



ЛИГА
ЧЕМПИОНОВ
БИЗНЕСА

РЕГЛАМЕНТ

КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА
ПО КИБЕРСПОРТУ
«ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БИЗНЕСА»

Сезон – осень 2022 (№ 9)

Москва, 2022 год

Словарь терминов и сокращенных наименований:

Режим ONLINE	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети Интернет.
Режим LAN	Соревнования, проходящие с присутствием всех участников на одной площадке.
Режим «Мост»	Единые соревнования на удаленных площадках, в ходе которых участники соревнуются друг с другом по сети Интернет из компьютерных клубов своих городов.
Гейм	Одна сыгранная карта/матч.
Встреча	Несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (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.
Формат Bo3	Best of 3 – формат проведения встреч между командами/игроками до двух побед в геймах (2-0, 2-1).
Формат Bo5	Best of 5 – формат проведения встреч между командами/игроками до трех побед в геймах (3-0, 3-1, 3-2).
Формат Bo7	Best of 7 – формат проведения встреч между командами/игроками до четырех побед в геймах (4-0, 4-1, 4-2, 4-3).
Система Round Robin	Система проведения групповых соревнований, где команды/игроки играют «каждый с каждым» в группе.
Система GSL	Система проведения групповых соревнований в несколько туров: <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 тур: команды/игроки делятся на пары и играют встречи между собой; ◆ 2 тур: в первой встрече играют победители первого тура, во второй встрече – проигравшие первого тура. Команда/игрок, победившая (-ий) в двух турах, занимает 1-е место в группе. Команда/игрок, проигравшая (-ий) в двух турах, занимает четвертое место в группе; ◆ 3 тур: две оставшиеся команды/игрока играют встречу за 2-3 места.
Система Double Elimination	Система проведения финальных соревнований с перемещением в нижнюю сетку после первого поражения и выбиванием из турнира после второго поражения.
Система Light Swiss	Упрощенная швейцарская система проведения соревнований по дисциплине Hearthstone Battlegrounds, которая проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из нескольких лобби, в зависимости от количества игроков. По итогам каждого раунда участники получают баллы. Следующий раунд между собой встречаются соперники, имеющие приблизительно одинаковое количество баллов.

Содержание:

Статья 1	Цели и задачи.	3
Статья 2	Руководство соревнованиями. Судейство.	3
Статья 3	Дисциплины.	4
Статья 4	Формат проведения Чемпионата.	6
Статья 5	Общие условия проведения Чемпионата.	10
Статья 6	Документация соревнований.	13
Статья 7	Ответственность команд.	16
Статья 8	Дисциплинарные санкции.	18
Статья 9	Протесты.	20
Статья 10	Определение победителей.	21
Статья 11	Награждение победителей соревнований.	25

Статья 1. Цели и задачи.

- 1.1. Чемпионат «Лиги Чемпионов Бизнеса» проводится в целях:
- ◆ Популяризации и дальнейшего развития корпоративного киберспорта;
 - ◆ Развития массового корпоративного киберспорта;
 - ◆ Знакомства, общения и налаживания связей между сотрудниками компаний из разных сфер бизнеса;
 - ◆ Организации активного досуга любителей киберспорта.
- 1.2. Задачи Чемпионата «Лиги 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). По каждой из дисциплин, проводятся в соответствии

с официальными правилами дисциплин (далее – Правила), настоящим Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент).

2.3. Все участники Чемпионата обязуются выполнять требования Правил, Регламента и Оргкомитета.

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

2.5. В случае возникновения спорных ситуаций, не отображенных в Правилах и Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на международном и российском опыте проведения спортивных соревнований.

2.6. Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Правилами и Регламентом.

2.7. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

2.8. На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками и судьями проходит на Discord-сервере Чемпионата «Лига Чемпионов Бизнеса» – <https://discord.gg/tRa4RSfere>. Для всех команд будут доступны индивидуальные голосовые каналы, для коммуникации во время встреч.

Статья 3. Дисциплины.

