  
  
   
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Соревнования с международным участием по компьютерному спорту «Esports Summer Festival season 2» (далее - Турнир) и фестиваль “CYBERFEST’’' (далее - Фестиваль) проводятся с целью:

* развития массового компьютерного спорта;
* привлечения студентов, интересующихся компьютерными играми к занятию компьютерным спортом, формирование у них мотивации к систематическим занятиям спортом и здоровому образу жизни;
* привлечения внимания общественности к компьютерному спорту, как варианту решения социальных молодежных проблем;
* развития компьютерного спорта как части международного движения.

Задачи проведения Турнира по компьютерному спорту:

* популяризация киберспортивных игр: Dota 2, CS 2, Valorant, Мир Танков, League of Legends, Hearthstone, Hearthstone Battlegrounds, Apex Legends, Mobile Legends Bang-Bang, Starcraft 2, Онлайн Шахматы.
* организация регулярных соревнований как источника сохранения мотивации.
* погрузиться в мир киберспорта, обучаясь организации и проведению турниров, а также созданию собственных киберспортивных секций в учебных заведениях.

**II. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ**

* Организатором Турнира является [КМА](https://vk.com/esportsmedicine).
* Непосредственное проведение Турнира возлагается на главную судейскую коллегию (далее - ГСК), утвержденную [КМА](https://vk.com/esportsmedicine).
* Организаторы Турнира не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) Турнирных сервисов.

Обязанности организаторов Турнира :

● осуществлять деятельность по организации Турнира;

● определять условия допуска участников к Турнире;

● осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Турнира;

● осуществлять регистрацию результатов матчей Турнира;

● осуществлять регистрацию итогов Турнира;

● осуществлять регистрацию игроков;

● осуществлять организацию судейства Турнира;

● осуществлять верификацию игроков на Турнире.

**III. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

Фестиваль “CYBERFEST’’ проводится в дистанционном формате в период с 06 по 07 июля 2024 года:  
 Регистрация участников:**“CYBERFEST’’ -  
 -** до 05.07.2024 19:00 (МСК);

Турнир по компьютерному спорту проводится в дистанционном формате в период с 08 июня по 04 августа 2024 года:

Регистрация участников:  
**Мир Танков (7x7) -   
-** до 12.06.2024 18:00 (МСК);   
**Starcraft 2 (1x1) -   
-** 1-ая квалификациядо 08.06.2024 16:00 (МСК);   
**-** 2-ая квалификациядо 09.06.2024 14:00 (МСК);  **Overwatch 2 (1x1) -   
-** до 08.06.2024 15:00 (МСК);  **Oнлайн Шахматы (Lichess.org) -  
-** до 09.06.2024 13:00 (МСК);  **League of Legends (5x5) -  
-** до 15.06.2024 15:00 (МСК);   
**Hearthstone (1x1) -  
-** турнир №1 до 15.06.2024 16:00 (МСК);   
**-** турнир №2 до 14.07.2024 14:00 (МСК);  **Hearthstone Battlegrounds (Solo) -  
-** турнир №1до 16.06.2024 13:00 (МСК);   
**Hearthstone Battlegrounds (Duo)**   
**-** турнир №2до 13.07.2024 16:00 (МСК);  **Valorant (5x5) -  
-** до 22.06.2024 15:00 (МСК);  **Overwatch 2 (5x5) -  
-** до 22.06.2024 15:00 (МСК);  **Minecraft (2x2) -  
-** до 29.06.2024 15:00 (МСК);  
**Mobile Legends: Bang-Bang (5x5) -  
-** до 13.07.2024 15:00 (МСК);

**Dota 2 (5x5) -**- 1-ая открытая квалификация до 20.07.2024 14:00 (МСК);   
- 2-ая открытая квалификация до 21.07.2024 12:00 (МСК);

**CS 2 (5x5) -   
-** до 27.07.2024 15:00 (МСК);  
**Apex Legends (Trio) -   
-** турнир №1 до 03.08.2024 15:00 (МСК);   
**-** турнир №2 до 04.08.2024 13:00 (МСК); Публикация итоговых результатов осуществляется Организатором на официальной странице Организаторов Турнира в социальной сети ВКонтакте [КМА |Киберспортивная Медицинская Ассоциация (vk.com)](https://vk.com/esportsmedicine)

**IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ДОПУСКА**

К фестивалю Фестиваль “CYBERFEST’’допускаются любые желающие, подавшие заявку на участие в установленном ГСК порядке.   
 К Турниру допускаются команды в состав которых входят лица и игроки, подавшие заявку на участие в установленном ГСК порядке вне зависимости от возраста.

Команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким из двенадцати видов программы::

* Боевая арена (Dota 2) – 5 участников;
* Тактический трехмерный бой (Counter-Strike 2) – 5 участников;
* Мобильная боевая арена (Mobile Legends: Bang Bang) - 5 участников;
* Тактический трехмерный бой (Мир танков) - 7 участников;
* Карточная головоломка (Hearthstone) - 1 участник;
* Карточная головоломка (Hearthstone Battlegrounds Solo) - 1 участник;
* Карточная головоломка (Hearthstone Battlegrounds Duo) - 2 участника;
* Тактический трехмерный бой (Overwatch 2) – 5 участников;
* Тактический трехмерный бой (Overwatch 2 1x1) – 1 участник;
* Тактический трехмерный бой (Valorant) – 5 участник;
* Боевая арена (League of Legends) – 5 участников
* Тактический трехмерный бой (Apex Legends) - 3 участника
* Компьютерная игра в жанре песочницы (Minecraft) - 2 участника
* Настольная логическая игра в дистанционном формате (Онлайн Шахматы) - 1 участник

В командных видах программы (Мир танков) основной состав включает себя 7 человек, запасной состав включает в себя 1 человека.  
 В командных видах программы (CS 2, Dota 2, League of Legends, Valorant, Mobile Legends: Bang-Bang, Overwatch 2) основной состав, в случае наличия, включает себя 5 человек, запасной состав включает в себя до 2 человек.   
 В командных видах программы (Apex Legends) основной состав, в случае наличия, включает в себя 3 человека, запасной состав включает в себя 1 человека.  
 В командных видах программы (Hearthstone Battlegrounds Solo, Minecraft) основной состав, в случае наличия, включает в себя 2 человека, запасной состав включает в себя 1 человека.

В индивидуальных видах программы (Hearthstone Battlegrounds Solo, Hearthstone, Онлайн Шахматы, Overwatch 2 1x1) основной состав, в случае наличия, включает в себя 1 человека. не предусмотрено.  
Все участники Турнира должны общаться с судьями, официальными лицами Турнира и другими участниками на русском языке.

ГСК сохраняет за собой право не допустить к участию в Турнире или отстранить от Турнира команду, если ее название, названия составов этой команды по видам программы, либо аккаунты (никнеймы) учащихся, входящих в команду:

* защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
* сходны или идентичны никнеймам других участников Турнира или названиям других команд, участвующим в Турнире;
* сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Турнира;
* имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

ГСК сохраняет за собой право не допустить до Турнира или отстранить от Турнира команду, в заявке которой содержатся недостоверные данные.

Участники должны полностью обеспечить себя оборудованием для участия в Турнире.   
  
 **4.3 Трансляция матчей**

*4.3.1 Отказ от этих прав*

КМА имеет право присуждать права на трансляцию одного или нескольких матчей третьей стороне или сами участники. В таких случаях трансляции должны быть согласованы с [КМАcast](https://vk.com/kmaproduction). Самостоятельно созданная трансляция, не согласованная с организаторами турнира, является фактором для моментальной дисквалификации игрока/команды с соревнований.  
 4.3.2 *Ответственность участников*

Участники не могут отказаться от трансляции своих матчей, разрешенными КМА, и не могут выбирать в каком ключе и на каком информационном ресурсе будет транслироваться матч. Трансляцию может отклонить только администратор турнира. Участник соглашается сделать достаточное размещение, чтобы не препятствовать трансляции матчей. Е  
 4.3.3 *Повторы* Все трансляций, включая все форматы видео, полученные за счет монтирования (например: короткие видео, повторы и тд), являются собственностью организации КМА, и весь контент, полученный из них, может быть опубликован в любом месте по усмотрению организации.

