



**Технические правила  
Всероссийской киберспортивной лиги  
по дисциплине  
«Warface»**

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

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 одини 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 указанв 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 Участникмогут быть дисквалифицированы.

## **3. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ**

3.1. Формат: «Single Elimination».

3.2. Матчи по системе «Single Elimination» представляют собой индивидуальные игры Участников в формате «Команда на Команду».

3.3. Формат матчей - bo1, формат финального матча и матча за 3 место — bo3.

3.4. Число игровых дней — 2.

## **4. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ**

4.1. Матч проходит между двумя Командами по 5 Участников.

4.2. Матчи, кроме финала и матча за 3 место, проводятся в формате

в формате bo1.

4.3. Финальный матч и матч за 3 место проводятся в формате bo3.

4.4. Команда состоит из 5 Участников основного состава, допускается добавление 2 запасных.

4.5. Карты:

"Дворец";

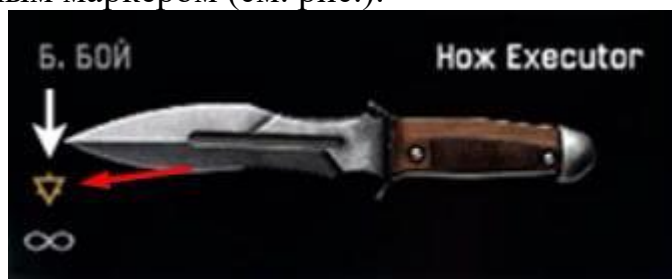
"Мосты 2.0"; "Объект Д17"; "Окраина"; "Переулки 2.0"; "Пирамида";

"Пункт назначения".

4.6. Если на момент завершения регистрации Участник заблокирован на основном сервере или при проверке выяснилось, что он намеренно предоставил некорректную копию документа, Организаторы оставляют за собой право удалить такого Участника из состава Команды.

## 5. ЗАПРЕЩЁННОЕ ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

5.1. Разрешено использование любого оружия и снаряжения, разрешенного в «Рейтинговых матчах». Все разрешенные предметы помечены в игровом клиенте специальным маркером (см. рис.):



5.2. Особые внешности:

- Агент «Аллигатор»;
- Агент «Баудо»;
- Агент «Викинг»;
- Агент «Карп»;
- Агент «Лотос»;
- Агент «Тайшань»;
- Агент S.T.A.V.;
- Броня «Кочевник»;
- Боец отряда «Молот»;
- Боец отряда «Муэрте»;
- Костюм подрывника;
- Снайпер «Гюрза»;
- Униформа «Спасатель».

5.3. Гранаты и мины:

- осколочные гранаты M26 и FG4;
- светошумовая граната M84;
- белая дымовая граната;

– мина M18.

5.4. Запрещено использовать:

- особую внешность, скрывающую надетые на персонажа предметы, кроме перечисленных в п. 5.2.;
- любые гранаты и мины, кроме перечисленных в п. 5.3.

## **6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ, ПАУЗЫ**

6.1. Каждая Команда имеет право взять не более трех пауз во время матча, при этом один из Участников в чате обязан указать причину паузы (тактическая/ техническая).

6.2. Общая длительность пауз не должна превышать 15 минут.

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 у Участника произошел разрыв соединения с сервером до начала 1-го раунда, матч начинается заново. На один перезапуск дается не более 2-х минут. Максимальное количество перезапусков игры — 3. Если Команда исчерпала лимит перезапусков либо не перезапустила матч вовремя, то ей выносится техническое поражение.

6.5. В случае отключения одного из Участников от игры и невозможности его переподключения, его Команде засчитывается поражение в текущем матче. Если же по мнению Организатора на стороне Команды отключившегося было неоспоримое преимущество, то победа присуждается ей.

6.6. Для более быстрого и верного вынесения решения все Участники обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.

6.7. В случае отключения от игры обоих Участников/Команд назначается переигровка.

6.8. Технические неполадки в устройстве Участника, ведущие к разрыву интернет - соединения, к некорректному запуску игры или некорректной игре будут засчитаны как техническое поражение в текущем матче.

6.9. Систематическое возникновение разрыва интернет - соединения у одного из Участников во время матча может быть рассмотрено Организатором как намеренное, что приведет к техническому поражению Команды в матче.

6.10. Отмена уже начатой игры или намеренный выход из лобби будут

засчитаны как техническое поражение Команды в матче.

6.11. При дисконнете всех Участников из одной Команды при длительности игры не более 5 минут с разницей в счёте не больше 5 очков назначается переигровка при тех же пиках. Переигровка также может быть назначена Судьей при спорной ситуации в матче.

6.12. В случае дисконнета одного из Участников Команды, Команда

продолжает играть без него. При наличии паузы Команда может использовать ее. Участник, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

6.13. При разрыве соединения с сервером у Участника есть возможность повторно присоединиться к игре. Если такому Участнику не удалось подключиться, матч не останавливается. Команда может провести замену на Участника, указанного в заявке.

6.14. Если в Команде не хватает одного Участника, то ей отводится 15 минут на сбор полного состава. Если спустя указанное время Команда не может выставить на игру полный состав, то ей выносится техническое поражение.

## **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 Организатора по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обсуждению 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 Организатор 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 7.3, 7.4, 7.5 и 7.6 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 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 Лиги, а также пользовательскому соглашению игры.

8.12. Запрещено использование незаявленного Участника либо Участника из другой Команды.

8.13. Запрещено совершать звонки судьям посредством контактного ПО, где вы поддерживаете связь.

## **9. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ**

9.1. Виды санкций:

- Устное предупреждение;
- Техническое поражение в матче;
- Дисквалификация с дальнейшим запретом участия в Лиге

9.2. Только главный Судья может вынести следующие санкции: дисквалификация.

9.3. Нарушения, за которые выносятся устное предупреждение:

- Остановка игры без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
- Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов;
- Отвлечение Участников от игры.

9.4. Нарушения, за которые присуждается поражение в матче:

- За повторное нарушение пункта 9.3.
- Явка на матч позднее, чем на 15 минут до установленного времени, без уважительной причины и без уведомления Организатора.
- Умышленное использование багов игры (багом считается использование ошибок в игре которые влияют на ход матча).

- Несогласованные замены во время проведения матча.

- Использование чужого Steam-аккаунта в матче.

9.5. Нарушения, за которые Участник получает дисквалификацию:

- Ввод в заблуждение судейской коллегии.
- Использование сторонних программ, влияющих на ход игры.

## **10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

10.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после

их утверждения Организатором не допускается.

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

10.3. 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.