3.1. Чемпионат проводится отдельно по каждой дисциплине:

3.1.1. Шутер Counter-Strike: Global Offensive (далее – CS:GO):

- ◆ Платформа: PC;
- ◆ Формат: 5x5;
- ◆ Состав команды: 5 основных + 2 запасных;

- ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
 - ◆ Время встречи, в формате ВоЗ: ~3,5 часа.
- 3.1.2. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):
- ◆ Платформа: PC;
 - ◆ Формат: 5x5;
 - ◆ Состав команды: 5 основных + 2 запасных;
 - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
 - ◆ Время встречи, в формате ВоЗ: ~3,5 часа.
- 3.1.3. Боевая арена League of Legends (далее – LoL):
- ◆ Платформа: PC;
 - ◆ Формат: 5x5;
 - ◆ Состав команды: 5 основных + 2 запасных;
 - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
 - ◆ Время встречи, в формате ВоЗ: ~2 часа.
- 3.1.4. Аркадный танковый симулятор World of Tanks (далее – WoT):
- ◆ Платформа: PC;
 - ◆ Формат: 3x3;
 - ◆ Состав команды: 3 основных + 1 запасной;
 - ◆ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
 - ◆ Время встречи, в формате ВоЗ: ~1 час.
- 3.1.5. Карточная игра HearthStone Battlegrounds (далее – HS BG):
- ◆ Платформа: PC/Mobile;
 - ◆ Формат: лобби 8 игроков;
 - ◆ Состав команды: 1 игрок;
 - ◆ Минимальное количество игроков от компании – 1 игрок;
 - ◆ Время встречи: ~40 мин./лобби.

3.2. В командных дисциплинах, между геймами одной встречи, допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются

в заявке. Команда, осуществляющая замену, должна оповестить о ней судью до старта следующего гейма на Discord-сервере Чемпионата.

Статья 4. Формат проведения Чемпионата.

4.1. В командных дисциплинах (CS:GO, Dota 2, LoL, WoT) Чемпионат проводится в три этапа:

- I. Групповой этап (см. пункт 4.1.1. Регламента);
- II. Плей-офф. (см. пункт 4.1.2. Регламента);
- III. Финалы. LAN-финал Золотой лиги и ONLINE-финал Серебряной лиги (см. пункт 4.1.3. Регламента).

4.1.1. Описание Группового этапа в командных дисциплинах:

- ◆ Режим проведения – ONLINE;
- ◆ Длительность:
 - В дисциплинах CS:GO и Dota 2 – 3 недели (один игровой день в неделю),
 - В дисциплинах LoL и WoT – 2 или 3 недели (один игровой день в неделю);
- ◆ Игровые дни недели:
 - В дисциплинах LoL и Dota 2 – субботы,
 - В дисциплинах WoT и CS:GO – воскресенья;
- ◆ Система проведения:
 - В дисциплинах CS:GO, WoT и LoL – Round Robin,
 - В дисциплине Dota 2 – GSL/Round Robin (зависит от количества заявившихся команд);
- ◆ Количество встреч в игровой день – 1 или 2 (зависит от выбранной системы проведения);
- ◆ Формат встречи:
 - До двух побед (Bo3) – в дисциплинах CS:GO, Dota 2, LoL,
 - До трех побед (Bo5) – в дисциплине WoT.

4.1.2. Описание Плей-офф в командных дисциплинах:

- ◆ Все команды проходят в Плей-офф, при этом они разделяются на Золотую и Серебряную лиги, согласно занятым местам на Групповом этапе;
- ◆ Режим проведения – ONLINE;
- ◆ Длительность:
 - В дисциплинах CS:GO и Dota 2 – 4 недели (один игровой день в неделю),
 - В дисциплинах LoL и WoT – 3 или 4 недели (один игровой день в неделю);
- ◆ Игровые дни недели:
 - В дисциплинах LoL и Dota 2 – субботы,
 - В дисциплинах WoT и CS:GO – воскресенья;
- ◆ Система проведения Золотой и Серебряной лиги в каждой дисциплине – Double Elimination;
- ◆ Количество встреч в игровой день – 1 или 2 (зависит от количества команд в сетке Плей-офф);
- ◆ Формат встречи:
 - До двух побед (Bo3) – в дисциплинах CS:GO, Dota 2, LoL,
 - До трех побед (Bo5) – в дисциплине WoT.