**4.4 Поведение и стандарты**

*4.4.1 Уважение:* Все Участники должны соблюдать Кодекс поведения и обязаны относиться к официальным лицам турнира, другим Участникам, персоналу КМА, партнерам турнира, болельщикам с максимальным уважением.

*4.4.2 Общение:* Участники должны использовать уважительные выражения при общении с официальными лицами турнира, другими игроками, персоналом команды, сотрудниками КМА, партнерами по турниру, болельщиками. Использование вульгарных и / или неуместных выражений может привести к предупреждениям и / или санкциям.

*4.4.3 Конфиденциальность:* Команды и Участники признают, что, участвуя в Турнире, они могут получить доступ к определенной конфиденциальной информации, включая, но не ограничиваясь, изменениями в составе, новостями команды, результатами матчей (которые считаются конфиденциальными до тех пор, пока КМА не обнародует такие результаты), информацией, раскрытой или освещенной на заседаниях Совета турнира, сообщениями о турнире, раскрытыми Командам и / или Участникам при обстоятельствах, придающих уверенности, и перепиской между Участниками и / или официальными лицами турнира. Команды и Участники обязуются хранить в тайне всю конфиденциальную информацию, не разглашать такую информацию третьим лицам и использовать такую информацию только в целях участия в Турнире. Кроме того, Команды и Участники признают, что в связи с Турниром у них может быть доступ к конфиденциальной информации КМА и / или других третьих лиц (и / или их соответствующих родителей, дочерних компаний, аффилированных лиц и /или деловых партнеров), включая, но не ограничиваясь, деловую и другую не публичную информацию. Команды и Участники не должны раскрывать подобную конфиденциальную информацию третьим лицам без соответствующего разрешения КМА (за исключением случаев, предусмотренных законом).

*4.4.4 Недопустимость унижения:* Команды и Участники ни в коем случае не должны делать никаких комментариев, заявлений или замечаний любыми средствами (в том числе онлайн) или заниматься каким-либо поведением, которое наносит ущерб деловой репутации, имиджу, коммерческим интересам или репутации, Турнира и / или любого Партнера по турниру или другой Команды или оказывает негативное влияние на них, а также не должны заниматься каким-либо поведением, которое навлекает на Турнир, Команду или Участников публичную дискредитацию или скандал.

**4.5 Штрафы и последствия ухода с мероприятия**

*4.5.1. Статус команды*

**4.5.1.1.** Команда считается покинувшей событие, если они лишились матча на выбывание во время стадии плей-офф. Если команда не является на первый раунд плей-офф, они будут заменены следующей по рангу командой из предыдущей стадии турнира, когда это возможно. Если команда отказывается во время последующего раунда плей-офф на выбывание, участнику будет предоставлено окончательное место, как если бы он проиграл в предыдущем раунде с выбыванием, только заработав призовые деньги или вознаграждения от этого размещения.

4.5.2. *Пунктуальность в онлайн-матчах*

**4.5.2.1.** Все матчи в мероприятии должны стартовать так, как указано в расписании турнира. Любые изменения времени должны быть принято администрацией турнира и, при необходимости, противоборствующим участником (если перепланирование, как правило, возможно). Все участники матча должны быть на сервере и готовы играть, на самое позднее, за десять (10) минут после начала турнирной стадии. . Время может быть скорректировано турнирной администрацией, если это будет сочтено необходимым.

**4.5.2.2.** Если участник не находится на сервере за десять (10) минут до запланированного времени начала матча, ему будет присвоен один (1) штрафной балл. Если они все еще не присоединяются к серверу за пять (5) минут до запланированного времени начала сопоставления, может быть назначен еще один (1) штрафной балл. Если участник все еще не находится на сервере и готов к воспроизведению запланированное время начала матча, может быть дан еще один (1) штрафной балл, с дополнительным (1) штрафным баллом применяется каждые две (2) минуты до пятнадцати (15) минут после запланированного времени начала матча, максимум из десяти (10) штрафных баллов. В этот момент участник/команда будет считаться покинувшим турнир.

*4.5.3 Опоздание или неявка*

**4.5.3.1** Если участник не готов играть через 15 минут после запланированного начала матча, присуждается неявка. В этом случае участник будет наказан, администрация турнира может принять решение о награждении (частичной) потери призовых или дисквалифицировать участника/команду. По окончании 15 (пятнадцати) минутного периода сопернику будет выставлена победа в полной матчевой серии. При смягчающих обстоятельствах матч может быть перепланирована на усмотрении ГКС, если это разрешено графиком.   
 **4.5.3.2** За отказ от игры в серии за призовые места, команда лишается возможности получить любые призы, в не зависимости от итогового места.

**4.6 Планирование**

*4.6.1 Время начала матча:*

**4.6.1.1** Как указано в Правилах механики турнира и квалификации, и, несмотря на любые другие положения Свода Правил, КМА имеет абсолютное право вносить изменения или переназначать время начала матча, указанное в Расписании матчей.

**4.6.1.2** Начало матча должно, насколько это возможно, соответствовать времени, указанному в расписании матча. В случае, если время начала матча было изменено, КМА опубликует новое время начала матча. Если Команда потребует задержки более чем на пять (5) минут, необходимо направить запрос менеджеру по операциям турнира.

**4.6.1.3** Продолжительность матчей: форма, формат и продолжительность матчей указаны в Механике турнира и Правилах квалификации в Приложении 3.

*4.6.2 Настройка / разминка:*

*4.6.2.1 В случае онлайн-матча:*

Игроки и тренеры команд должны быть готовы к матчу минимум за десять (10) минут до официального времени начала матча. Для целей этого Свода правил, “Матч готов”означает, что все игроки подключены к игровому серверу.

*4.6.2.2 В случае проведения матча по локальной сети (или офлайн):*

**4.6.2.2.1** Командам будет предоставлен как минимум один (1) час на настройку и разминку перед их первым матчем каждого дня. После первого матча команды в каждый день больше не выделяется время на настройку / разминку, поскольку матчи будут быстро сменять друг друга.

**4.6.2.2.2.** За исключением случаев, когда игрок или тренер команды требуются для выполнения других официальных обязанностей (таких как осмотр арены или собеседование), все игроки и тренеры команд должны быть готовы к игре за своим столом по крайней мере за десять (10) минут до начала каждого матча.

*4.6.3 Заброшенные матчи:* Если Операционный менеджер турнира сочтет необходимым отказаться от матча по какой-либо причине, то, независимо от статуса Матча, результат и счет этого матча могут быть определены операционным менеджером турнира по своему усмотрению. Менеджер по турнирным операциям также может заказать переигровку матча, и в этом случае Матч состоится в определенную дату и время начала, назначенные КМА.

*4.6.4 Позднее прибытие или неявка*: КМА очень серьезно относится к нарушениям расписания матчей. Таким образом, в случае опоздания на шоу или неявки, КМА имеет право наложить санкции на любую команду-нарушителя (которая несет косвенную ответственность за действия Участников по настоящему соглашению) и / или Участника, которые вступят в силу немедленно. Кроме того:

**4.6.4.1** За исключением форс-мажорных обстоятельств, считается, что Команда допустила “Позднее шоу”, если за пять (5) минут до запланированного времени начала матча все пять (5) игроков стартового состава не присутствуют на игровой площадке и не готовы к матчу.

