится в несколько раундов. Каждый раунд состоит из определенного количества лобби в зависимости от количества игроков. По итогам каждого раунда участники получают баллы, которые суммируются на протяжении всего этапа. Каждый последующий раунд между собой встречаются соперники, имеющие приблизительно одинаковое количество баллов.

Статья 1. Цели и задачи.

1.1. Корпоративный чемпионат по киберспорту «Лига Чемпионов Бизнеса» проводится в целях:

- ▶ Развития массового корпоративного киберспорта;
- ▶ Популяризации и дальнейшего развития корпоративного киберспорта;
- ▶ Знакомства, общения и налаживания связей между сотрудниками компаний из разных сфер бизнеса;
- ▶ Организации активного досуга для любителей киберспорта.

1.2. Задачи чемпионата «Лига Чемпионов Бизнеса»:

- ▶ Выявление сильнейших корпоративных киберспортивных команд;
- ▶ Улучшение микроклимата коллективов и компаний.

Статья 2. Руководство соревнованиями.

Судейство.

2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет компания «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Оргкомитет).

2.2. Киберспортивный чемпионат «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Чемпионат) проводится в соответствии с официальным Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент).

2.3. Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

2.4. Все участники Чемпионата обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.

2.5. Если компания прислала заявку на участие в Чемпионате – она подтверждает свое согласие с Регламентом.

2.6. Оргкомитет вправе вносить изменения в Регламент, сохраняя при этом принципы честной игры, справедливости и спортивной составляющей.

Статья 3. Дисциплины.

3.1. Чемпионат проводится отдельно по каждой дисциплине.

3.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее – CS2):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и канале «регистрация команды» телеграм-группы дисциплины Чемпионата (далее – ТГ): 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~4,5 часа.

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

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ▶ Длительность встречи в формате Во2: ~2,5 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3,5 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.

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

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.

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

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 3x3;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 3 основных + 1 запасной;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~1 час;
- ▶ Длительность встречи в формате Во7: ~2,5 часа.

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

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: Squad (4 игрока);
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 4 основных + 1 запасной. Минимальный состав команды – 2 игрока;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать карту – 2 игрока;
- ▶ Длительность раунда: ~50 минут.

3.7. Шутер в формате «Королевская битва» Apex Legends (далее – Apex):

- ▶ Платформы: PC, PlayStation 5, Xbox X/S;
- ▶ Формат: Trios (3 игрока);
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 3 основных + 1 запасной;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать встречу – 2 игрока, при соблюдении количественного состава во внутриигровом лобби минимум 30 игроков;
- ▶ Длительность раунда: ~50 минут.

Чемпионат «Лига Чемпионов Бизнеса» по дисциплине Apex состоится в том случае, если свое участие подтвердит минимум 12 команд.

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

- ▶ Индивидуальная дисциплина;
- ▶ Платформы: PC, Mobile;

- ▶ Режим: поля сражений;
- ▶ Длительность раунда: ~50 мин./лобби.

3.9. Футбольный симулятор EA Sports FC25 (далее – FC25):

- ▶ Индивидуальная дисциплина;
- ▶ Платформа: PS5, XBOX S | X и PC (кроссплатформенный режим);
- ▶ Режим: сетевой товарищеский матч. Обязательно иметь доступ в Playstation Network (PSN) / Xbox Live / Origin;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~1 час;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~2 часа.

Статья 4. Формат проведения Чемпионата.

4.1. Формат проведения дисциплин CS2 и Dota 2:

- ▶ Этапы проведения:

I	Групповой этап		
II	Финальный этап (участвуют все команды группового этапа):		
	Золотая лига + ЛАН-финалы (2 сильнейшие команды)	Серебряная лига	Бронзовая лига

- ▶ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ▶ Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную и Бронзовую лиги;
- ▶ Система проведения финального этапа во всех лигах – Double Elimination;
- ▶ Две сильнейшие команды Золотой лиги (победители финалов верхней и нижней сеток) приглашаются на ЛАН-финалы дисциплины, где сыграют одну встречу – гранд-финал;
- ▶ Формат встречи в дисциплине CS2:
 - Групповой и финальный этап – Во3,
 - Гранд-финал Золотой, Серебряной и Бронзовой лиги – Во5;
- ▶ Формат встречи в дисциплине Dota 2:
 - Групповой этап – Во2,
 - Финальный этап – Во3,
 - Гранд-финал Золотой, Серебряной и Бронзовой лиги – Во5.

4.2. Формат проведения дисциплины LoL:

- ▶ Этапы проведения:

I	Групповой этап	
II	Финальный этап (участвуют все команды группового этапа):	
	Золотая лига + ЛАН-финалы (2 сильнейшие команды)	Серебряная лига

- ▶ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ▶ Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную лигу;
- ▶ Система проведения финального этапа в обеих лигах – Double Elimination;
- ▶ Две сильнейшие команды Золотой лиги приглашаются на ЛАН-финалы дисциплины, где сыграют одну встречу – гранд-финал;
- ▶ Формат встречи:
 - Групповой и финальный этап – Во3,
 - Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во5.

4.3. Формат проведения дисциплины MT:

- ▶ Этапы проведения:

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

- ▶ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ▶ Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную лигу;
- ▶ Система проведения финального этапа в обеих лигах – Double Elimination;
- ▶ Формат встречи:
 - Групповой и финальный этап – Во5,
 - Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во7.

4.4. Формат проведения дисциплины PUBG:

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

4.5. Формат проведения дисциплины Apex:

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

4.6. Формат проведения дисциплины HSBG:

- ▶ Этапы проведения:
 - Отборочный этап,
 - Этап ТОП-32,
 - Этап ТОП-16,
 - Финальный этап;
- ▶ На каждом этапе игры проходят по системе Light Swiss;
- ▶ Каждый игровой день проходит по системе Follow-by;
- ▶ Формат: лобби, от 4 до 8 игроков;
- ▶ На отборочном этапе (10 раундов, № 1-10, 2 игровых дня по 5 раундов) все игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного лобби;
- ▶ В этап ТОП-32 (6 раундов, № 11-16, один игровой день) проходит 32 сильнейших игрока отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, обнуляются;
- ▶ В этап ТОП-16 (6 раундов, № 17-22, один игровой день) проходит 16 сильнейших игроков этапа ТОП-32. Баллы, заработанные на этапе ТОП-32, обнуляются;
- ▶ В финальный этап проходят 8 сильнейших участников этапа ТОП-16, которые играют 7 раундов (№ 23-29, один игровой день), определяя победителя Чемпионата. Перед финальным этапом баллы, заработанные на этапе ТОП-16, обнуляются.

4.7. Формат проведения дисциплины FC25:

- ▶ Этапы проведения:

I	Отборочный этап	
II	Финальный этап (участвуют все игроки группового этапа):	
	Золотая лига	Серебряная лига

- ▶ Система проведения группового этапа – Round Robin;
- ▶ Система проведения финального этапа в обеих лигах – Double Elimination;
- ▶ Формат встречи:
 - Групповой и финальный этап – Во3,
 - Гранд-финал Золотой и Серебряной лиги – Во5.
- ▶ Выбор команд: любые клубные команды, национальные сборные, кроме команд Легенд;
- ▶ Длительность тайма: 6 минут.

Итоговые форматы проведения каждой дисциплины будут опубликованы в ТГ-группах и на сайтах дисциплин Чемпионата по окончании регистрационного периода и жеребьевок групповых и отборочных этапов. [Главный сайт Чемпионата](#), с ссылками на сайты всех дисциплин.