4.1.3. Описание этапа LAN-финал Золотой лиги и ONLINE-финал Серебряной лиги:

- ◆ Режим проведения:
 - Золотая лига – LAN/Мост,
 - Серебряная лига – ONLINE;
- ◆ Финальный этап состоит из двух встреч в каждой дисциплине:
 - Финал нижней сетки,
 - Гранд-финал;
- ◆ Длительность – 1 день;
- ◆ Игровые дни недели:
 - В дисциплинах LoL и Dota 2 – субботы,
 - В дисциплинах WoT и CS:GO – воскресенья;
- ◆ Формат встречи – финал нижней сетки:
 - До двух побед (Bo3) – в дисциплинах CS:GO, Dota 2, LoL,

- До трех побед (Bo5) – в дисциплине WoT;
- ◆ Формат встречи – Гранд-финал:
 - До трех побед (Bo5) – в дисциплинах CS:GO, Dota 2, LoL,
 - До четырех побед (Bo7) – в дисциплине WoT.

Итоговый формат проведения и правила по дисциплинам будут опубликованы на Discord-сервере и на сайте Чемпионата по окончании регистрационного периода и жеребьевки, где будут прописаны следующие пункты для каждой дисциплины:

- ◆ Система проведения Группового этапа;
 - ◆ Количество команд в группах;
 - ◆ Количество встреч в каждый игровой день;
 - ◆ Какие места в группах проходят в Золотую лигу, а какие в Серебряную лигу;
 - ◆ Распределение команд по сетке Плей-офф в каждой лиге.
-

4.2. Индивидуальная дисциплина HS BG проводится в три этапа:

- I. Групповой этап (см. пункт 4.2.1. Регламента);
- II. Полуфинальный этап (см. пункт 4.2.2. Регламента);
- III. Финальный этап (см. пункт 4.2.3. Регламента).

4.2.1. Описание Группового этапа:

- ◆ Режим проведения – ONLINE;
- ◆ Длительность – 2 недели (один игровой день в неделю);
- ◆ Игровые дни недели – воскресенье;
- ◆ Групповой этап проходит по упрощенной швейцарской системе в 8 раундов (по 4 раунда каждый игровой день). Каждый раунд все участники разделяются на лобби по максимум 8 игроков;
- ◆ За каждое сыгранное лобби игроки получают баллы, соответствующие занятому месту в лобби (см. пункт 10.2. Регламента). Все игроки образуют общую турнирную таблицу, в которую вносятся полученные баллы за каждый раунд.

4.2.2. Описание Полуфинального этапа:

- ◆ Режим проведения – ONLINE;
- ◆ Длительность – 1 день;

- ◆ Игровой день недели – воскресенье;
- ◆ В Полуфинальный этап дисциплины HS BG проходят 16 сильнейших игроков Группового этапа по итогам всех 8-ми раундов. Заработанные баллы Группового этапа обнуляются;
- ◆ Полуфинальный этап проходит по упрощенной швейцарской системе в 4 раунда. Каждый раунд все участники разделяются на лобби по максимум 8 игроков;
- ◆ За каждое сыгранное лобби игроки получают баллы, соответствующие занятому месту в лобби (см. пункт 10.2. Регламента). Все игроки образуют общую турнирную таблицу, в которую вносятся полученные баллы за каждый раунд.

4.2.3. Описание Финального этапа:

- ◆ Режим проведения – ONLINE;
- ◆ Длительность – 1 день;
- ◆ Игровой день недели – воскресенье;
- ◆ В Финальный этап дисциплины HS BG проходят 8 сильнейших игроков Полуфинального этапа. Заработанные баллы Полуфинального этапа обнуляются;
- ◆ Финальный этап проходит в формате 5-ти лобби;
- ◆ За каждое сыгранное лобби игроки получают баллы, соответствующие занятому месту в лобби (см. пункт 10.2. Регламента). Все игроки образуют общую турнирную таблицу, в которую вносятся полученные баллы за каждый раунд.

Итоговое количество участников Кубка «Лиги Чемпионов Бизнеса» в дисциплине HS BG будет определено по окончании регистрационного периода на Discord-сервере Чемпионата и на сайте Чемпионата. Жеребьевка первого раунда Группового этапа состоится накануне первого игрового дня.

Статья 5. Общие условия проведения Чемпионата.

5.1. Участники Чемпионата.

5.1.1. Участниками Чемпионата могут быть только корпоративные команды/игроки, состоящие из сотрудников данной компании и легионеров (см. пункт 5.2. Регламента).

5.1.2. Участвовать в Чемпионате могут игроки от 18 лет, остальные будут являться неправильно оформленными игроками. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня дисциплины.

5.1.3. 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, то в период дозаявок он может перейти в другую команду.

5.1.4. Игрок не может участвовать в нескольких дисциплинах, если они проходят в один игровой день.

5.1.5. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта.