**4.6.6.2** На участников и /или команды могут быть наложены санкции по усмотрению КМА и в зависимости от продолжительности (в минутах) позднего показа.

**4.6.6.3.** Во время офлайн-игры команда будет считаться “не явившейся” (и, при условии, что КМА по своему усмотрению примет иное решение, автоматически проиграет матч), если по истечении пяти (5) минут после запланированного времени начала матча все пять (5) игроков стартового состава не появятся на игровой площадке и не будут готовы к матчу.

**4.6.6.4.** Во время онлайн-игры Команда будет считаться “не явившейся” (и, при условии, что КМА по своему усмотрению примет иное решение, автоматически проиграет Матч), если по истечении пяти (5) минут после завершения вето все пять (5) стартовых игроков не присутствуют на Сервере и Матч готов.

*4.6.5 Неустойка:* Если Команда желает по какой-либо причине отказаться от матча, она должна обратиться с официальным запросом к главному судье турнира за разрешением на неустойку, который должен принять решение по такому запросу по своему усмотрению. Главный судья турнира может принять или отклонить запрос о выплате неустойки в соответствии с любыми условиями, которые они сочтут подходящими, принимая во внимание первостепенное требование по защите целостности турнира.  
  
 **4.7 Создание голосовых каналов на Discord сервере КМА.**  
 *4.7.1 Правила ГС каналов Discord*  
 **4.7.1.1.** Создание ГС канала происходит по правилам, которые прописаны в разделе меню.  
 **4.7.1.2.** Каждая команда создает ГС канал с количественным значение игроков, участвующих в матче. При командной дисциплине (5x5) допускается создание канала на 5 игроков.  
 **4.7.1.3.** В ГС канала каждой команды с припиской вашего учебного заведения может быть добавлен тренер команды и игрок ы, которые сидят с выключенными микрофонами и могут включаться только во время тактических пауз команды. Он и должны быть заявлены заранее в заявке и могут принять участие в турнира в составе команды.   
 **4.7.1.4.** Игроки должны самостоятельно закрывать голосовые каналы дабы избежать вход посторонних игроков, кроме админов, чтобы мешать их общению.  
 **4.7.1.5.** Под крайними случаями использования тренера как игрока подразумевается: если у команды отсутствует игрок, а указанных больше нет, тогда тренер может принять участие вместо игрока, но не в иных случаях.   
 **4.7.1.6.** В случае если в дискорд канале находится посторонний игрок, не заявленный по итоговой заявке, к команде могут быть применены санкции вплоть до дисквалификации.  
  
 **4.8. Верификация игроков на турнире.**  
 *4.8.1. Верификация всех команд происходит на Discord канале КМА*.   
 **4.8.2.** Команда или игрок должны выбрать роль с дисциплиной, по которой они принимают участие в турнире полным составом.  
 **4.8.3.** Подтверждение присутствие команды для участия в турнире начинается за 30 минут до назначенных игр, либо в текстовом канале “Информация” в соответствующей дисциплине.  
 **4.8.4.** Вся информация по проведению и верификации будет выложена в разделе “Информация” соответствующей дисциплины.  
  **4.8.5.** После получения роли соответствующей дисциплины команда должна подать запрос на верификацию в соответствующий раздел в Discord канале КМА с указанием Названия вашей команды и готовности игроков/команды принять участие в турнире (либо иной метод верификации, описанный в текстовом канале “Информация” в соответствующей дисциплине)  
 **4.8.6.** Как только администратор подтвердит верификацию команды/игрока - обращение закрывается, команда ждет своего первого матча, либо списывается с соперником по поводу его проведения, по разъяснениям администратора/ов из раздела информации.   
 **4.8.7.** По указаниям администратора команды могут быть обязаны создать голосовые каналы и находиться на сервере на протяжении всего турнира.  
 **4.8.8.** В случае если команда после верификации меняет игрока, к ней могут быть применены санкции вплоть до дисквалификации с турнира.   
 **4.8.9.** Все команды, которые не прошли на верификацию, либо начали проходить ее после окончания назначенного времени судьей - команде в сетке проставляется техническое поражение.   
 **4.8.10.** По усмотрению судьи к опоздавшей команде могут быть применены снисходительные меры, основанные на активности популяризации проекта КМА в собственных социальных сетях соответствующего университета.   
  
  
   
  
 **4.9. Замены.**  
  
 *4.9.1 Изменения в командных заявках*

Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

В список возможных изменений входят:

* добавление или замена игроков;
* изменение названия команды;
* в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
* добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;

любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 24 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.   
  
 **4.10. Время проведения.**

Матчи проводятся по московскому времени

**V. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА**

1. Турнир включает в себя следующие виды программы:

* Мир Танков (7x7)
* Starcraft 2
* Overwatch 2 (1x1)
* Oнлайн Шахматы (Lichess.org)
* League of Legends
* Hearthstone
* Hearthstone Battlegrounds (Solo)
* Hearthstone Battlegrounds (Duo)
* Valorant
* Overwatch 2 (5x5)
* Minecraft
* Mobile Legends: Bang-Bang
* Dota 2
* CS 2
* Apex Legends
* Фестиваль “CYBERFEST”

## **5.1.1. Прямые приглашения**

*5.1.1.2. Рейтинг КМА*

**5.1.1.2.1.** В связи с проведением большого количества мероприятий, связанных со спецификой медицинской тематики, внутри турнира будет действовать балльная-рейтинговая система. Данная система даст возможность некоторым командам и игрокам начать свой пусть сразу с определенной стадии.

*5.1.1.3. Балльно-рейтинговая таблица*

**5.1.1.3.1.** Ознакомиться с балльной-рейтинговой таблицей можно тут - [таблица](https://vk.cc/cqM8td).   
**5.1.1.3.2.** В каждом турнире и дисциплине определяется индивидуальное количество мест под прямые приглашения.

**5.1.1.3.3.** Для того чтобы рассывать на прямое приглашениев турнире, нужно зарегистрироваться за 72 часа до начала соревнований.

**5.1.1.3.4.** Оглашение прямых приглашений производится через группу КМА ВКонтакте за 48 часов до начала соревнований.

**5.1.1.3.5.** Команда должна подтвердить принятие прямого приглашение в личных сообщения группы ВКонтакте [КМА |Киберспортивная Медицинская Ассоциация (vk.com)](https://vk.com/esportsmedicine)

**5.1.1.3.6.** Если команда/игрок не подтверждают принятие прямого приглашения, их место занимает команда/игрок из балльной-рейтинговой таблицы, рейтингом ниже, чем у отказавшейся команды/игрока.  
**5.1.1.3.7** Если команда/игрок принимают прямое приглашения, но не участвуют в турнире, то команда/игрок не будет получать прямое приглашение ближайших 2 турнира (по представленной дисциплине).

## **5.1.2. Регламент турнира по Миру Танков (7x7)**

## *5.1.2.1.Основные положения*

* Регистрация и полная информация о турнире находит на официальном сайте разработчиков игры - <https://tanki.su/ru/tournaments/31050/>

## *5.1.2.2.Распределение баллов в балльно-рейтинговой системе*

В случае получения участниками турнира призовых мест, им начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг КМА, исходя из этих баллов определяются прямые приглашения для команд. Их распределение приведено ниже:

## 

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 150 |
| 2 | 110 |
| 3 | 90 |
| 4 | 85 |
| 5-6 | 75 |
| 7-8 | 65 |
| 9-12 | 55 |
| 13-16 | 32 |
| 17+ | 1 |

## **5.1.3. Регламент турнира по Starcraft 2**

## *5.1.3.1 Основные положения*

* версия игры: лицензионная, последней версии;
* турнир проходит на сервере EU;  
  *5.1.3.2 Структура турнира и формат проведения матчей*

Матч проходит между двумя игроками в формате 1х1.