Статья 5. Участники Чемпионата.

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

Ограничения для сотрудников ДГПХ:

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

* – Стартом Чемпионата для каждой дисциплины является первый игровой день.

5.2. Участвовать в Чемпионате могут игроки от 18 лет. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня каждой дисциплины.

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

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

Субботние дисциплины				Воскресные дисциплины			
Dota 2	MT	Apex	FC25	CS2	LoL	PUBG	HSBG

5.5. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг на момент старта Чемпионата. Все участники Чемпионата должны открыть свои игровые профили (включен «Публичный доступ»).

5.5.1. По требованию Оргкомитета, участники должны предоставлять доступ к любой внутриигровой статистике и дополнительной информации.

5.5.2. В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU-региона. Каждый участник должен предоставить свой второй аккаунт другого региона, если он является основным (EUW). Данный аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды в соответствующей графе и канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

5.5.3. На ЛАН-финалах Оргкомитет вправе разрешить участие с запасных аккаунтов игрокам, которые столкнулись с техническими неполадками, связанными с типом интернет-соединения и геолокацией проведения мероприятия (локальная блокировка FACEIT-аккаунта и т.п.).

5.6. К участию в Чемпионате не допускаются игроки, которые получали [VAC-бан](#) за последние 12 месяцев. Игровые блокировки в дисциплинах, не защищенными VAC, рассматриваются индивидуально.

5.7. К участию в Чемпионате не допускаются игроки:

<p>В дисциплине CS2</p>	<p><u>На момент старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ELO 3000 или 23 000 CS2-рейтинга и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах с общим призовым фондом свыше 10 000\$; <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
<p>В дисциплине Dota 2</p>	<p><u>На момент старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ MMR 7500 и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в основных турнирах TIER3 (не квалификационные этапы); ▶ Участники TIER1-TIER2 турниров. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
<p>В дисциплине LoL</p>	<p><u>На момент старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ранг Master и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier; ▶ Участники S-Tier и A-Tier. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
<p>В дисциплине MT</p>	<p><u>На момент старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ MTR 11500 и более за последние 3 месяца. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах Lesta Games с денежными призами от 200 000 руб. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, это ограничение не действует.</p>
<p>В дисциплине PUBG</p>	<p><u>За последние 2 года до Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier; ▶ Участники S-Tier и A-Tier. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
<p>В дисциплине Apex</p>	<p><u>На момент старта Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ранг Master, 30 000 RP и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до Чемпионата*</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier; ▶ Участники S-Tier и A-Tier: https://liquipedia.net/apexlegends/Portal:Tournaments. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
<p>В дисциплине HSBC</p>	<p>На момент старта первого игрового дня входили в список ТОП 200 любого региона за последние 3 сезона, включая действующий.</p> <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, это ограничение не действует.</p>
<p>В дисциплине FC25</p>	<p>На момент старта первого игрового дня входит в список дивизиона «Элита» в режиме Division Rivals текущего сезона.</p> <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, это ограничение не действует.</p>

* – Стартом Чемпионата для каждой дисциплины является первый игровой день данной дисциплины.

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

Статья 6. Документация соревнований.

6.1. Заявочный лист.

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

6.1.2. Любая компания может подать заявку на участие в одну или несколько дисциплин. В заявочный лист должны быть внесены все участники команды в выбранные дисциплины.

6.1.3. В заявочный лист на участие может быть включено:

- ▶ В дисциплинах 5x5 (CS2, Dota 2, LoL) – не более 8 игроков + тренер;
- ▶ В дисциплине 4x4 (PUBG) – не более 5 игроков + тренер;
- ▶ В дисциплинах 3x3 (MT, Apex) – не более 4 игроков + тренер;
- ▶ В заявочных листах дисциплин HSBG и FC25 – до 10 игроков от одной компании.

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

- ▶ Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие: любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных;
- ▶ Настоящее согласие является бессрочным. Порядок отзыва настоящего согласия – по личному заявлению субъекта персональных данных. Отзывая свои данные, вы завершаете участие в Чемпионате.

6.1.5. Для дозаявки и отзаявки игроков в командах после старта Чемпионата, необходимо заполнить ОНЛАЙН-дозаявку по установленной форме. Процесс дозаявки и отзаявки игроков описан в статье 11 Регламента.

6.2. После получения Оргкомитетом заявочного листа всем капитанам команд (другим игрокам команды – по желанию) и игрокам индивидуальных дисциплин HSBG и FC25, необходимо зарегистрироваться в официальной ТГ-группе выбранной дисциплины, где:

6.2.1. В канале «переключки капитанов» (только в командных дисциплинах) каждому капитану необходимо написать: «Я капитан команды – полное название команды и правильное название компании, которую он представляет». Пример: «Я капитан команды – TEAMNAME, «Лига Чемпионов Бизнеса».

6.2.2. Капитан команды переходит в канал «зарегистрированные команды» своей дисциплины, где проверяет свой состав. В индивидуальных дисциплинах HSBG и FC25 используется канал «регистрация игроков», в котором каждый участник дисциплины самостоятельно регистрирует себя, согласно закрепленному шаблону.

6.3. Требования к фотографиям участников в ОНЛАЙН-заявке:

- ▶ Размер файла: от 500 Кб до 20 Мб;
- ▶ Формат изображения: jpeg, png;
- ▶ Квадратное портретное фото (формат сторон 1:1) на светлом фоне, которое позволяет идентифицировать участника во время Чемпионата (без посторонних предметов: солнцезащитные очки, маска и т.д.);

- ▶ Оргкомитет имеет право запросить новую фотографию от любого участника, если она не будет соответствовать вышеуказанным правилам;
- ▶ Если на момент первого игрового дня дисциплины у участника будет отсутствовать корректная фотография, ему будет вынесено предупреждение. Со второго игрового дня данный игрок не будет допущен до участия в Чемпионате.



Примеры верно и неверно присланных фотографий.

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

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

Статья 7. Ответственность команд и игроков.

7.1. На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками, судьями и Оргкомитетом проходит в официальной ТГ-группе дисциплины. В командных дисциплинах, в игровые дни, участники дополнительно коммуницируют на закрытом сервере TeamSpeak (далее – ТС), созданном Оргкомитетом. Приглашение в ТГ-группы дисциплин будут разосланы всем представителям компаний перед стартом Чемпионата, после проверки ОНЛАЙН-заявки. Адрес ТС-сервера Чемпионата будет опубликован в ТГ-группе дисциплины перед стартом первого игрового дня.

7.1.1. Каждая команда самостоятельно создает себе голосовой канал на ТС-сервере Чемпионата.

7.1.2. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов, без согласования с представителем Оргкомитета. Исключение составляют встречи на ЛАН-финалах, где Оргкомитет вправе разрешить командам использовать TeamSpeak или Discord, каналы которого будут созданы Оргкомитетом.

7.2. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр в телемост-комнатах Чемпионата (далее – ТМ).

7.2.1. Каждая команда самостоятельно создает себе комнату в приложении или на сайте [Яндекс Телемост](#) и делится ссылкой с Оргкомитетом в канале «Телемост» официальной ТГ-группы дисциплины. В индивидуальных дисциплинах HSBG и FC25 ТМ-комната будет создаваться судьей дисциплины в день проведения игр.