5.1.6. К участию в Чемпионате не допускаются игроки, которые получали VAC-бан (<https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>) или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своем аккаунте. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, вместе со своей командой дисквалифицируется с Чемпионата.

5.2. Участие легионеров.

5.2.1. В командных дисциплинах (CS:GO, Dota 2, LoL, WoT) разрешено внесение в заявочный лист не более 1-го легионера. В дисциплине HS BG участие легионеров не допускается.

5.2.2. Легионером считается игрок, не являющийся сотрудником компании, за команду которой он выступает.

5.2.3. Если игрок заявлен за команду в качестве легионера, то в течение одного сезона он не может поменять свой статус и считаться работником компании, даже в случае приема на работу. Текущий сезон

он обязан доиграть в статусе легионера и начиная со следующего сезона, может быть заявлен как сотрудник компании.

5.3. По требованию Оргкомитета, участники обязаны допускать в свои геймы судей и комментаторов (кастеров), предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

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

CS:GO	Dota 2	LoL	WoT	HS BG
2 минуты	5 минут	5 минут	7 минут	7 минут

5.5. По окончании встреч, участники обязаны сообщать судьям результаты и присылать подтверждающие скриншоты, а также предоставлять во время проведения Чемпионата записи игр по запросу судей и Оргкомитета. В каждой дисциплине свой формат по отправке результатов, его можно посмотреть в Правилах или на Discord-канале Чемпионата, в разделах #info своей дисциплины.

5.6. К участию в Чемпионате не допускаются игроки (сотрудник компании и легионеры), которые были участниками профессиональных турниров, лиг за последние 2 года, имеющих определенный рейтинг в дисциплине, или входят в списки ТОП игроков своего региона с момента подачи заявки на участие в Чемпионате:

В дисциплине CS:GO	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ELO 3500 и более. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует. <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\$: https://www.hltv.org/events ◆ Участники FPL-C: FPL CSGO Challenger Europe ◆ Участники ESEA, ранг G и выше.
-------------------------------	---

<p>В дисциплине Dota 2</p>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ MMR 7500 и более. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует. <p>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Участники, занимавшие призовые места в основных турнирах TIR3 (не квалификационные этапы): https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments ◆ Участники TIR1-TIR2 турниров: https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments
<p>В дисциплине LoL</p>	<p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments ◆ Участники S-Tier и A-Tier: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Tournaments
<p>В дисциплине WoT</p>	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <p>WTR 11500 и более за последние 3 месяца. Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует. https://worldoftanks.ru/ru/ratings/achievements/full/#wot</p>
<p>В дисциплине HS BG</p>	<p>Входящие в список ТОП 200 любого региона за последние 3 сезона: https://playhearthstone.com/ru-ru/community/leaderboards/</p>

* – Стартом Чемпионата является день жеребьевки группового этапа командных дисциплин.

5.7. Оргкомитет имеет право отказать в участии в Чемпионате любому игроку, независимо от того считается он легионером или сотрудником компании, если его игра не соответствует уровню Чемпионата.

5.8. Переносы встреч.

5.8.1. Перенос встречи возможен только в случае форс-мажорных обстоятельств.

5.8.2. Перенос встречи осуществляется только с согласия соперника и Оргкомитета. О переносе необходимо уведомить Оргкомитет, не позднее, чем за 48 часов до начала встречи.

5.8.3. Перенос должен быть сыгран в один из резервных дней Чемпионата:

- ◆ Среда. С 21:00 до 1:00 по МСК;
- ◆ Пятница. С 21:00 до 1:00 по МСК.

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

5.8.5. Не подлежат переносу встречи:

- ◆ Гранд-финалы;
- ◆ Финалы верхней и нижней сетки.

5.8.6. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет.

Статья 6. Документация соревнований.

6.1. Заявочный лист.