Лобби может быть создано только кастерами или оператором турнира, в том числе и судьей. Игроки могут создать лобби только с разрешения судей.

*5.1.3.3*  *Параметры созданной карты*:

● Категория - Схватка (melee);

● Режим - 1х1;

● Время матча - Бесконечно (infinite);

● Скорость игры - Очень быстро (faster);

● Постоянный союз - Да;

● Анонимность - Без записи в истории матчей (No match history).

*5.1.3.4 Настройки игроков:*

● Оба игрока должны включить опцию “автоматически сохранять реплеи” перед стартом матча;

● На время игры у обоих участников матча должны быть выключены уведомления и выставлен статус “Занят” (busy).

**5.1.3.4.1** Зрители матча.   
**5.1.3.4.2** В турнире запрещены любые зрители, кроме судей Соревнования, а также его официальных комментаторов.

**5.1.3.4.3** Игроки обязаны пустить судью в лобби матча, если он заявил о своём желании присутствовать в матче.

**5.1.3.4.4** На этапе открытых отборочных турниров игроки обязаны дождаться официальных комментаторов соревнования, если те уведомят их о своем желании присутствовать в данном матче.

**5.1.3.4.5** Игроки обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

**5.1.3.4.6** Баны и пики карт:

Порядок определения карт и чемпионов в формате Bo3:  
Карты на встрече выбираются под надзором судей.  
• Первый бан карты - игрок A;   
• Второй бан карты - игрок B;   
• Третий бан карты - игрок А;  
• Четвертый бан карты - игрок B;

• Пятый бан карты игрок А;

• Шестой бан карты игрок B;   
• Выбор первой карты - игрок A;   
• Выбор второй карты - игрок B;   
• Третьей играется последняя карта в маппуле.   
Порядок определения карт и чемпионов в формате Bo5:   
• Первый бан карты - игрок A;   
• Второй бан карты - игрок B;

• Третий бан карты игрок А;

• Четвертый бан карты игрок B;  
• Выбор первой карты - игрок B;   
• Выбор второй карты - игрок A;   
• Выбор третьей карты - игрок B;   
• Выбор четвертой карты - игрок A;   
• Пятой картой играется последняя карта в маппуле.  
Порядок определения карт и чемпионов в формате Bo7:

• Первый бан карты - игрок A;   
• Второй бан карты - игрок B;   
• Выбор первой карты - игрок B;   
• Выбор второй карты - игрок A;   
• Выбор третьей карты - игрок B;   
• Выбор четвертой карты - игрок A;

• Выбор пятой карты - игрок В;   
• Выбор шестой карты - игрок A;   
• Седьмой картой играется последняя карта в маппуле.  
Соревнования проводятся на картах:

Amphion LE

Alcyone LE

Crimson Court LE

Dynasty LE

GoldenauraLE

Ghost River LE

Oceanborn LE

Post-Youth LE

Site Delta LE

*5.1.3.5 Формат проведения турнира* При равенстве разницы побед и поражений у участников и невозможности выявления победителя применяются Тай-брейк.

Тай-брейк#1 - Личные встречи игроков.

Если Тай-брейк не помогает выявить места в Лиге, то тогда назначаются переигровки в формате Bo3.

*5.1.3.6 Система и формат проведения*

Открытые квалификации:  
 - формат — bo3 (до двух побед).   
 Групповая стадия:

- формат — bo3 (до двух побед).

Плей-офф:

- формат — bo3 (до двух побед).

Финал:

- формат — bo5 (до трех побед).

*5.1.3.7 Паузы и дисконнект в игре*

**5.1.3.7.1** Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу:

● Неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);

● Обстоятельства, существенно мешающие одному из игроков продолжать матч.

В случае приостановки матча более чем на 15 секунд, игрок поставивший паузу обязан заявить оппоненту причину своего действия, а также решить возникшую проблему в течение следующих 5 минут. В случае, если игрок не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, он получает техническое поражение в данном матче. В случае повторения ситуации с паузой в следующем матче того же турнирного дня, время на устранение проблемы, предоставляемое игроку сокращается до 30 секунд.

**5.1.3.7.2** Перед снятием паузы, игрок поставивший её, обязан уведомить оппонента о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как оппонент также не сообщит о своей готовности.

**5.1.3.7.3** Находящийся в игре судья имеет право признать постановку игры на паузу необоснованным и в любой момент возобновить матч по своему усмотрению.

**5.1.3.7.4** В случае возникновения у одного или нескольких игроков проблем со связью и/или последовавшим дисконнектом игрока во время матча, матч перезапускается из реплея с момента дисконнекта или заявления одного из игроков о том, что тот ощущает проблемы со связью. При этом игрокам категорически запрещается запускать реплеи перед стартом переигровки

*5.1.3.8**Запрещенные действия во время турнира*

**5.1.3.8.1** Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Соревнования, а также пользовательскому соглашению игры StarCraft II: Legacy of the Void.

Запрещенные приемы нечестной игры:

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

● Мониторинг трансляции или получение подсказок от третьих лиц.

Плохие манеры и неспортивное поведение:

● Употребление нецензурной лексики игроками в рамках Соревнования;

● Любые оскорбления в адрес противника, комментаторов, представителей Турнирного оператора, Организаторов, Судей и других участников Соревнования;

● Необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания матча;

● Избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате матча или на канале Соревнования;

● Намеренный разрыв соединения с сервером или необоснованные паузы во время игры;   
● Прочие проявления неспортивного поведения. Право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за судьёй;

● Опоздание на матч более чем на 15 минут.

Ставки:

● Всем игрокам, судьям, организаторам Соревнования и представителям его турнирного оператора запрещается принимать участие в ставках на матчи данного соревнования;

● Намеренный проигрыш игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено организаторами. Любые факты такого поведения, ставшие известными Организатору, будут основанием для дисквалификации игрока.

*5.1.3.9**Спорные ситуации*

**5.1.3.9.1** Вопросы, неурегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Судьями или представителем Турнирного оператора по собственному усмотрению.

Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей Турнирным оператором, подаются в произвольной письменной форме Организатору Соревнования на контактный адрес электронной почты не позднее 24 часов с момента возникновения причины, описываемой в претензии. Поданная жалоба будет рассмотрена Организатором Соревнования в разумный срок.

**5.1.3.9.1** Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент.   
 *5.1.3.10 Дополнительная информация*

Помимо призового фонда игрокам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 360 |
| 2 | 280 |
| 3 | 240 |
| 4 | 220 |
| 5-8 | 165 |
| 9-16 | 90 |
| 17 - 24 | 70 |
| 25 - 32 | 60 |
| 33 + | 50 |

## 5.1.4. Регламент турнира по Overwatch 2 (1x1)

*5.1.4.1. Основные положения*

* Формат проведения – онлайн
* Минимальное количество участников – 4
* Платформа PC
* Версия игры: последняя актуальная.

*5.1.4.2. Система проведения*

**5.1.4.2.1** Турнир пройдет в формате дуэли 1х1 в режиме “Deathmatch”.

**5.1.4.2.2** В рамках режима двое игроков находятся на арене с ограниченным пространством, в роли которой выступает фрагмент карты “Башня Лицзян”. Случайным образом каждому игроку выпадает герой, который меняется на другого случайного после каждой смерти игрока. После каждого убийства полностью восстанавливается здоровье героя, но потраченные способности остаются не восстановленными. У героев после их смены все способности восстановлены.

**5.1.4.2.3** Перечень героев режима: Ана, Батист, Иллари, Дзенъятта, Кирико, Гэндзи, Кэссиди, Роковая Вдова, Соджорн, Солдат 76, Трейсер, Хандзо, Эхо, Эш.