7.2.2. Веб-камера должна быть выставлена и настроена так, чтобы судья мог отчетливо видеть и идентифицировать игрока. Судья или Оргкомитет может попросить изменить ракурс веб-камеры, если это потребуется. Разрешается замылить задний фон или установить на него картинку.

7.2.3. Веб-камеры включаются в ТМ-комнатах перед началом гейма (за 5-10 минут). В этот момент судья заходит в голосовую комнату и проверяет активность камер всех игроков. В перерывах между геймами веб-камеру можно выключать.

7.2.4. Разрешено использование мобильного телефона, в качестве веб-камеры. Необходимо заблаговременно подготовить подзарядку или внешний аккумулятор (Power Bank) к вашему устройству.

7.3. Поведение участников, тренеров и руководителей команд:

- ▶ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам, соблюдая принципы спортивного поведения и честной игры. Явное и умышленное поражение во встрече, любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре, на площадке ЛАН-финалов, на официальной трансляции встречи, каналах коммуникации ТГ, ТМ и ТС Чемпионата, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции;
- ▶ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;
- ▶ Участники и команды не должны иметь в своих никнеймах и названиях команд: ненормативную лексику, оскорбления, политический окрас и иное, на усмотрение Оргкомитета. По требованию Оргкомитета никнейм и название команды должны быть изменены. На протяжении всего Чемпионата никнейм в игре не должен меняться;
- ▶ На ЛАН-финалах тренер и руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, вовремя и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия;
- ▶ На ЛАН-финалах тренеры и игроки не могут пользоваться сторонними электронными носителями для получения преимущества во время игры или стадии драфтов. Разрешены только бумажные носители.

7.4. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack). Если в какой-либо дисциплине имеются исключения, они указаны ниже в правилах по дисциплине – настройка игры.

7.5. Трансляции Чемпионата.

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

7.5.2. Порядок разрешения трансляции экрана участникам команд:

CS2	Dota 2	LoL	FC25
Разрешено	Пики/баны – разрешено. После старта карты – запрещено	Пики/баны – разрешено. После старта карты – запрещено	Разрешено

MT	PUBG	Арех	HSBG
Запрещено	Запрещено	Запрещено	Запрещено

- ▶ В дисциплинах Dota 2 и LoL разрешено транслировать другим игрокам процесс пиков/банов героев/чемпионов. После завершения пиков/банов, все не активные игроки гейма и тренер должны покинуть командный канал коммуникации;
- ▶ В дисциплинах MT, PUBG и Арех запасным игрокам и тренеру запрещено находиться в канале команды после старта карты;
- ▶ В дисциплине CS2 тренеру и запасным игрокам разрешено находиться в канале команды на протяжении всей встречи.

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

CS2	Dota 2	LoL	MT	PUBG	Арех	HSBG	FC25
2 минуты (CSTV)	5 минут (DotaTV)	5 минут	7 минут	15 минут	15 минут	7 минут	2 минуты

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

Статья 8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Виды дисциплинарных санкций.

№	Вид	Описание
1	Предупреждение	Устное или текстовое замечание участнику судьей встречи или представителем Оргкомитета.
2	Внутриигровой штраф	Штраф, применяемый в игре: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Лишение права голоса на стадии пиков и банов карт в дисциплине CS2; ▶ Лишение резервного времени в дисциплине Dota 2; ▶ Уменьшение количества банов чемпионов в драфт фазе дисциплины LoL.
3	Отстранение участника от гейма	Запрет участия в одном гейме, до устранения нарушения участником.
4	Отстранение участника от геймов (не полное)	Запрет участия в нескольких геймах, до устранения нарушения участником.
5	Техническое поражение команде в гейме	Присуждение команде технического поражения в одном гейме встречи.
6	Техническое поражение команде во встрече	Присуждение команде технического поражения во всей встрече.
7	Дисквалификация участника с Чемпионата	Дисквалификация участника с Чемпионата до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.
8	Дисквалификация команды с Чемпионата	Дисквалификация команды с Чемпионата до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.

8.2. Категории нарушений.

№	Категория	Пункты Регламента
1	Токсичное и неспортивное поведение	7.3., 9.4., 9.5.
2	Манипуляции с аккаунтом и игровые блокировки	5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 7.4., 17.1.
3	Организационные нарушения	5.1.-5.4., 6.1.-6.5., 7.1., 7.2., 7.5., 8.5., 10.2., 11.1.-11.3., 11.5.
4	Особые нарушения в дисциплинах	14.3., 14.4., 14.5., 15.3., 15.4., 15.5., 16.3., 16.4., 16.5., 17.1.4., 17.1.5., 17.3., 17.5., 17.7., 18.3., 18.4., 18.5., 19.3., 19.4., 19.5., 20.5., 20.6., 21.4.

8.3. Каждое нарушение рассматривается в индивидуальном порядке. Решения о санкциях принимает Оргкомитет Чемпионата. Следует иметь в виду, что не всегда

санкции применяются от меньшей к большей. Решения Оргкомитета являются окончательными.

8.4. В случае возникновения ситуаций или нарушений, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

8.5. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение в гейме или всей встрече. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи в голосовом канале ТС и ТМ-комнате Чемпионата. **Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 минут от календарного времени начала встречи.** Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды или перенос встречи, то это не считается нарушением данного пункта. За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.6. Техническое поражение представляет из себя:

- ▶ В формате встречи Vo1 – 0-1;
- ▶ В формате встречи Vo2 – 0-2;
- ▶ В формате встречи Vo3 – 0-2;
- ▶ В формате встречи Vo5 – 0-3;
- ▶ В формате встречи Vo7 – 0-4;
- ▶ В дисциплинах PUBG, Apex и HSBG – 0 баллов.

8.7. Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду или игрока с Чемпионата за 2 технических поражения без уважительной причины.

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

8.9. В случае дисквалификации команды или игрока с Чемпионата, она автоматически распространяется на следующий сезон. В зависимости от характера и степени нарушения, дисквалификация может быть увеличена, вплоть до лишения права участвовать в нескольких сезонах.

8.10. В исключительных случаях, участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

Статья 9. Протесты.

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

9.2. Протест должен быть предоставлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания игрового дня. Для корректного оформления протеста используются личные сообщения в ТГ, представителю Оргкомитета. Тема сообщения – протест, дата. Далее необходимо приложить доказательства причастности участника к нечестной игре (сопроводительный текст, скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.).

9.3. Не принимаются к рассмотрению:

- ▶ Несвоевременно поданные протесты;
- ▶ Протесты без предоставления доказательств (скриншоты, нарезка или записи встречи, тайминги и т.д.);
- ▶ Протесты на качество судейства.

9.4. Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Чемпионата. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Чемпионата, а также полученная от них в рамках подачи и рассмотрения протестов, жалоб или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.

9.5. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет вправе привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 10. Переносы встреч.

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

10.2. В командных дисциплинах CS2, Dota 2, LoL и MT разрешается инициировать максимум 2 переноса за весь сезон. В случае отказа соперника о переносе встречи, данный запрос не будет считаться как выполненный. Команда-соперник, подтвердившая инициативу переноса, не теряет возможности переносить свои другие встречи.

10.3. Если команды не смогли договориться о дате и времени переноса игры, то встреча проходит по расписанию Чемпионата.

10.4. Не подлежат переносу:

- ▶ ЛАН-финалы (гранд-финалы в дисциплинах CS2, Dota 2 и LoL);
- ▶ Встречи финального этапа, которые влияют на расписание последующих встреч;
- ▶ Дисциплины PUBG, Apex и HSBG.