6.1.1. Для получения разрешения на право участия в Чемпионате, компании подают заполненный заявочный лист в Оргкомитет по установленной форме, в котором должны быть указаны:

- ◆ Название компании;
- ◆ Сайт компании;
- ◆ Краткое описание деятельности компании;
- ◆ Название команды (для командных дисциплин, название команды может отличаться от названия компании);
- ◆ Фамилия, имя, отчество игрока;
- ◆ Должность сотрудника компании (если игрок не является сотрудником компании, то ему указывается должность «легионер»);
- ◆ Никнейм игрока в дисциплине (латиницей, не более 15 символов), если такой имеется (запрещено использование в качестве никнейма нецензурного или оскорбительного выражения. Никнейм должен соответствовать заявке и не меняться на протяжении всего Чемпионата);
- ◆ Транскрипция никнейма;
- ◆ Аккаунт игрока в игровой сети (FACEIT / Steam id / Riot id / Wargaming.net id, BattleTag#);
- ◆ Рейтинг/звание игрока в дисциплине, а для дисциплины CS:GO – ELO рейтинг из FACEIT профиля игрока;

- ◆ Число, месяц и год рождения;
- ◆ Город, местонахождение игрока;
- ◆ Электронная корпоративная почта;
- ◆ Никнейм#id игрока в Discord.

6.1.2. Заявку на участие можно подать 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 в дисциплинах 5x5 (CS:GO, Dota 2, LoL), может быть включено не более 7 человек. В дисциплине 3x3 (WoT) – 4 человека. В заявочный лист на участие в дисциплине HS BG – максимум 6 человек.

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

- ◆ Перечень действий с персональными данными, на совершение которых даётся 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.

6.1.5. Заявочный лист должен быть подписан менеджером по персоналу и заверен печатью компании, к которой относится команда/игрок.

6.2. После получения Оргкомитетом заявочного листа всем игрокам необходимо зарегистрироваться на Discord-сервере Чемпионата – «Лига Чемпионов Бизнеса» (<https://discord.gg/tRa4RSfere>), где нужно

последовательно выполнить действия в каналах #ru-правила-сервера (#en-server-rules) и #!how-to-check-in.

6.3. На LAN-финалах Золотой лиги каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма).

6.4. Не позднее, чем за неделю до старта Чемпионата, каждый участник обязуется прислать **персональное портретное фото** для индивидуальной карточки игрока. Требование к фотографии: более 600x600 px. Должен быть квадрат, на светлом фоне. В противном случае, команда/игрок, не приславшая (-ий) персональное фото в указанный срок, может быть не допущен до участия в Чемпионате.

6.5. На протяжении всего Чемпионата Оргкомитет имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции (см. пункт 8.2. Регламента).

6.6. Порядок дозаявок и отзаявок.

6.6.1. В Чемпионате предусмотрено два дозаявочных периода для всех командных дисциплин:

- ◆ Первый дозаявочный период: между Групповым этапом и Плей-офф, за 24 часа до начала игр Плей-офф;
- ◆ Второй дозаявочный период: между Плей-офф и Финалом, за 24 часа до начала Финала;
- ◆ Любая дозаявка вне дозаявочных недель запрещена.

6.6.2. При дозаявке игрока необходимо предоставить полную информацию в письменном виде согласно пунктам 6.1.1. и 6.4. Регламента.

6.6.3. На протяжении всего Чемпионата разрешается дозаявить не более 2 игроков в дисциплинах 5x5 (CS:GO, Dota 2, LoL)

и не более 1 игрока в дисциплине 3x3 (WoT), соблюдая численный состав команды (см. пункт 6.1.3. Регламента).

6.6.4. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Чемпионата в любой рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. пункт 3.1. Регламента). Для отзаявки достаточно фамилии, имени игрока и названия команды, из которой отзаявляется игрок.

6.6.5. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам высылаются представителем компании или капитаном команды личным сообщением представителю Оргкомитета на Discord-сервере Чемпионата.

Статья 7. Ответственность команд.

7.1. Игроки и руководители команд, принимающие участие в Чемпионате, обязуются выполнять все требования настоящего Регламента и Правил, проявляя при этом высокую дисциплину, организацию, уважение к соперникам, зрителям и обслуживающему персоналу. На LAN-финале 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.

7.2. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр Чемпионата (можно использовать телефон, как веб-камеру, инструкция будет опубликована на Discord-сервере Чемпионата, в разделах #info).

7.3. Во время игр общение команд происходит только в голосовых комнатах официального Discord-сервера Чемпионата. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов.

7.4. Поведение участников:

- ◆ Все участники Чемпионата обязаны соблюдать принципы честной игры – FAIR PLAY;
- ◆ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам. Все оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- ◆ Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Чемпионата. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Чемпионата или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;
- ◆ Все участники Чемпионата должны проверить свои «ники» в играх на наличие нецензурных выражений и каких-либо слов;
- ◆ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может караться вплоть до дисквалификации.

