



**Технические правила
Всероссийской киберспортивной лиги
по дисциплине
«Player Unknown's Battlegrounds»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: Новейшая официальная версия игры PUBG Mobile без сторонних модификаций.

1.3 Кроме Участников матча в игре присутствовать могут только Организаторы, 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 Лиги и его Участникам.

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

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

3. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

3.1 Формат - DUO Команды по 2 Участника.

3.2 Формат проведения раундов:

3.2.1. Первый раунд - до 18 Команды на карте, играют 3 карты (Erangel, Miramar, Erangel,) проход 8.

3.2.2. Четвертьфинальный раунд - до 16 Команд на карте, играют 4 карты (Erangel, Miramar, Erangel, Miramar,) проход 8.

3.2.3. Полуфинальный раунд - до 16 Команд на карте, играют 4 карты (Erangel, Miramar, Erangel, Miramar,) проход 8.

3.2.4. Финальный раунд - до 16 Команд на карте, играют 5 карт (Erangel, Miramar, Erangel, Miramar, Erangel).

3.3 По итогам стартового раунда во второй раунд проходит 6 Команд, набравших больше всего очков, рассчитываемых по формуле, представленной в пункте 3.8. настоящего регламента. Во втором и третьем раундах победителями своего раунда, проходящими в следующий раунд, признаются 8 Команд.

3.4 Судьи Лиги подводят итоги и оглашают результаты матча по итогу подсчёта очков, набранных Командами по итогам всех сыгранных карт, предусмотренных настоящим Регламентом.

3.5 Команды получают очки как за набранные места, так и за сделанные в ходе игры фраги. Все набранные очки на каждой из карт суммируются по итогам матча.

3.6 До полуфинальной стадии, Командам разрешается - 3 клан тега. Начиная с 3 раунда обязательное кол-во клан тегов - 4.

3.7 Очки за набранное Командой место:

1-е место - 15 очков; 2-е место - 12 очков; 3-е место - 10 очков; 4-е место - 8 очков; 5-е место - 6 очков; 6-е место - 4 очка;

7-е место - 2 очка; 8-е место - 1 очко;

9-е место и ниже - 0 очков.

За каждое устранение противника Команде даётся одно дополнительное очко.

3.8 Если в финальной рейтинговой таблице группы 2 или больше Команд имеют одинаковое количество финальных очков, их положение определяется по следующим правилам:

1. По суммарному количеству побед во всех играх.
2. По суммарному количеству очков за место.
3. По суммарному количеству очков за устранения противников.
4. По суммарному количеству устранений противников в последнем сыгранном матчевом этапе.
5. По месту в последнем сыгранном матче Лиги.

3.9 Допускается вносить 2 замены, одна из которых должна содержать единый клан тег Команды.

3.10 Судья Лиги может допустить дополнительную замену для Команды, в случае уважительной причины.

4. ПАУЗЫ В ИГРЕ, ДИСКОННЕКТЫ, ПЕРЕИГРОВКИ

4.1 Паузы в игре невозможны.

4.2 Переигровка карты возможна лишь в случае, когда по желанию переигровки заявляют представители минимум 7 различных Команд, участвующих в матче.

4.3 В случае дисконнекта одного из Участников Команды, Команда продолжает играть без него.

4.4 Участник, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

5. ЗАПРЕЩЕНО

Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Лиги, а также пользовательскому соглашению игры PUBG Mobile.

5.1 В качестве устройства для участия в Лиге не допускаются персональные компьютеры, ноутбуки и планшеты - выступление Участников допускается исключительно со смартфона.

5.2 Запрещенные приемы нечестной игры:

5.2.1 Использование любых сторонних программ, влияющих на игровой процесс, или дающих Участнику любые дополнительные сведения о положении дел противника;

5.2.2 Подглядывание трансляции или получение подсказок от третьих лиц;

5.2.3 Использование багов игры.

5.2.4 Тиминг, т.е. объединение между собой различных Команд по предварительному гласному стовору с целью улучшения игровой ситуации одной или нескольких Команд;

5.2.5 Намеренный разрыв соединения с сервером, выход из игры после старта матча или намеренное бездействие в игре.

5.3 Участникам запрещается:

5.3.1 Вызывать сигнальную ракетницу (Flare gun);

5.3.2 Категорически запрещается подбирать оружие с дропов, появившихся путём активации сигнальной ракетницы;

5.3.3 Использовать общий голосовой чат.

5.4 Плохие манеры и неспортивное поведение:

5.4.1 Употребление нецензурной лексики Участниками;

5.4.2 Любые оскорбления или провоцирование противника, комментаторов, Организаторов, Судей и других Участников;

5.4.3 Использование никнеймов или аватаров, содержащих оскорбительное или запрещенное законодательством содержание. Играть с аккаунта уровнем ниже, чем 35;

5.4.4 Избыточные сообщения/необоснованно большое количество сообщений (так называемый «флуд») от Участника или всей Команды в чате матча или на канале;

5.4.5 Проявление неуважения к оппонентам, в том числе через добивание оппонента кулаком в ситуации, когда такое действие не несёт в себе критической необходимости;

5.4.6 Прочие проявления неспортивного поведения.

Право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остается за Судьями Лиги.

5.5 Команды обязаны предоставлять достоверные данные о своих Участниках и представителях. Командам запрещается выдавать своих Участников за другие лица, и/или в последствии предоставляя Организатору не принадлежащие этим Участникам ФИО, никнеймы и/или любые другие

персональные данные.

5.6 Участникам запрещается передача своей учётной записи третьим лицам для их выступления в Лиге под своим видом.

5.7 Участники и представители Команд должны содействовать соблюдению принципов честной игры и обязаны незамедлительно информировать Судей о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты.

5.7.1 Угрозы и/или иные формы оказание морального давления на отдельных представителей Команды или Команду в целом;

5.7.2 Предложение намеренно проиграть свой матч, просьбы раскрыть свою стратегию игры в матче и так далее;

5.7.3 Попытку проинформировать представителя Команды или Команду в целом о том, какую стратегию собирается использовать Команда оппонентов или отдельные её Участники;

5.7.4 Предложения о продаже или покупке слота в следующем раунде;

5.7.5 Иные действия третьих лиц, способные негативно повлиять на выступление Команды.

6. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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

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

6.3 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.