10.5. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет.

10.6. Для оформления переноса встречи команда, инициирующая перенос, должна согласовать с соперником новую дату и время проведения встречи и информировать об этом Оргкомитет в канале «Переносы» ТГ-группы дисциплины.

Статья 11. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.

11.1. В командных дисциплинах, между геймами/картами, допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются в заявке команды. Команда, осуществляющая замену, должна оповестить о ней судью до старта следующего гейма в ТГ-группе дисциплины.

11.2. В дисциплинах CS2, Dota 2, LoL, MT предусмотрено два дозаявочных периода для всех командных дисциплин:

- ▶ Первый дозаявочный период: после завершения группового этапа, за 24 часа до начала первой встречи финального этапа;
- ▶ Второй дозаявочный период доступен только для команд Золотой лиги, которые участвуют на ЛАН-финалах (CS2, Dota 2, LoL), за 24 часа до начала встречи.

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

11.4. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам высылаются представителем компании или капитаном команды ОНЛАЙН-дозаявкой и дублируются в публикации состава команды в ТГ-канале «регистрация команды». Дозаявленный игрок должен отвечать всем требованиям, описанным в статье 5 Регламента.

11.5. На протяжении всего Чемпионата разрешается дозаявить:

- ▶ В дисциплинах 5x5 (CS2, Dota 2, LoL) – не более 2 игроков;
- ▶ В дисциплинах 4x4 (PUBG) и 3x3 (Apex, MT) – не более 1 игрока.

11.6. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Чемпионата в любой выходной и рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. Статья 3 Регламента).

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

Статья 12. Определение победителей.

12.1. Места в группах командных дисциплин CS2, Dota 2, LoL, MT и индивидуальной дисциплины FC25 определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа.

12.1.1. В формате встречи Во2:

- ▶ За победу во встрече – 3 очка;
- ▶ За ничью – 1 очко (только в формате встречи Во2);
- ▶ За поражение – 0 очков.

12.1.2. В формате встречи Во3 или Во5:

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

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

12.2.1. В дисциплине CS2:

- ▶ По результатам игр между собой;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- ▶ Переигровка в формате встречи Во1: **29 апреля 2025 года, 20:30 по МСК.**

12.2.2. В дисциплинах Dota2 и LoL:

- ▶ По результатам игр между собой;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;

- ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ Переигровка в формате встречи Bo1. **Дата переигровок в дисциплине Dota 2: 29 апреля 2025 года, 20:30 по МСК. Дата переигровок в дисциплине LoL: 6 мая 20:30 по МСК.**

12.2.3. В дисциплине MT:

- ▶ По результатам игр между собой;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ По самой быстрой победе, среди всех геймов в группе (техническое поражение не учитывается);
- ▶ По наибольшему нанесенному урону, среди сравниваемых команд.

12.2.4. В дисциплине FC25:

- ▶ По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:
 - Наибольшее количество очков,
 - Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов,
 - Наибольшее количество выигранных геймов,
 - Наилучшая разница забитых и пропущенных голов,
 - Наибольшее количество забитых голов;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов;
- ▶ По наилучшей разнице забитых и пропущенных голов;
- ▶ По наибольшему количеству забитых голов.

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

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

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

- ▶ Наибольшее количество баллов за занятые места на всех картах;
- ▶ Наибольшее суммарное количество баллов на последней карте;
- ▶ Наибольшее время выживания на последней карте;
- ▶ Наибольший нанесенный урон на последней карте.

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

- ▶ 1 место – 12 баллов;
- ▶ 2 место – 9 баллов;
- ▶ 3 место – 7 баллов;
- ▶ 4 место – 5 баллов;
- ▶ 5 место – 4 балла;
- ▶ 6-7 место – 3 балла;

- ▶ 8-10 место – 2 балла;
- ▶ 11-15 место – 1 балл;
- ▶ 16-20 место – 0 баллов;
- ▶ Каждый фраг – 1 балл;
- ▶ Неявка команды – 0 баллов.

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

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

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

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

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

12.9. Определение лучших игроков Чемпионата.

12.9.1. Номинации лучших игроков командных дисциплин во всех лигах Чемпионата:

В дисциплине CS2	Лучший игрок в дисциплине CS2 по ЛЧБ рейтингу 2.0.
В дисциплине Dota 2	Лучший игрок в номинации CORE по KDA. Лучший игрок в номинации SUPPORT по ЛЧБ SUPPORT рейтингу 3.0.
В дисциплине LoL	Лучший игрок в дисциплине LoL по KDA.
В дисциплине Мир танков	Лучший игрок в дисциплине MT по наивысшему среднему урону.
В дисциплине PUBG	Лучший игрок в дисциплине PUBG по TWR.
В дисциплине Apex	Лучший игрок в дисциплине Apex по наибольшему количеству фрагов.

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

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

Правило	Минимальное количество сыгранных геймов
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	7

Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	9
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/16 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	11
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы).	10
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы).	13

12.9.3. Дополнительно:

- ▶ В расчет не берутся геймы, сыгранные на групповом этапе;
- ▶ Если игрок меняет никнейм в игре по ходу Чемпионата, его показатели могут перестать учитываться;
- ▶ В дисциплинах LoL, MT и Apex, если по окончании встречи капитан команды (представитель) не предоставил скриншот итогов гейма судье, где прописаны итоговые показатели: средний счет в матче/KDA/урон/убийства, данный гейм не будет учтен в статистику. Примеры скриншотов LoL, MT и Apex показаны в правилах по дисциплинам.

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

Статья 13. Награждение победителей соревнований.

13.1. Призовой фонд* Чемпионата составляет 1 500 000 рублей. Он распределяется по сильнейшим командам и игрокам Золотой лиги.

13.2. Распределение призового фонда:

	CS2, руб.	Dota 2, руб.	LoL, руб.	MT, руб.	PUBG, руб.	Apex, руб.	HSBG, руб.	FC25, руб.
Общий	360 000	370 000	185 000	165 000	175 000	165 000	50 000	30 000
1 место	140 000	140 000	90 000	75 000	70 000	75 000	20 000	15 000
2 место	80 000	80 000	45 000	40 000	45 000	50 000	15 000	10 000
3 место	50 000	50 000	25 000	25 000	25 000	30 000	10 000	5 000
4 место	40 000	40 000	15 000	15 000	15 000	-	5 000	-
5 место	20 000	20 000	-	-	10 000	-	-	-
6 место	20 000	20 000	-	-	-	-	-	-
Лучший игрок	10 000	по 10 000	10 000	10 000	10 000	10 000	-	-

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

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

13.4. Компании, чьи команды займут 1-е места в Золотых лигах дисциплин CS2 и Dota 2, получают в безвозмездное временное пользование переходящие кубки, до появления следующего победителя в этих дисциплинах.

13.5. По окончании сезона лучшие игроки в командных дисциплинах Золотой, Серебряной и Бронзовой лиги награждаются индивидуальными наградами.

Статья 14. Правила по дисциплине Counter-Strike 2.

14.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#);
- ▶ Чемпионат проходит на московских и европейских серверах FACEIT;
- ▶ Обязательное использование [FACEIT Anti-cheat](#).

14.2. Проведение встреч.

14.2.1. Соревновательные карты:

- ▶ de_anubis;
- ▶ de_ancient;
- ▶ de_dust2;
- ▶ de_inferno;
- ▶ de_mirage;
- ▶ de_nuke;
- ▶ de_train.