7.5. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику командных дисциплин (CS:GO, Dota 2, LoL, WoT), 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). **В индивидуальной дисциплине HS BG разрешено использование Deck Tracker.** В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. пункт 8.2.1. Регламента).

7.6. По требованию Оргкомитета, каждый участник Чемпионата обязан сделать свой аккаунт открытым (включить публичный доступ).

Если участник отказывается открывать свой аккаунт, то к нему применяются дисциплинарные санкции (см. пункт 8.1.2. Регламента).

Статья 8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Дисциплинарные санкции к игрокам.

8.1.1. В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Оргкомитет вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации.

8.1.2. Если участник отказывается открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то Оргкомитет в праве дисквалифицировать этого игрока с Чемпионата.

8.1.3. За отключение игроком веб-камеры во время гейма, он может получить как предупреждение, так и дисквалификацию. После того как будет выявлено, что участник нарушает данный пункт, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Отстранение от последующих геймов;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Чемпионата.

8.1.4. За использование сторонних голосовых приложений игроками во время проведения геймов и отсутствие участвующих в гейме игроков в голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- ◆ Устное предупреждение;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- ◆ Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- ◆ Дисквалификация игрока с Чемпионата.

8.2. Дисциплинарные санкции к командам.

8.2.1. Команде засчитывается техническое поражение в гейме или дисквалификация за участие в игре:

- ◆ Незаявленного или неправильно оформленного участника (в том числе игрока, младше 18 лет);
- ◆ Игрока, игравшего не с основного аккаунта;
- ◆ Дисквалифицированного игрока;
- ◆ Участника, игравшего под чужой фамилией;
- ◆ Участника, который получал VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- ◆ Участника, соответствующего пункту 5.6. Регламента;
- ◆ Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту;
- ◆ За не предоставление документов о принадлежности сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма).

За повторные нарушения могут выноситься более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих сезонах. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента или Правил.

8.2.2. В случае участия в гейме игроков из п. 8.2.1. Регламента в составах обеих команд-участниц, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение или дисквалификация.

8.2.3. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи и в голосовом канале Discord-сервере Чемпионата (см. пункт 3.1. Регламента). Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 10 минут от календарного времени начала встречи. Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды, то это не считается нарушением данного пункта.

8.2.4. За неявку на встречу двух команд, им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.2.5. Если по решению судьи встреча была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды/игрока, то этой команде/игроку засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.6. Если в результате дисквалификаций в одной из команд остается менее четырех игроков (двух в дисциплине WoT), встреча должна быть прекращена и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

8.2.7. Техническое поражение на Групповом этапе и Плей-офф представляет из себя:

- ◆ В CS:GO – 0-2 во встрече и 0-32 по раундам;
- ◆ В Dota 2, LoL – 0-2 во встрече и 0-30 по фрагам;
- ◆ В WoT – 0-3 во встрече;
- ◆ В HS BG – 0 баллов за лобби.

8.2.8. Техническое поражение на LAN-финале Золотой лиги и ONLINE-финал Серебряной лиги представляет из себя:

- ◆ В CS:GO – 0-3 во встрече и 0-48 по раундам;
- ◆ В Dota 2, LoL – 0-3 во встрече и 0-45 по фрагам;
- ◆ В WoT 0-4 во встрече;
- ◆ В HS BG – 0 баллов за лобби.

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

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

Статья 9. Протесты.

9.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением Правил и/или нарушающие пункты действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины,

послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, доказательства и скриншоты (видео), связанные с нарушением Регламента.

9.2. Не принимаются к рассмотрению:

- ◆ Несвоевременно поданные протесты;
- ◆ Без предоставления подтверждающей записи встречи;
- ◆ Протесты на качество судейства.

9.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания встречи (не считая выходных и праздничных дней). Для предоставления протеста используется Discord-сервер Чемпионата – протест отправляется судье по дисциплине личным сообщением, в свободной форме, используя текст «Протест на матч».

9.4. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет в праве привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 10. Определение победителей.

10.1. Места в группах командных дисциплин определяются по сумме очков, набранных во всех встречах Группового этапа:

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

10.2. Места игроков в итоговой турнирной таблице дисциплины HS BG определяются по 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.

