



**Технические правила
Всероссийской киберспортивной лиги
по дисциплине
«Free Fire»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: Новейшая официальная версия игры Garena Free Fire без сторонних модификаций.

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 – 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 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 Организатора.

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

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

2.5 Участникам 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. Дисциплина проходит в 1 день. В первом этапе 4 группы по 48 Участников параллельно играют 3 матча на карте королевской битвы. По итогам первого этапа, лучшие 12 Участников по очкам выходят в финал. В финальном этапе 48 Участников играют 6 матчей на карте королевской битвы.

3.2. Группы: Группы: Все игроки будут случайным образом распределены в 4 группы (по 48 человек в каждой). После чего все группы играют 3 матча на картах королевской битвы. После подсчета очков 12 лучших Участников из каждой группы проходят в финал. Порядок карт: Бермуды, Чистилище, Калахари.


3.3. Финал: 48 финалистов играют 6 матчей на картах королевской битвы для выявления победителей. Порядок карт: Бермуды, Чистилище, Калахари, Бермуды, Чистилище, Калахари.

4. ПРАВИЛА

Все Участники Лиги обязаны соблюдать следующие правила. Несоблюдение этих правил может привести к получению предупреждений, штрафов, дисквалификации или отстранению от участия в любых будущих соревнованиях. Данное решение выносится Организаторами Лиги.

4.1. Подсчет очков:

Таблица подсчет заработанных очков

Место	Очки	Место	Очки	Место	Очки
1	60	20	20	39	5
2	54	21	19	40	4
3	50	22	18	41	3
4	48	23	17	42	3
5	46	24	16	43	2
6	44	25	15	44	2
7	42	26	14	45	1
8	40	27	13	46	1
9	38	28	12	47	0
10	36	29	11	48	0
11	34	30	10	49	0
12	32	31	9	50	0
13	31	32	8		
14	29	33	8		
15	28	34	7		
16	26	35	7		
17	25	36	6		
18	23	37	6		
19	22	38	5		

4.2. Если два или более Участника имеют равное количество очков по окончанию серии игр, результат будет определен по суммарному количеству очков за позиции в сыгранных матчах. Если результат равен и по этому значению, команды будут отсортированы по занимаемой позиции в последней игре серии (позиция в 6-ой игре в серии ВО6, позиция в 3-ой игре в ВО3).

4.3. В течение каждой игры Участникам запрещается запускать

другие приложения в фоновом режиме.

4.4. Участникам разрешается использовать чехол для телефона, матовые защитные пленки или другие периферийные устройства, если они не изменяют элементы управления игрой (например, периферия, которая добавляет плечевые кнопки для стрельбы из оружия). Участники должны полагаться исключительно на экранные элементы управления игрой.

4.5. Участникам запрещается использовать компьютерные эмуляторы для участия во всех матчах. Нарушители будут немедленно дисквалифицированы.

4.6. Участникам запрещается намеренно отключаться во время игры. Нарушители получают один штрафной балл.

4.7. Если Участник отключен из-за проблем с сетью, ему разрешается переподключиться к игре, пока матч продолжается. Участникам запрещается запрашивать паузу или переигровку из-за проблем с сетью.

4.8. Организаторы могут рассмотреть переигровку на свое усмотрение, если имеется хотя бы одна из следующих проблем:

- Ошибка сервера игры – все игроки не могут подключиться;
- Если 10 Участников или более одновременно отключены из-за проблем с сетью.

4.9. Если Участник участвует в матче, используя свое собственное сетевое соединение, он несет полную ответственность за качество своего интернет - соединения. Участникам не разрешается запрашивать паузу или переигровку из-за высокого пинга или плохих условий сети.

4.10. Все Участники должны придерживаться графика соревнований, который может варьироваться, от времени явки на игру, интервью и т.д. Обо всех проблемах, связанных с опозданиями, Участники должны сообщать Организаторам в установленные сроки. Несоблюдение графика, составленного Организаторами Лиги, может привести к штрафам или дисквалификации.

4.11. В случае неявки Участнику присуждается поражение на карте и ставится 0 баллов, но он вправе участвовать в оставшихся играх серии. Участник считается не явившимся, если опаздывает на 5 и более минут к объявленному началу карты. Решение о времени запуска лобби игры принимают Организаторы.

4.12. Организаторы не обязаны откладывать начало матчей, которые идут по расписанию, для ожидания подключения опоздавших Участников. Если матч начался до прибытия опоздавшего Участника, этот Участник получает 0 очков и поражение за матч.

4.13. Организаторы могут задержать начало любой игры по своему усмотрению вследствие уважительных причин.

4.14. Если будет установлено, что Участник участвует под именем нескольких учетных записей Free Fire, Участник и все его учетные записи будут немедленно дисквалифицированы. Невыполнение правил данного раздела приведет к предупреждению, штрафам, дисквалификации или

отстранению от участия в любых будущих турнирах Free Fire, или другим мерам, которые сочтут целесообразными Организаторы.

5. ЗАПРЕЩЕНО

5.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Лиги, а также пользовательскому соглашению игры:

5.1.1. Сговор – Участники, которые сотрудничают с другими Участниками, чтобы обманным путем получить преимущество в игре.

5.1.2. Поддавки – любая договоренность между Участниками играть по неустановленным правилам.

5.1.3. Предварительные договоренности о разделении призов.

5.1.4. Получение информации или сигналов от внешних источников во время матча.

5.1.5. Умышленные проигрыши матчей на каких-либо условиях.

5.1.6. Взлом и читерство - любая модификация игры Garena Free Fire, включая использование сторонних приложений, для получения преимуществ в игре.

5.1.7. Баги - умышленное злоупотребление ошибками игры с целью получения преимуществ.

6. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

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

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

6.3. Решения Организаторов по любой ситуации, включая не описанные в настоящих Технических правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

7. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ, НАРУШЕНИЯ

7.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к Организаторам Лиги, и к другим Участникам. 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.

7.2. 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 с Лиги.

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

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

7.5. За нарушение пунктов 7.3 и 7.4, Участник будет дисквалифицирован с Лиги.

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

7.7. В матче, выбранном на официальную трансляцию, Участникам запрещено сдаваться.

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

8. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

8.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после их утверждения Организаторами не допускается.

8.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящими Техническими правилами, разрешаются Организаторами самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех Участников Лиги и не подлежат обжалованию.

8.3. Организатор имеет право изменять и дополнять Технические правила в любое время без предварительного уведомления об этом изменении Участников. О таких изменениях Организаторы уведомляют Участников путем размещения информации в официальных информационных ресурсах. Продолжение Участником участия в Лиге после изменения правил признается его согласием с такими изменениями.