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

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

14.2.3. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

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

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

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

14.2.7. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины. Далее замена проводится на платформе FACEIT.

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

14.2.9. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пики и баны + 10 минут

разминка), могут, по решению судьи, стать причиной технического поражения во встрече.

14.3. Смена сервера, паузы, технические проблемы и бэкапы.

14.3.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

14.3.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

14.3.3. Паузы делятся на тактические и технические:

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

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

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

14.3.6. Игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре. Раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок приобрёл предмет, который не собирался покупать.

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

14.4. Особые нарушения.

14.4.1. Запрещено использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество). Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- ▶ Движение через обрезанные участки, где оно не предусмотрено дизайном карты ([пример](#));
- ▶ Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- ▶ Установка бомбы там, где команда соперников не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где команда соперников нуждается в посадке, товарищ по команде разрешен);
- ▶ Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь или над областью, которая не предназначена дизайном карты ([пример](#));
- ▶ Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к Оргкомитету Чемпионата для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре ([пример](#));
- ▶ Бросать гранаты под или через обрезанные пиксели карты ([пример](#)).

14.4.2. Запрещено использование гранат, наносящих урон сквозь текстуры.

14.4.3. Запрещено «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты).

14.5. Тренер в дисциплине CS2.

14.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

14.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать тренер или запасной игрок.

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

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

Статья 15. Правила по дисциплине Dota 2.

15.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#);
- ▶ Dotabuff-аккаунты всех участников должны быть открыты на протяжении всего Чемпионата (в настройках игры должна быть включена «Общедоступная история матчей»).

15.2. Проведение встреч.

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

- ▶ Режим: Captains Mode;
- ▶ Сервер: Западная Европа.

15.2.2. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

15.2.3. Лобби будет защищено паролем, который будет установлен судьей встречи. Пароль будет предоставлен командам в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной встречи или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

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

15.2.5. Приоритет выбора стороны и первого пика:

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

15.2.6. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины.

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

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

15.3. Паузы и технические проблемы.

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

15.3.2. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени, пауза должна быть снята и участник, у которого не осталось времени, не может снова сделать паузу. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи, запрещено.

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

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

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

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

15.3.7. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 15.3.2. Регламента). При дисконнете всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в гейме.

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

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

15.4. Особые нарушения.

15.4.1. Запрещено написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносятся предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

15.5. Тренер в дисциплине Dota 2.

15.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

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

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

Статья 16. Правила по дисциплине League of Legends.

16.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Leagueoflegends.com;
- ▶ В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU-региона. Каждый участник должен предоставить свой второй аккаунт другого региона, если он является основным (EUW). Данный аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды в соответствующей графе и канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины;
- ▶ **Разрешено использование программы porofessor.gg.**

16.2. Проведение встреч.

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

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

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

16.2.3. Пики и баны чемпионов проводятся на [Draftlol](https://draftlol.com). Если обе команды хотят проводить пики в клиенте игры, необходимо предупредить судью перед стартом встречи.

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

16.2.5. Приоритет выбора стороны:

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

16.2.6. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины.

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

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

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

Команда	Игрок	Герой	К/С/У	УСС	Золото	Время
КОМАНДА 1	14 Руш	Кай'Са	9 / 0 / 7	16.0 УСС	16 764	13 739
	16 Sm	Мордекай	5 / 2 / 5	5.0 УСС	13 338	11 242
	15 Sk	Серафина	4 / 1 / 12	16.0 УСС	12 255	10 856
	14 LP	Волибир	2 / 2 / 15	8.5 УСС	13 194	10 825
	12 Isr	Треш	1 / 3 / 15	5.3 УСС	5 830	7 324
КОМАНДА 2	12 Ке	Эзреаль	3 / 4 / 4	1.8 УСС	16 118	9 804
	14 Са	Кассадин	2 / 5 / 5	1.4 УСС	10 502	8 800
	12 Ки	Юми	0 / 2 / 7	3.5 УСС	6 967	5 458
	13 Ва	Мальфит	1 / 6 / 5	1.0 УСС	11 904	7 382
	13 Мо	Вуконг	2 / 4 / 4	1.5 УСС	7 939	8 797

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

16.3. Паузы и технические проблемы.

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

16.3.2. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени, пауза должна быть снята и участник, у которого не осталось времени, не может снова сделать паузу. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи, запрещено. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу), без разрешения судьи, запрещено.

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

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

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

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

16.3.7. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 16.3.2. Регламента). При дисконнете всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в матче.

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

16.4. Особые нарушения.

16.4.1. Запрещено написание «ff» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке, команде, написавшей «ff», выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

16.5. Тренер в дисциплине LoL.

16.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

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

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

Статья 17. Правила по дисциплине Мир танков.

17.1. Настройки игры:

17.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Tanki.su.

17.1.2. Все встречи Чемпионата проводятся в формате «Специальный бой». В игровые дни командам будут разосланы приглашения в клиенте игры для подключения к бою. Подробное [руководство](#) по формату «Специальный бой».

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

17.2. Проведение встреч.

17.2.1. Режим боя: «Встречный бой».

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

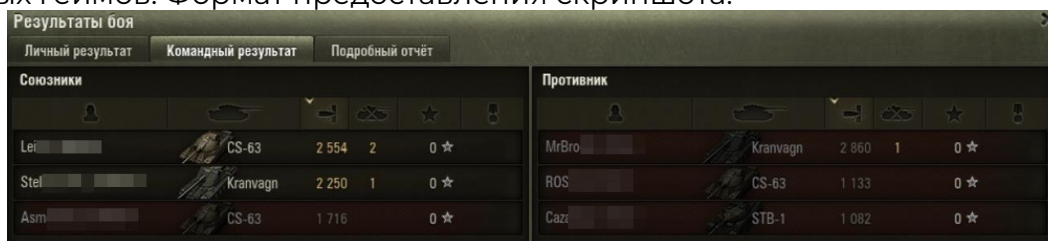
17.2.3. Все бои должны начинаться по расписанию. Приглашение в бой придет за 14 минут до его начала.

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

17.2.5. Во время проведения встречи разрешены замены. Они проводятся в перерывах между боями. Для корректного проведения замены, до начала следующего боя, необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины.

17.2.6. Паузы между боями составляют 3 минуты.

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



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

17.3. Пресс-аккаунт.

17.3.1. Участники Чемпионата обязаны соблюдать правила использования пресс-аккаунтов (демонстрационный аккаунт). За нарушение участником правил использования пресс-аккаунта, он дисквалифицируется от участия в Чемпионате.

17.3.2. При использовании пресс-аккаунта, запрещено:

- ▶ Играть на технике, которая находится на тесте и еще не вышла в релиз (в случае если такая техника оказалась на аккаунте);
- ▶ Нарушать правила игры и лицензионное соглашение;
- ▶ Передавать пресс-аккаунты третьим лицам;
- ▶ Выдавать себя за разработчика и писать что-либо в чате от лица сотрудника Lesta Games;
- ▶ Изменять пароль от пресс-аккаунта;
- ▶ Вступать в клан, участвовать на глобальной карте в любых соревновательных режимах и в специальных событиях с монетизацией, не связанных с Чемпионатом;
- ▶ Использовать пресс-аккаунты для целей, не связанных с непосредственным участием в данном Чемпионате;
- ▶ Запрещено участвовать на пресс-аккаунтах в [официальных турнирах компании Lesta Games](#), а также в случайных боях;
- ▶ Использовать пресс-аккаунты для трансляций и записи видео с обзорами техники, гайдами и т.д.

