



**Технические правила
Всероссийской киберспортивной лиги
по дисциплине
«League of Legends»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная версия.

1.3 Кроме Участников матча в игре присутствовать могут только официально заявленные представители, в том числе Судьи, Комментаторы и Обсерверы официальных трансляций.

1.4 Начало соревнований – в будние дни в 16:00, в выходные дни 10:00

1.5 Основные ресурсы - официальный сайт Российского движения школьников (рдш.рф), официальная группа Лиги «Киберспорт РДШ» в социальной сети «ВКонтакте» (vk.com/kiber_igra), мессенджер Telegram (t.me/cyberleague_rus_bot), платформа проведения Лиги «VK Play» (vkplay.ru).

2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1 Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм.

2.2 Участник может участвовать в Лиге только в одной Команде, только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним Участником Лиги. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан сразу же проинформировать Организаторов.

2.3 Участник должен использовать только игровой ник, который был указан в заявке.

2.4 Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Лиги и его Участникам.

2.5 Участникам Лиги запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

2.6 За нарушение требований технических правил Команда или Участник могут быть дисквалифицированы.

3. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Формат: Дисциплина проходит в 2 дня. В 1-й день играют все матчи стадии полуфинала. Во 2-й день играют полуфинальные матчи, матч за 3-е место и Финал. Организационный формат: Single Elimination (выбывание после 1 поражения в серии).

3.2. Формат матчей: Серия до 2 побед (bo3) начиная с 1/4, матч до 1 победы (bo1) во всех стадиях до 1/4. Может варьироваться в зависимости от количества Участников.

3.3. Максимальное число Команд: 64 Команды.

4. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

4.1. Матч проходит между двумя Командами по 5 Участников.

4.2. Выбор стороны и право пика предоставляется верхней Команде в паре. Далее выбирает проигравшая Команда.

4.3. В лобби игры могут находиться только Участники, судьи и официальные стримеры.

4.4. Матч должен начаться в течение 15 минут от назначенного судьей времени; если в какой-то из Команд не хватает Участников, то эта Команда получает техническое поражение.

4.5. Если у Участника во время стадии пиков и банов произошли технические неполадки, то игра должна быть пересоздана, но с теми же пиками и банами.

4.6. Если Участник утверждает, что во время пиков его персонаж выбран случайным образом, без его согласия, то игра должна быть пересоздана сразу после неправильного пика, с теми же пиками и банами, кроме этого Участника. Все спорные вопросы по этому поводу решаются Судьей Лиги.

4.7. Следующий раунд начинается через 15 минут после того, как обе Команды были продвинуты по сетке.

Замены разрешены только между матчами (при играх bo1) и между сериями (при играх bo3). Во время игры замены Участников запрещены.

5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

5.1. Параметры игрового лобби:

5.1.1. Режим игры: Captain mode. Сервер: Российская Федерация (РФ).

При необходимости или в случае недоступности сервера его можно заменить, уведомив Судью.

5.2. Команда, зашедшая в лобби, автоматически подтверждает свою готовность.

5.3. Побеждает Команда, уничтожившая трон противника, или вынудившая Команду противника покинуть игру. Покинутой игрой считается написание “gg” в чат. Если “gg” было однократно прописано случайно и отменено в течение 3 секунд, игра продолжается.

5.4. В случае, если результат матча выставлен неправильно, необходимо связаться с ГСК.

5.5. Ожидание противника - 10 минут от официального назначения матча. Начинать матч в случае возможности проведения до официального времени проведения тура разрешается только при уведомлении Организаторов.

5.6. Задерживать начало матча запрещено. Вторая и последующая задержка матча может привести к дисквалификации.

5.7. По просьбе капитана Команды Организаторы вправе дать дополнительное время ожидания.

5.8. Замены разрешены только между матчами (при играх bo1) и между

сериями (при играх во3). Во время игры замены Участников запрещены.

5.9. Во время матча писать в общий чат имею право только капитаны Команд.

6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ, ПАУЗЫ

6.1. Каждая Команда имеет право взять паузу во время матча, при этом капитан в чате игры указывает причину паузы.