**5.1.4.2.4** Особенности режима:  
 • Все герои – пассивное исцеление отключено  
 • Эш – длительность суперспособности (50%)  
 • Батист – Поле бессмертия отключено  
 • Эхо – длительность суперспособности (50%)  
 • Гэндзи – длительность суперспособности (75%)  
 • Иллари – Станция исцеления отключена  
 • Солдат 76 – длительность суперспособности (75%)  
 • Роковая вдова – Время восстановления крюка (30%), здоровье (250 ед.)

**5.1.4.2.5** Раунд длится до 50 очков. За каждое убийство игрок получает 3 очка.

**5.1.4.2.6** Код лобби для всех матчей турнира: **TXCXX**

*5.1.4.3. Порядок проведения матчей*

**5.1.4.3.1** Лобби может быть создано только кастерами или оператором турнира, в том числе и судьей. Игроки могут создать лобби только с разрешения судей.

**5.1.4.3.2** Количество игроков в лобби: минимальное – 2.

**5.1.4.3.3** Количество раундов и человек в лобби будет зависеть от количества участников турнира.

**5.1.4.3.4** Все участники будут распределены по группам случайным образом.

**5.1.4.3.5** Участники обязаны сообщать результаты матча в соответствующий канал на Discord-сервере КМА.

*5.1.4.4. Формат проведения*

Турнир разделяется на две основные стадии: Открытые квалификации и Финал.

* **Открытая квалификация.**   
  После окончания регистрации, формируется турнирная сетка в формате single-elimination (выбывание после одного поражения) bo3 (до 2 побед).
* **Финал.** Финал проходит в формате bo5 (до 3 побед).  
    
  *5.1.4.5. Запрещено*  
  **5.1.4.5.1** Использование запрещенного ПО (читов: аимбот, воллхак и т.д.)  
  **5.1.4.5.2.** Использование багов карты.   
  **5.1.4.5.3.** Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется организатором турнира или судьями. Неспортивное поведение включает в себя: аморальное, неадекватное, бестактное поведение, оскорбление участников турнира, организаторов или судей, неуважительное отношение к участникам, судьям и организаторам турнира, неуважительное отношение во время игр, саботирование игр, манипулирование правилами турнира.   
  **5.1.4.5.4.** Игра с чужой учетной записи.   
    
  *5.1.4.6. Технические проблемы.* **5.1.4.6.1** В случае «падения» серверов Blizzard матчи переносятся с сохранением счета.  
  **5.1.4.6.2** Игроки несут ответственность за свои собственные технические вопросы (аппаратное обеспечение / интернет). Матчи не будут перенесены из-за технических проблем. Если максимальное время паузы (15 минут в сумме) будет превышено, игра продолжается, даже если вопрос еще не решен (в независимости от количества игроков только в данной ситуации).  
  **5.1.4.6.3** Перезапуск матча возможен только не позже чем через 1 минуту после начала матча.

## *5.1.4.7. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 150 |
| 2 | 110 |
| 3 | 90 |
| 4 | 80 |
| 5-8 | 60 |
| 9-16 | 40 |
| 17-32 | 25 |
| 33+ | 5 |

## 5.1.5. Регламент турнира по Онлайн Шахматы

*5.1.17.1 Основные положения*

* Площадка проведения: [lichess.org](https://lichess.org/)
* Формат соревнований: Free For All. Соревнование состоит из финального этапа.
* Минимальное количество игроков, чтобы соревнования состоялись – 8.
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее.

*5.1.17.2 Система проведения*

**5.1.17.2.1** После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

*5.1.17.3 Формат проведения* **5.1.17.3.1** Турниры проводятся в две стадии:

* **Открытая квалификация**. Формат Free for all (FFA) швейцарская система 3+0 bo1 (до одной победы) - 11 раундов. В следующую стадию проходят 4 лучших игрока
* **Плей-офф+финал**. Формат single-elimination 5+0 Bo5 (до 3 побед)

*5.1.17.4 Настройки матча.*   
Созданием сетки занимается судья соревнований.

*5.1.17.5 С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:*

* Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
* любые административные задержки связанные с проверкой игроков должны быть указаны в разделе информация и могут быть продлены на срок до окончания разбирательства;
* за задержку матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
* избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
* саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
* В случае выявления нарушения командой или игроком из команды регламента - команда может дисквалифицирована по решению главного судьи соревнований и приговор будет выполнен немедленно. Аналогичный исход при использовании запрещенных программ или читов.

*5.1.17.6 Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 70 |
| 2 | 50 |
| 3-4 | 40 |
| 5-8 | 30 |
| 9-16 | 25 |
| 17-20 | 15 |
| 21-24 | 10 |
| 25-28 | 5 |
| 29-32+ | 1 |

## 

## 5.1.6. Регламент турнира по League of Legends

*5.1.6.1 Основные положения*

* турнир проводится в формате 5x5;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до 2 запасных игроков;
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

*5.1.6.2 Спецификации соревнования*

**5.1.6.2.1** Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

**5.1.6.2.2** Матчи проводятся по московскому времени и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

*5.1.6.3 Система проведения*

**5.1.6.3.1** После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный Discord-канал турнира. При входе на Discord-канал участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

*5.1.6.4 Игровые аккаунты*

* участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
* участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
* запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому- либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

*5.1.6.5 Изменения в командных заявках*

**5.1.2.6.1** Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

В список возможных изменений входят:

* добавление или замена игроков;
* изменение названия команды;
* в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
* добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;
* любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

*5.1.6.6 Формирование состава:*

* капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
* все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

*5.1.6.7 Общение между соперниками*

**5.1.6.7.1** В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм команда будут выдавать предупреждения. При наличии у команды 2 предупреждения, команда будет дифквалифицирована.

**5.1.6.7.2** Во время матча запрещены любые фразы, не относящиеся к игровым моментам (пауза, возобновление игры). За грубое нарушение данного правила, предусматривается дисквалификация участников.

*5.1.6.8 Порядок проведения турнира*

**5.1.6.8.1** Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

**5.1.6.8.2** Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

**5.1.6.8.3** Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

*5.1.6.9 Формат проведения турнира*

* Карта: Ущелье призывателей (Summoner's Rift). Сервер: RU
* Ограничение по уровню призывателя — не ниже 10 уровня
* Версия игры: лицензионная “League of Legends” последней версии.
* Игра проходит в режиме "Выбор для турнира" (Tournament Draft)
* Выбор стороны и право пика предоставляется верхней команде согласно сетке. Далее выбирает проигравшая команда.

Турнир разделяются на 3 основные стадии: плей-офф, полуфинал и финал.

* **Плей-офф**   
  По системе Single-Elimination в формате Bo1 (до одной выигранной карт) .
* **Полуфинал**

Плей-офф играется в формате Bo3 (до двух выигранных карт).

* **Финал**

Финал играется в формате Bo5 (до двух выигранных карт).

**5.1.6.9.1.** После матча, победившая команда отправляет в текстовый канал “результаты” - скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - “результаты”). Результат матча становится окончательном только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале - результаты.

*5.1.6.10. Технические проблемы*

* При отключении всех игроков с сервера во время стадии пиков и банов назначается переигровка, пики и баны остаются такие же, как до отключения.
* При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, ставится пауза на срок не более 5-ти минут. В случае невозможности одного или нескольких игроков продолжить игру по независимым от них причинам, решение о результате матча или переигровке принимается судьей Турнира.
* Переигровки, после того как на карте произошла ‘Первая кровь’, запрещены.