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

17.3.4. Никнеймы пресс-аккаунтов необходимо сменить:

- ▶ Схема создания никнейма – «Ник в игре_Название команды». Пример: Player_Team1. Это делается для удобства работы комментаторов и судей, распределяя участников по разным сторонам в тренировочной комнате;
- ▶ Инструкция по смене никнейма аккаунта указана в [центре поддержки](#);
- ▶ Перед сменой никнейма, необходимо зайти с предоставленного аккаунта в игру и пройти или пропустить обучение. Только после этого можно перейти на официальный сайт (в личный кабинет) и поменять никнейм. Если не выполнить данные предварительные действия, сменить никнейм не получится;
- ▶ Процесс смены никнейма происходит в течение 24 часов, поэтому изменить игровой никнейм необходимо сразу после получения пресс-аккаунта.

17.4. Карты, выбор сторон.

17.4.1. Соревновательные карты:

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

17.4.2. Последовательность карт в каждом туре Чемпионата:

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3
Групповой, 1	Ласвилль	Редшир	Прохоровка
Групповой, 2	Энск	Химмельсдорф	Утёс
Групповой, 3	Рудники	Ласвилль	Редшир
Групповой, 4	Прохоровка	Энск	Химмельсдорф
Групповой, 5	Утёс	Рудники	Ласвилль
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R1	Редшир	Прохоровка	Энск
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R2, нижняя сетка R1	Химмельсдорф	Утёс	Рудники
Золотая лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R2; Серебряная лига: верхняя сетка R3, нижняя сетка R2	Ласвилль	Редшир	Прохоровка
Золотая лига: нижняя сетка R3; Серебряная лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R3	Энск	Химмельсдорф	Утёс
Серебряная лига: нижняя сетка R4	Рудники	Ласвилль	Редшир
Серебряная лига: нижняя сетка R5	Прохоровка	Энск	Химмельсдорф
Золотая и серебряная лига: финал нижней сетки	Утёс	Рудники	Ласвилль

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3	Карта 4
Золотая и серебряная лига: гранд-финал	Редшир	Прохоровка	Энск	Химмельсдорф

17.4.3. В случае ничейного результата победа во встрече отдается команде:

- ▶ Которая не имеет технического поражения в одном из геймов данной встречи;
- ▶ Самая быстрая победа в одном из геймов данной встречи;

- ▶ Наибольшее количество нанесенного урона в одном из боев встречи;
- ▶ Случайным образом.

17.5. Выбор техники.

17.5.1. Команды могут состоять из танков разных наций.

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

- ▶ T95/FV4201 Chieftain;
- ▶ Carro da Combattimento 45 t;
- ▶ «Объект 907»;
- ▶ VK 72.01 (K);
- ▶ T95E6;
- ▶ 116-F3;
- ▶ «Царь обезьян»;
- ▶ Gothic Warrior;
- ▶ WT E 100 «Оруженосец»;
- ▶ 113 Beijing opera;
- ▶ WZ-111 Qilin;
- ▶ CS-63 Wilk;
- ▶ Czołg (P) wz.46 Wiedźmak;
- ▶ Astron-FL;
- ▶ Grayhound;
- ▶ Waffenträger auf E 100;
- ▶ 120 AC Gendarme;
- ▶ DZT-159.

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

17.5.4. Разрешена полевая модернизация танков X уровня.

17.5.5. Любые изменения техники после выбора не допускаются.

17.6. Технические проблемы.

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

17.7. Особые нарушения.

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

16.7.2. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество. [Список запрещенных модов.](#)

16.7.3. Запрещено писать «gg», «Спасибо за игру» и другое в чате матча, ТГ-группе дисциплины раньше, чем бой завершится на официальной трансляции Чемпионата.

17.8. Тренер в дисциплине МТ.

17.8.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

17.8.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только перед стартом и в перерыве между боями.

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

Статья 18. Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.

18.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#) или [EPIC Games](#);
- ▶ Для участия в Чемпионате игроку необходимо иметь пройденное обучение до открытия режима «Пользовательский».

18.2. Проведение встреч.

18.2.1. Каждая команда будет иметь свой порядковый номер (TEAM#1, TEAM#2, TEAM#3, ...). При входе в лобби, игроки переходят в столы команд, соответствующие порядковому номеру команды.

18.2.2. Используемые настройки лобби:

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

18.2.3. Лобби каждого раунда будет создано судьей встречи и защищено паролем. Пароль будет предоставлен в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

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

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

18.2.6. Последовательность карт в Чемпионате:

Раунд № 1	Раунд № 2	Раунд № 3	Раунд № 4	Раунд № 5
Таэго	Рондо	Эрангель	Мирамар	Мирамар
Раунд № 6	Раунд № 7	Раунд № 8	Раунд № 9	Раунд № 10
Таэго	Рондо	Мирамар	Эрангель	Эрангель
Раунд № 11	Раунд № 12	Раунд № 13	Раунд № 14	Раунд № 15
Таэго	Рондо	Эрангель	Мирамар	Мирамар
Раунд № 16	Раунд № 17	Раунд № 18	Раунд № 19	Раунд № 20
Таэго	Рондо	Мирамар	Эрангель	Эрангель

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

18.3. Технические проблемы.

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

18.3.2. Оргкомитет вправе назначить переигровку карты, если до вылета самолета произошли дисконнекты у 3 и более игроков из одной или разных команд.

Эти игроки должны незамедлительно сообщить о своем разрыве соединения судье в ТГ-канале «судейство» в публикации данной карты. Если дисконнект у игроков происходит в момент полета самолета, перезапуск карты не будет произведен. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Решение Оргкомитета окончательное и изменению не подлежит.

18.4. Особые нарушения.

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

18.4.2. Запрещен сговор с соперниками.

18.5. Тренер в дисциплине PUBG.

18.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

18.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только перед стартом и в перерыве между картами.

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

Статья 19. Правила по дисциплине Apex Legends.

19.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в [Steam](#), [Origin](#), [EPIC Games](#) (кроссплатформенный режим);
- ▶ Игроки могут использовать клавиатуру и мышь или игровой контроллер для участия в Чемпионате.

19.2. Проведение встреч.

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

19.2.2. Используемые настройки лобби:

- ▶ Минимальное количество участников – 30 человек;
- ▶ Максимальное количество участников – 60 человек;
- ▶ Режим игры: турнирный;
- ▶ Карты: Край Света, Место Бури (возможно изменение маппула перед стартом Чемпионата);
- ▶ Время матча: ~25 минут;
- ▶ Регион: Франкфурт.