6.2. Время на паузу: суммарное время пауз для одной Команды не должно превышать 7 минут в одной карте и 15 минут в одной серии.

6.3. Допустимые причины паузы:

6.3.1. Непреднамеренный разрыв соединения;

6.3.2. Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);

6.3.3. Непредвиденные проблемы у одного из Участников.

6.4. Если после паузы один из Участников снял паузу без подтверждения Команды противника, это будет расцениваться как нарушение правил, и Команде засчитывается техническое поражение по решению Судьи.

6.5. Переигровка карты возможна лишь по решению Судьи, удовлетворившего требования претендующей на переигровку Команды.

6.6. Команда, претендующая на переигровку, должна предоставить веские причины для переигровки. (например, вылет одного из Участников без возможности переподключиться к игре).

6.7. Условия переигровки:

6.1.1. До первой минуты игры при отсутствии киллов в игре - игра пересоздается с теми же драфтами по решению Судьи, без согласия от соперника.

6.1.2. До первой минуты игры при наличии киллов в игре - игра пересоздается с теми же драфтами по решению Судьи, только с согласия соперников.

6.1.3. До десятой минуты игры - игра пересоздается с новыми драфтами по решению Судьи, только с согласия соперников.

6.1.4. После десятой минуты игры, а также в случае разрыва по киллам более чем в 20 показателей или разрыва по золоту в 10 тысяч - переигровка невозможно.

6.1.5. При дисконнекте всех Участников с сервера назначается переигровка с сохранением драфтов, если в игре прошло менее 5 минут и с новыми драфтами, если в игре прошло более 5 минут.

6.8. В случае дисконнекта одного из Участников Команды и истечению времени паузы, Команда может продолжить играть без него. Участник, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

6.9. Претензии по результату матчей: все претензии по результату игр принимаются к рассмотрению в течении 10 минут после игры. Если претензий

в течение 10 минут указанного срока не поступает, то результат игры больше не пересматривается.

7. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

7.1. Все претензии касательно нарушения правил игры или результатов игры принимаются только при наличии скриншотов, «демок», записей с экрана или записей с трансляции.

7.2. Все претензии принимаются в течение 10 минут после окончания матча. По истечению 10-минутного срока претензии не рассматриваются.

7.3. Решения Организаторов по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ, НАРУШЕНИЯ

8.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к Организаторам Лиги, к официальным лицам и к другим Участникам и Командам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных слов и выражений. Любые завуалированные оскорбления – аббревиатуры, символы, смайлики в процессе игры могут привести к дисквалификации Команды.

8.2. Нецензурная брань является грубым нарушением правил поведения. За первое нарушение Организаторы вправе выдать предупреждение, за второе - назначить техническое поражение в матче, за третье – дисквалифицировать Участника или Команду с Лиги.

8.3. Запрещается получение нечестного преимущества путём использования сторонних приложений или заменой файлов игры.

8.4. Запрещается эксплуатация и умышленное злоупотребление багами в игре для получения преимущества.

8.5. Запрещено использование аккаунта другого Участника Лиги или любого другого аккаунта, не указанного в заявке.

8.6. Запрещается иметь больше одного аккаунта для участия в Лиге.

8.7. За нарушение пунктов 8.3, 8.4, 8.5 и 8.6 Участник или Команда будет дисквалифицирована с Лиги.

8.8. Запрещено написание “gg” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения.

8.9. Если после паузы одна из Команд сняла паузу без предупреждения Команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияло на матч Команде может быть засчитано техническое поражение по решению Судьи, для этого необходимо предоставить доказательства в виде скриншота или записи матча.

8.10. В матче, выбранном на официальную трансляцию, Командам запрещено сдаваться.

8.11. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту, а также пользовательскому соглашению игры.

9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после их утверждения Организатором не допускается.

9.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организатором самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех Участников Лиги и не подлежат обжалованию.

9.3. Организатор имеет право изменять и дополнять Регламент в любое время без предварительного уведомления об этом изменении Участников. О таких изменениях Организатор уведомляет Участников путем размещения информации в официальных информационных ресурсах, указанных в Положении. Продолжение Участником участия в Лиге после изменения правил признается его согласием с такими изменениями.