10.3. По окончании всех встреч Группового этапа в командных дисциплинах, в случае равенства очков у двух и более команд, места в группе распределяются по следующим показателям:

10.3.1. В дисциплине CS:GO:

- ◆ По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:
 - Наибольшее количество очков,
 - Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов,
 - Наибольшее количество выигранных геймов,
 - Наилучшая разница выигранных и проигранных раундов,
 - Наименьшее количество проигранных раундов;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов 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;
- ◆ По наименьшему количеству проигранных раундов со всеми соперниками в группе.

10.3.2. В дисциплинах Dota2 и LoL:

- ◆ По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:
 - Наибольшее количество очков,
 - Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов,
 - Наибольшее количество выигранных геймов;
- ◆ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;

- ◆ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе.

10.3.3. В дисциплине WoT:

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

10.4. В случае невозможности определения команд, претендующих на выход в Плей-офф командных дисциплин, между этими командами назначаются переигровки в формате Bo1.

10.5. В дисциплине HS BG. По окончании каждого раунда Группового этапа и Плей-офф, в случае равенства баллов у двух и более игроков, места в общей турнирной таблице будут распределяться по следующим показателям:

- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 1 месте;
- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 2 месте;
- ◆ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 3 месте;
- ◆ Наивысшее занятое место в последнем сыгранном лобби.

10.6. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата, сыграла менее 50% встреч, то все результаты проведенных встреч с участием этой команды аннулируются. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата, сыграла 50% и более встреч, то в оставшихся встречах этой команде засчитываются технические поражения, а командам-соперницам засчитываются технические победы.

10.7. Определение лучших игроков Чемпионата.

10.7.1. Номинации лучших игроков дисциплин:

В дисциплине CS:GO	Лучший игрок в дисциплине CS:GO.
В дисциплине Dota 2	Лучший игрок в номинации CORE.
В дисциплине Dota 2	Лучший игрок в номинации SUPPORT.
В дисциплине LoL	Лучший игрок в дисциплине LoL.
В дисциплине WoT	Лучший игрок в дисциплине WoT.

Формулы расчета лучших игроков будут добавлены перед стартом Чемпионата.

10.7.2. Претендентами на звание лучшего игрока в дисциплинах являются игроки, которые:

- ◆ Входят в состав команд из тройки призеров своей дисциплины;
- ◆ Приняли участие в определенном (минимальном) количестве геймов за свою команду на этапах Плей-офф и Финалов:

Правило	Минимальное количество сыгранных геймов
Если в Плей-офф Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Bo3 (Bo5 – Гранд-финалы)	7
Если в Плей-офф Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Bo3 (Bo5 – Гранд-финалы)	9
Если в Плей-офф Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Bo5 (Bo7 – Гранд-финалы)	10
Если в Плей-офф Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Bo5 (Bo7 – Гранд-финалы)	13

В случае изменения формата проведения Плей-офф на любой другой количество

10.7.3. 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 WoT и LoL. Если по окончании встречи капитан команды (представитель) не предоставил скриншот итогов гейма судье, где прописаны итоговые показатели KDA/урон,

данный гейм не будет учтен в статистику. Примеры скриншотов LoL и WoT показаны в Правилах данных дисциплин.

Статья 11. Награждение победителей соревнований.

11.1. Призовой фонд Чемпионата* составляет 1 000 000 рублей. Он разделяется по дисциплинам и лучшим игрокам в командных дисциплинах согласно таблице:

Дисциплина	Общий на дисциплину, руб.	1-е место, руб.	2-е место, руб.	3-е место, руб.
CS:GO, 5x5	300 000	160 000	85 000	45 000
	1 номинация лучшие игрок Золотой лиги: 10 000			
Dota 2, 5x5	300 000	160 000	80 000	40 000
	2 номинации лучшие игроки Золотой лиги (Core и Support): 20 000 (по 10 000 каждый)			
LoL, 5x5	200 000	100 000	55 000	35 000
	1 номинации лучшие игрок Золотой лиги: 10 000			
WoT, 3x3	150 000	75 000	40 000	25 000
	1 номинация лучшие игрок Золотой лиги: 10 000			
HS BG, 1x1	50 000	25 000	15 000	10 000

* – Призовой фонд выдается игрокам в виде сертификатов маркетплейса (физический/промокод).

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

11.3. Игроки дисциплины HS BG, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места, награждаются кубками, медалями Чемпионата.

11.4. По окончании сезона лучшие игроки в командных дисциплинах Золотой и Серебряной лиги награждаются именными статуэтками и призами от партнеров Чемпионата. Лучшие игроки Золотой лиги также получают сертификаты из призового фонда согласно п. 11.1. Регламента.