19.2.3. Лобби каждого раунда будет создано судьей встречи и защищено паролем. Пароль будет предоставлен в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

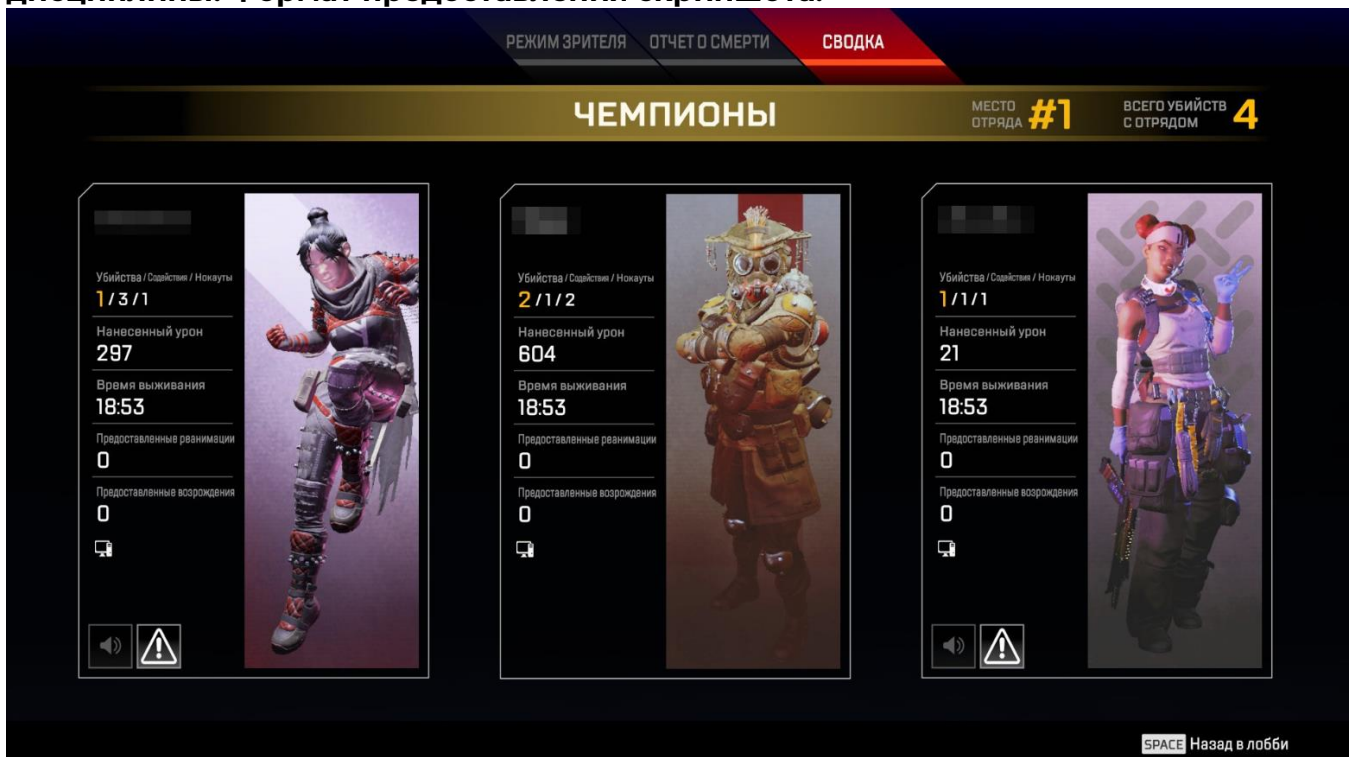
19.2.4. В лобби допускаются только игроки от команд (2-3 человека), судьи и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

19.2.5. Последовательность карт (возможны изменения в последовательности карт):

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

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

19.2.7. После каждой сыгранной карты, капитаны команд присылают скриншоты итогов в чат данной карты в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины. Формат предоставления скриншота:



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

19.3. Технические проблемы.

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

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

19.4. Особые нарушения.

19.4.1. Запрещен эксплоитинг любого вида – использование игроком багов или дефектов игры, которые могут привести к некорректным результатам, поведению, или получения нечестного преимущества. Примеры:

- ▶ Выход за границы карты, при котором таймер Out-of-Bounds («Вернитесь на поле боя») не активируется, либо эксплуатация оранжевой зоны, при которой игрок может оставаться вне круга, не получая урона;
- ▶ «Выталкивающие» зоны были созданы для того, чтобы игроки не могли находиться в них. Попытки и использование багов, позволяющих оставаться в таких зонах, являются эксплоитингом;
- ▶ Использование объемных односторонних текстур на карте, для блокирования любого входящего урона, который без использования бага проходит без проблем;
- ▶ Любое другое действие, о котором игроку сообщается Оргкомитетом.

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

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

19.4.4. Запрещен сговор с соперниками.

19.5. Тренер в дисциплине Apex Legends.

19.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация» ТГ-группы дисциплины.

19.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только перед стартом и в перерыве между картами.

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

Статья 20. Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.

20.1. Настройки игры:

20.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Battle.net](https://battle.net).

20.1.2. Регион учетной записи: Европа.

20.1.3. Игрокам разрешено использовать для участия в Чемпионате мобильные устройства, если они способны выполнять условия данного Регламента: общаться с соперниками и судьями в ТГ-группе, включать веб-камеру в ТМ-комнате, загружать, предоставлять, по необходимости, скриншоты и использовать функционал турнирного движка.

20.1.4. Участники, которые играют и транслируют веб-камеру с одного мобильного устройства, могут столкнуться с отключением веб-камеры в момент нахождения в клиенте игры (зависит от модели). Оргкомитет вправе разрешить участие таким игрокам, каждый эпизод рассматривается индивидуально.

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

20.1.6. Разрешено использование программ Deck Tracker и Firestone.

20.2. Проведение встреч.

20.2.1. Всем участникам дисциплины HSBC необходимо обеспечить присутствие их Discord-аккаунтов на официальном Discord-сервере Чемпионата – «Лига Чемпионов Бизнеса» за 24 часа до начала первого игрового дня дисциплины.

Это необходимо для корректного подсчета баллов и формирования лобби всех раундов турнирным ботом Чемпионата. Участники предыдущих чемпионатов, должны убедиться, что их Discord-аккаунт присутствует на Discord-сервере Чемпионата. Новые участники, которые ранее не принимали участия, должны выполнить следующие действия:

- ▶ Перейти по ссылке на Discord-сервер Чемпионата – [«Лига Чемпионов Бизнеса»](#);
- ▶ Принять приглашение;
- ▶ Согласиться с правилами Discord-сервера.

Если участник не выполнит данные действия, он не будет допущен до Чемпионата.

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

20.2.3. Минимальное количество участников для начала лобби – 4 человека. При этом они играют в лобби с «рандомными» участниками – рейтинговый матч (см. п. 20.4.1. Регламента). Если в каком-то лобби любого раунда количество участников равно трем и менее, судья перезапускает раунд, исходя из активного количества игроков.

20.2.4. Правила создания лобби:

- ▶ Все игроки должны поставить режим «В сети»;
- ▶ Лобби создается игроком, находящимся в верхней ячейке своего лобби. Чтобы создать лобби, верхнему игроку необходимо добавить всех оппонентов в друзья и пригласить их во внутриигровое лобби.

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

- ▶ Игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного раунда;
- ▶ В первом раунде каждого этапа игроки распределяются по лобби до 8 человек в случайном порядке;
- ▶ Во втором и последующем раундах игроки распределяются по лобби с равным или близким по значению количеству очков (упрощенная швейцарская система);
- ▶ В этап ТОП-32 проходит 32 сильнейших игрока отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, обнуляются;
- ▶ В этап ТОП-16 проходит 16 сильнейших игроков этапа ТОП-32. Баллы, заработанные на этапе ТОП-32, обнуляются;
- ▶ В финальный этап проходит 8 сильнейших игроков этапа ТОП-16.

20.2.6. Проведение раундов финального этапа:

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

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

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

20.3. Последовательность действий участника в игровой день.

20.3.1. Перед началом раунда судья присылает составы каждого лобби в ТГ-каналы «Лобби-1», «Лобби-2» и т.д., в формате: никнейм Discord и Battletag участника.