## *5.1.6.11. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 100 |
| 2 | 60 |
| 3-4 | 45 |
| 5-8 | 30 |
| 9-16 | 15 |
| 17+ | 5 |

## 5.1.7. Регламент турнира по Hearthstone

*5.1.7.1 Основные положения*

* версия игры: лицензионная, последней версии;
* турнир проходит на сервере EU;
* официальный язык турнира – русский.
* Формат - *Hearthstone Standard*

*5.1.7.2 Система проведения*

**5.1.7.2.1** После регистрации всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на [Discord-](http://discord.gg/VBx4G2PuSZ)сервер участники обязаны выбрать турнир, дисциплину далее следовать инструкциям в канале “Информация”. Время, отведенное на матч, начинается с того момента, как стал известен соперник.

*5.1.7.3 Порядок проведения турнира*

**5.1.7.3.1** Каждый участник обязан после регистрации в [Discord-канале](https://discord.gg/5gZvgczcQm) указать 3 отличающихся друг от друга класса для игры. Изменения колод возможны только перед групповой стадией и стадией плей-офф. Сроки предоставления колод будут представлены в [Discord](https://discord.gg/5gZvgczcQm) в соответствующем текстовом канале. Игроки обязаны допускать в игру официальных стримеров турнира и открывать им свои карты. Информация об официальных стримерах будет сообщена судьями в чате перед началом игры.

**5.1.7.3.2** В случае, если участники оспаривают итоги встречи, и ни у одного нет полностью всех скриншотов по всем победам, оба участника получают техническое поражение во встрече. Участник обязан делать и сохранять до конца своего участия в турнире скриншоты всех побед или нарушений оппонента.

**5.1.7.3.3** Во время встречи с оппонентом допускается один перерыв на 3 минуты, который может быть осуществлен, когда оба игрока находятся в меню выбора колод. Игрок, желающий воспользоваться перерывом, обязан оповестить оппонента о необходимости отлучиться. Если отлучившийся игрок не вернулся через три минуты, он может получить техническое поражение.**5.1.7.3.4** После окончания матча, игрок одержавший победу, должен прислать результаты в именной текстовый каналв виде скриншотов, подтверждающие победу игрока.

*5.1.7.4 Формат проведения турнира*

При равенстве разницы побед и поражений у участников и невозможности выявления победителя применяются Тай-брейк.

Тай-брейк#1 - Личные встречи игроков.

Если Тай-брейк не помогает выявить, то тогда назначаются переигровки в формате Bo3.

*5.1.7.5 Система проведения*

Плей-офф Single-Elimination:

- формат — bo3 (до двух побед).

Финал:

- формат — bo3 (до двух побед).

***Запрещается:***

* замена состава колод между играми одной встречи под любым предлогом;
* любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе не игровым путем;
* использование запрещенных программ;
* запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока;
* намеренно разрывать соединение с сервером; намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

*5.1.7.6 Общение между соперниками*

* Каждый игрок, находящийся сверху встречи в турнирной сетке должен «отметить» своего соперника в текстовом канале номера своей группы и предоставить ссылку на баны колод на сервисе<https://hs.crasher.ch/ban/>.
* В случае недисциплинированного поведения игрока, прямых и непрямых оскорблений судей и других участников Турнира, а также за грубые нарушения этических норм игрок может быть снят с соревнований решением судей.

*5.1.7.7 Дисциплинарные санкции*

* Игрок, покинувший игру и не вернувшийся в нее (по любой причине), получает поражение в этой игре. За задержку начала игры более чем на 15 минут может быть присуждено техническое поражение по результатам решения судьи. Игрок, не сменивший колоду после победы, получает автоматическое поражение в игре, и его колода выбывает на время встречи, как выигравшая. Например, игрок А выиграл у игрока Б 1-0, и на следующую игру игрок А не сменил колоду. В итоге игрок Б автоматически выигрывает 2-ю игру, и счет становится 1-1. На третью игру игрок Б меняет колоду, т.к. победил во второй игре, а игрок А берет любую из оставшихся колод, которые еще не вылетели.
* Все баги игры, влияющие на результат игры или из-за которых невозможно ее продолжение, засчитываются как дисконнект игрока, со стороны которого произошел баг.

*5.1.7.8 Порядок рассмотрения апелляций*

С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:

* Организатор назначает главного судью турнира;
* все претензии касательно нарушения правил игры оглашаются в течение матча или 30 минут после окончания встречи. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат;

## *5.1.7.9. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 180 |
| 2 | 140 |
| 3 | 120 |
| 4 | 110 |
| 5-8 | 90 |
| 9-16 | 75 |
| 17-24 | 50 |
| 25-32 | 40 |
| 33-47 | 35 |
| 48+ | 5 |

## 

## 5.1.8. Регламент турнира по Hearthstone Battlegrounds (Solo)

*5.1.8.1. Основные положения*

* версия игры: лицензионная, последней версии;
* турнир проходит на сервере EU;
* официальный язык турнира – русский

**5.1.7.1.1.** Турнир включает в себя 2 стадии: открытая квалификация и финал. Лучшим игроком в раунде считается оппонент, набравшие наибольшее количество баллов.

**5.1.4.1.2.** Распределение баллов:

| 1 место | 8 баллов |
| --- | --- |
| 2 место | 6 баллов |
| 3 место | 5 баллов |
| 4 место | 4 балла |
| 5 место | 3 балла |
| 6 место | 2 балла |
| 7 место | 1 балл |
| 8 место | 0 баллов |

**5.1.4.8.3.** За результатом продвижения по турнирной сетке вы можете наблюдать на сайте toornament.com (сетка будет опубликована перед началом турнира) или в таблице, предоставленной судьями соревнования. Все вопросы, связанные с турнирной сеткой, в письменной форме задаются администраторам в соответствующем Discord-канале.

*5.1.4.2. Спецификации соревнования*

**5.1.4.2.1.** Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.Матчи проводятся по московскому времени.  *Ф   
 5.1.4.3. Формат турнира*

**5.1.4.3.1.** Может быть изменен после итогов регистрации.

**5.1.4.3.2.** Минимальное количество участников – 8, максимальное - не ограничено.

*5.1.4.4. Система и формат проведения*

Открытая квалификация:

- формат — bo1 (1 раунда).

Финал:

- формат — bo3 (3 раунда);(Топ-8 турнира);

*5.1.4.5. Система проведения*

**5.1.4.5.1.** После регистрации через электронную форму или коллективную заявку, всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на Discord-сервере участники обязаны указать в своем нике BattleTag.

**5.1.4.5.2.** Матч проходит внутри одного лобби на 8 человек. В следующую стадию проходят 4 лучших игрока каждого лобби, выявленных по сумме очков в рамках конкретной bo3,bo2 и bo1 стадии.

**5.1.4.5.3.** При равенстве баллов у участников и невозможности выявления победителя по сумме баллов применяются Тай-брейки.

Тай-брейк#1 - наивысшее место, занимаемое игроком за bo3 серию.

Тай-брейк#2 - среднее занимаемое место. Рассчитывается по формуле X=(Игра1+Игра2+Игра3)/3. Тай-брейк проходит игрок, у кого значение меньше.

Тай-брейк#3 - наивысшее место, занятое в первой игре bo3.

*5.1.4.6. Порядок проведения соревнований*

* все игроки должны поставить режим “в сети”;
* лобби создается игроком, находящимся в верхней ячейке турнирной сетки;
* чтобы создать лобби, верхнему игроку необходимо добавить всех оппонентов в друзья и пригласить их в лобби.

После окончания регистрации, в течение 24 часов строится турнирная сетка, она создается на турнирном движке toornament.com или в excel таблице и далее транслируется судьями в чат и в Discord-канал.

## *5.1.4.7. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 180 |
| 2 | 140 |
| 3 | 120 |
| 4 | 110 |
| 5 | 90 |
| 6 | 85 |
| 7 | 80 |
| 8 | 75 |
| 9+ | 10 |

## 5.1.9. Регламент турнира по Hearthstone Battlegrounds (Duo)

## *5.1.9.1. Основные положения*

* версия игры: лицензионная, последней версии;
* турнир проходит на сервере EU;
* официальный язык турнира – русский

**5.1.9.1.1.** Турнир включает в себя 2 стадии: открытая квалификация и финал. Лучшей командой в раунде считается оппонент, набравшие наибольшее количество баллов.

**5.1.9.1.2.** Распределение баллов:

| 1 место | 5 баллов |
| --- | --- |
| 2 место | 3 балла |
| 3 место | 2 балла |
| 4 место | 1 балл |

**5.1.9.1.3.** За результатом продвижения по турнирной сетке вы можете наблюдать на сайте toornament.com (сетка будет опубликована перед началом турнира) или в таблице, предоставленной судьями соревнования. Все вопросы, связанные с турнирной сеткой, в письменной форме задаются администраторам в соответствующем Discord-канале.  *Ф   
 5.1.9.2. Формат турнира*

**5.1.9.2.1.** Может быть изменен после итогов регистрации.

**5.1.9.2.2.** Минимальное количество команд – 4, максимальное - не ограничено.

*5.1.4.4. Система и формат проведения*

Открытая квалификация:

- формат — bo1 (1 раунда).

Финал:

- формат — bo3 (3 раунда);(Топ-4 турнира);

*5.1.9.5. Система проведения*

**5.1.9.5.1.** После регистрации через электронную форму или коллективную заявку, всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на Discord-сервере участники обязаны указать в своем нике BattleTag.

**5.1.9.5.2.** Матч проходит внутри одного лобби на 8 человек. В следующую стадию проходят 4 лучших игрока каждого лобби, выявленных по сумме очков в рамках конкретной bo3,bo2 и bo1 стадии.

**5.1.9.5.3.** При равенстве баллов у участников и невозможности выявления победителя по сумме баллов применяются Тай-брейки.

Тай-брейк#1 - наивысшее место, занимаемое командой за bo3 серию.

Тай-брейк#2 - среднее занимаемое место. Рассчитывается по формуле X=(Игра1+Игра2+Игра3)/3. Тай-брейк проходит команда, у которой значение меньше.

Тай-брейк#3 - наивысшее место, занятое в первой игре bo3.

*5.1.9.6. Порядок проведения соревнований*

* все игроки должны поставить режим “в сети”;
* лобби создается игроком, находящимся в верхней ячейке турнирной сетки;
* чтобы создать лобби, верхнему игроку необходимо добавить всех оппонентов в друзья и пригласить их в лобби.

После окончания регистрации, в течение 24 часов строится турнирная сетка, она создается на турнирном движке toornament.com или в excel таблице и далее транслируется судьями в чат и в Discord-канал.

## *5.1.9.7. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 180 |
| 2 | 140 |
| 3 | 120 |
| 4 | 110 |
| 5 | 90 |
| 6 | 85 |
| 7 | 80 |
| 8 | 75 |
| 9+ | 10 |

## 5.1.10. Регламент турнира по Valorant

## *5.1.10.1. Основные положения*

* версия игры: лицензионная, последней версии;
* турнир проходит на сервере Франкфурт 1; *5.1.10.2. Спецификации соревнования*

**5.1.10.2.1.** Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

**5.1.10.2.2.** Матчи проводятся по московскому времени и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

*5.1.10.3. Формат проведения матчей*   
 **5.1.10.3.1.**По обоюдному согласию команды имеют право выбрать другой сервер по своему усмотрению.  
 *5.1.10.4. Карты матча*   
 **5.1.10.4.1.** Все матчи Соревнования проводятся на следующих картах:   
- Ascent,   
- Sunset,

- Breeze,   
- Bind,   
- Lotus,   
- Split,  
- Icebox.  
 *5.1.10.5.* *Порядок выбора стороны.*   
 **5.1.10.5.1.** Команда, находящаяся выше по сетке, выбирает либо сторону, за которую начнет матч, либо выбирает право первого бана карты. Команда, находящаяся ниже по сетке, получает оставшееся право выбора.  
 **5.1.10.5.2.** Порядок выбора карт. Перед стартом матча представителям команд необходимо определиться со стартовой картой методом поочередного вычеркивания доступных карт из списка. Ниже приведен порядок вычеркивания, команда "А" - команда, получившая право первого бана. Команда "B", команда получившая право выбора первой стороны.   
Порядок определения карт в формате Bo3:   
Первый бан карты - команда A;   
Второй бан карты - команда B;   
Выбор карты - команда A;   
Выбор карты - команда B;

Третий бан карты - команда A;   
Четвертый бан карты - команда B;   
Последняя оставшаяся карта - используется при счете 1-1 в серии.   
Выбор второй карты - команда A;   
Третьей картой играется последняя оставшаяся в маппуле карта.   
В случае игры матча в формате BO3, команда B выбирает стартовую сторону на первой и третьей картах.   
 *5.1.10.6.* *Настройки матча.*   
 **5.1.10.6.1.** Все карты должны создаваться представителями команд. Перед стартом, создаваемой карте обязательно необходимо присвоить следующие настройки:   
Режим лобби: Стандарт;   
Тип лобби: Закрытая;   
Включить читы: Выкл;   
Режим турнира: Вкл;   
Овертайм: Вкл;   
Сыграть все раунды: Выкл.   
Результаты матчей должны быть высланы победившей командой в соответствующий discord-канал «результаты-матчей» по форме до 23:59 по Мск в день проведения матча. Если результаты не будут высланы до указанного времени - результат матча считается ничейным с игровым счетом «0-0». Результаты перенесенных матчей подаются в день их проведения.

*5.1.10.7. Формат проведения турнира*

**5.1.10.7.1.** Турнир разделяются на 3 основные стадии: открытые квалификации, плей-офф и финал.

* **Открытые квалификации.**

Открытые квалификации играются по системе Double Elimination в формате BO1. По её результатам в плей-офф проходит 8 команды.

* **Плей-офф.**

В плей-офф участвует 8 команд, определившихся по результатам открытых квалификаций.

Плей-офф играется по системе Single-Elimination в формате BO1 (до одной выигранной карт)

* **Финал**

Финал играется в формате BO3.

**5.1.10.7.2.** После матча, победившая команда отправляет в текстовый канал “результаты” - скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - “результаты”). Результат матча становится окончательном только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале - результаты.

*5.1.10.8.Паузы и технические проблемы в игре.*   
 **5.1.10.8.1.** Команды вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу:   
• Необходимость команде обсудить тактику дальнейшего выступления в данном матче; • Неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);   
• Обстоятельства, существенно мешающие одному из игроков продолжать матч. Каждая команда имеет право использовать максимум по 1 паузе за карту и не более двух пауз за матч.   
В случае постановки матча на паузу более чем на 15 секунд, команда, поставившая паузу, обязана заявить причину постановки паузы; тактическая пауза не может длиться более 1 минуты, в случае технической паузы возникшую проблему необходимо решить в течение следующих 5 минут. В случае технической паузы, игрок или игроки, по вине которого (-ых) была поставлена пауза, не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, матч должен быть возобновлён вне зависимости от готовности игрока. В таком случае команда имеет право на своё усмотрение отключить своего игрока из матча, либо оставить его бездействующим. Постановка паузы командой более двух раз за карту автоматически приводит команду к поражению в данном матче.   
 Перед снятием паузы, игрок поставивший её, обязан уведомить команду оппонентов о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как хотя бы один из игроков команды оппонента не сообщит о своей готовности к продолжению матча.   
 **5.1.5.10.2.** Судьи турнира имеют право признать постановку игры на паузу необоснованным и в любой момент возобновить матч по своему усмотрению, либо требовать этого у команды, поставившей матч на паузу.