20.3.2. Все участники переходят в ТМ-комнату, включают веб-камеры (с компьютера или телефона) и могут общаться со своими соперниками, судьями в ТМ-комнате, а также вести переписку в своем канале «Лобби» ТГ-группы.

20.3.3. Если вы являетесь первым игроком в списке лобби, ваша задача создать внутриигровое лобби, добавив в друзья, а затем в него всех своих соперников. У игроков есть 10 минут после объявления начала раунда (тэга игроков, команды судьи), чтобы начать играть лобби. Если по каким-либо причинам игрок не может принять участие, ему присваивается 0 баллов за это лобби. По решению судьи одно, несколько или все лобби раунда могут быть перезапущены, исходя из активного количества игроков, момента дисконнекта игроков и/или внутриигровых ошибок.

20.3.4. Сразу по завершении игры, каждый участник должен написать свой результат в ТГ-канал лобби. Формат предоставления результата: ваш никнейм в Discord и итоговое место в сыгранном лобби от 8 до 1 (Пример: Player – 3). Когда все игроки всех лобби раунда пропишут эту информацию, судья закрывает раунд. В канале «сетка» ТГ-группы дисциплины появятся результаты сыгранных лобби и общая турнирная таблица с заработанными баллами. Создается новый раунд и последовательность действий зацикливается (см. п. 20.3.1. Регламента).

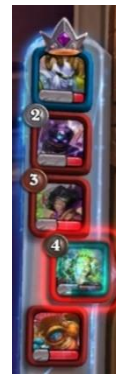
20.4. Нюансы в игре.

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

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

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

20.4.3. Когда лобби запускается с нечетным количеством участников, в игре (во время боя) появляется клон одного из участников. Не путать с картинкой Лича (вылетевшего игрока).



20.5. Особые нарушения.

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

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

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

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

20.6. Технические проблемы.

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

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

20.6.3. В случае дисконнекта у одного из игроков в момент запуска лобби (после нажатия «играть» (длительное время не загружается выбор героев, у других участников он уже идет), игрок должен сделать скриншот или фото экрана, записать видео и незамедлительно сообщить об этом судье, соперникам по лобби о разрыве соединения. По решению судьи, данное лобби может быть перезапущено. Игрок имеет право самостоятельно выполнить переподключение с любого игрового устройства. В таком случае, если после переподключения он сделал один или несколько ходов, купил существо, повысил уровень таверны, перезапуск лобби осуществляться не будет.

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

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

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

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

Статья 21. Правила по дисциплине EA Sports FC25.

21.1. Настройки игры:

21.1.1. Версия игры: [EA Sports FC25](#), лицензионная, последней актуальной версии.

21.1.2. Платформы: PS5, XBOX S | X и PC (кроссплатформенный режим).

21.1.3. У всех участников должна быть активирована подписка PSN+ или EA Play, для участия в сетевых товарищеских матчах.

21.2. Проведение встреч.

21.2.1. За 10 минут до начала каждой встречи игроки должны обмениваться приглашениями. Игрок, находящийся слева на странице текущего матча (игрок А), создает лобби матчей встречи и отправляет приглашение сопернику для сетевого товарищеского матча. Так должно продолжаться до тех пор, пока во встрече не будет выявлен победитель.

21.2.2. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о любых переносах и задержках старта встречи.

21.2.3. Устанавливаемые настройки каждого матча (игроки устанавливают и проверяют данные настройки самостоятельно):

- ▶ Режим: сетевой товарищеский матч;
- ▶ Выбор команд: любые клубные команды, национальные сборные, кроме команд Легенд;
- ▶ Длительность тайма: 6 минут;
- ▶ Скорость игры: нормальная;
- ▶ Тип защиты: любой;
- ▶ Составы игроков: онлайн – согласно последнему обновлению игры;
- ▶ Стадион: по обоюдному согласованию.

20.2.4. Каждый матч можно выбирать новую команду. Соперникам разрешено играть одинаковыми командами друг против друга. Разрешается использовать любые, базовые схемы (расстановки) из игры.

21.2.5. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя участники играют новый матч, этими же командами до первого забитого гола – «золотого гола».

21.2.6. Если в матче, завершённом вничью, был удален игрок, то участникам матча необходимо обеспечить удаление этого игрока в матче до «золотого гола»:

- ▶ Необходимо создать новый матч этими же командами;
- ▶ Начать игру и стараться фолить тем удаленным игроком. Используйте подкаты сзади, в любой части поля, зарабатывая им 2 желтые карточки, или пытайтесь фолить им в своей штрафной, чтобы получить прямую красную карточку. Если после удаления необходимого игрока назначено пенальти или штрафной, и он будет реализован, то этот гол не будет учитываться в итоговом результате матча;
- ▶ Только после удаления этого игрока и завершения эпизода, начинается игра до «золотого гола».

21.2.7. Сразу после завершения встречи, победившему игроку необходимо отправить в канал «судейство» ТГ-группы дисциплины скриншоты или фотографии монитора с итоговыми результатами матчей, названием команд и комментариев (проигравший игрок должен сохранять скриншоты или фотографии итогов каждого матча, по запросу Оргкомитета или судьи их необходимо будет дополнительно предоставить):

- ▶ Фамилия «Игрок А» 2:1 Фамилия «Игрок Б» (матч 1: 2:0, матч 2: 2:2 (0:1), матч 3: 4:0). Матч 2: 2:2 (0:1) – это матч, завершённый вничью и дополнительно сыгранный матч до «золотого гола»;
- ▶ В формате встречи Во1 – 1 или 2 скриншота, в зависимости от того, была ли ничья в матче;
- ▶ В формате встречи Во3 – 2, 3 или 4 скриншота, в зависимости от того, была ли ничья в матче.

21.3. Паузы и технические проблемы.

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

21.3.2. При разрыве соединения с сервером (дисконекте) всех игроков назначается доигровка с той внутриигровой минуты, с которой произошел разрыв + 5 дополнительных внутриигровых минут, при этом результат прерванного матча сохраняется и учитывается при доигровке. Допускается полная переигровка матча или доигровка необходимого количества минут, в случае обоюдного согласия обоих игроков.

21.4. Особые нарушения.

21.4.1. Запрещено использование любых багов игры, читов и других сторонних программ, которые улучшают, добавляют, изменяют или удаляют внешний вид, цвет или файлы игры. В случае их использования, к данному игроку применяются дисциплинарные санкции.

21.4.2. В случае, если соперник умышленно разорвал соединение (связь) и отказывается продолжать матч (доигровку), он наказывается поражением с прибавлением к счету матча (до разрыва соединения) одного гола за выход из матча и одним голом каждые 10 не доигранных минут основного времени матча.

21.4.3. Если игроку мешают лаги или задержка, он имеет право выйти из игры с целью решения технических проблем или дальнейшего переноса игры только в первые 10 игровых минут. При этом игрок должен нажать паузу и оповестить о имеющейся проблеме и выходе из матча своего соперника. Голы, забитые до момента выхода, сохраняются. Выход из матча, аргументированный данным пунктом Регламента запрещен в случае, если игрок решил осуществить выход из игры перед пробитием пенальти.

21.5. Технические проблемы.

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

21.5.2. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и потерю соединения (дисконнекты) у игроков. Дисконнектом считается техническая поломка оборудования или любой разрыв интернет-соединения во время игры из-за неполадок в системе, сети, проблем с напряжением и т.п.