## *5.1.10.9. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 100 |
| 2 | 55 |
| 3-4 | 40 |
| 5-8 | 35 |
| 9+ | 15 |

## 5.1.11. Регламент турнира по Overwatch 2 (5x5) *5.1.11.1 Общая часть* 5.1.11.1.1 Даты проведения турнира с 22.06.2024 по 30.06.2024

Групповая стадия - 22.06.2024 - 23.06.2024

Плей-офф стадия - 29.06.2024 - 30.06.2024

**5.1.11.1.2** Формат проведения – дистанционный.   
***5.1.11.2*** *Структура турнира и формат проведения матчей*

**5.1.11.2.1** Формат турнира: онлайн.

**5.1.11.2.2** Турнир проводится в две стадии: групповая стадия и плей-офф.

**5.1.11.2.2.1** Формат групповой стадии: Round Robin (все против всех) bo5. Все команды делятся на группы случайным образом. В следующую стадию проходят по 8 команд.  
**5.1.11.2.2.2** Плей-офф стадия: Groups double-elimination bo3. Финал нижней сетки и Гранд финал проходят в формате bo5.

**5.1.11.2.3** Лобби может быть создано только кастерами или оператором турнира, в том числе и судьей. Игроки могут создать лобби только с разрешения судей. **5.1.11.2.3.1** В лобби могут находиться только по 5 (пять) игроков 2 (двух) команд-участниц, кастеры и обсервер матча, а также операторы турнира, в том числе и судьи.

## 5.1.11.2.3.1 Игрокам и иным представителям команд (тренеры, психологи и т.п. — прим. оп-ов) разрешено находиться в слотах наблюдателей с разрешения операторов.

## 5.1.11.2.4 Настройки матча (код: W2NND):

## 5.1.11.2.4.1 Тип режима: соревновательный (competitive mode)

## 5.1.11.2.4.1.1 Смена ролей игроков может проводиться только между раундами и картами. В течение всего матча сохраняется пик 1-2-2.

## 5.1.11.2.4.2 Вернуться в лобби после игры (return to lobby)

## 5.1.11.2.4.3 Повторы: ВЫКЛЮЧЕНЫ (killcam: disabled)

## 5.1.11.2.4.4 Скины и золотое оружие: ВЫКЛЮЧЕНЫ (skins: disabled)

**5.1.11.2.4.5** Доступность лобби: “Только по приглашению” (Invite only).

## 5.1.11.2.4.6 Операторы турнира оставляют за собой право исключения определенных героев из доступных для выбора. (прим. Обычно это касается только вышедших героев)

## 5.1.11.2.5 Карты выбираются из предложенного пула (список может быть дополнен).

## Карты матчей формата bo3:

*1-я карта:* ***Контроль объекта*** *(«Илиос», «Непал», «Башня Лицзян», «Оазис», «Пусан», «Самоа», «Антарктический полуостров»);*

*2-я карта: Любая карта режимов* ***«Гибрид», «Сопровождение»*** *или* ***«Точка возгорания»****;*

*3-я карта:* ***Натиск*** *(«Эсперанса», «Колизей», «Нью-Квин-Стрит»);*

Карты матчей формата bo5:

*1-я карта:* ***Контроль объекта*** *(«Илиос», «Непал», «Башня Лицзян», «Оазис», «Пусан», «Самоа», «Антарктический полуостров»);*

*2-я карта:* ***Гибрид*** *(«Айхенвальд», «Голливуд», «Кингс Роу», «Нумбани», «Blizzard World», «Параисо», «Мидтаун»);*

*3-я карта:* ***Точка возгорания*** *(«Сураваса», «Нью-Джанк-Сити»);*

*4-я карта:* ***Сопровождение*** *(«Джанкертаун», «Дорадо», «Пост наблюдения: Гибралтар», «Риальто», «Шоссе 66», «Гавана», «Королевская трасса», «Монастырь Шамбалы»);*

*5-я карта:* ***Натиск*** *(«Эсперанса», «Колизей», «Нью-Квин-Стрит»);*

**5.1.11.2.6** В случае ничейного счёта встречи по результатам 3 карт (или 5 карт) играется 1 случайная точка карты режима «Контроль объекта» (KOTH). Карта выбирается операторами турнира.

**5.1.11.2.7** Первая карта (карта режима «Контроль объекта» или KOTH) выбирается операторами турнира и объявляется не ранее, чем за 10 минут до начала матча. (При этом задача операторов объявить участникам матча их карту в указанное время. А задача капитанов команд, участвующих в матче, убедиться в том, что эта карта объявлена. — прим. оп-ов).

**5.1.11.2.7.1** Проигравшая команда выбирает следующую режим, победившая - сторону. (n+1 карту выбирает команда, которая проиграла на n карте — прим. оп-ов).

**5.1.11.2.7.1.1** В случае ничьи выбирается следующий режим право выбора карты переходит к команде-оппоненту. Аналогично про  право выбора стороны.

**5.1.11.2.7.1.2** Создатель лобби обязан поменять команды местами, где это необходимо.

**5.1.11.2.8** Суммарное доступное время на **паузы за встречу равно 15 (пятнадцати) минутам на команду** (время затраченное на паузы после начала матча, а также на задержку перед началом матча).

**5.1.11.2.10** Команды имеют право по просьбе одного из капитанов взять **по одному перерыву на 5 (пять) минут** между картами.

**5.1.11.2.10.1** Это время не будет вычтено из предоставленных командам 15 (пятнадцати) минут.

**5.1.11.2.11** Наблюдатели (см. п. 2.2.) встречи имеют право взять дополнительный перерыв на 5 (пять) минут между картами независимо от решения капитанов команд.

**5.1.11.2.12** После окончания игры результат фиксируется кастерами/обсервером (при наличии трансляции), либо победители отправляют **скриншоты кодов** игр судьям (операторам) в Чат капитанов в Discord канале «КМА».

**5.1.11.2.13** При некорректном, оскорбительном названии команды, оператор турнира имеет право потребовать изменения названия и не допустить команду к турниру вплоть до выполнения вышеуказанного требования.

*5.1.11.3 Общий чат лобби (ОЧ)*

**5.1.11.3.1** Всем, кто находится в лобби встречи, в течение всей встречи запрещено:

## 5.1.11.3.1.1 Оскорблять кого-либо и как-либо.

## 5.1.11.3.1.2 Использовать нецензурные выражения.

## 5.1.11.3.1.3 Писать в ОЧ неинформативные сообщения.

## 5.1.11.3.1.4 Проявлять какую-либо «токсичность» по отношению к любому из присутствующих в лобби (в том числе писать «GG EZ» в различных вариациях).

## 5.1.11.3.1.5. Рекламировать в ОЧ какой-либо товар или услугу (в том числе кидать ссылки на стримы).

## 5.1.11.3.2 Всем, кто находится в лобби встречи, во время игры, запрещено:

## 5.1.11.3.2.1 Отправлять избыточное количество сообщений или слишком длинные сообщения в ОЧ.

## *5.1.11.4 Запрещено*

## 5.1.11.4.1 Использование запрещенного ПО (читов) ведёт к дисквалификации игрока и страйку (см. п. 5) для команды. Также пишется жалоба на игрока-нарушителя в систему жалоб Blizzard. Это наказание не подлежит апелляции.

## 5.1.11.4.2 Использование так называемых багов карты (например, проход за текстуры — прим. оп-ов) приравнивается к использованию читов.

## 5.1.11.4.3 Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется операторами и включает в себя некорректное (бестактное, неадекватное или аморальное) поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.

## 5.1.11.4.4 Играть с чужой учетной записи. Если подобное обнаружится уже после начала матча, то команда получает техническое поражение. Обсерверам и кастерам этой встречи выносится предупреждение. Оба наказания не подлежат апелляции.

## *5.1.11.5 Технические проблемы*

## 5.1.11.5.1 В связи с тем, что обновления по Overwatch иногда появляются в 20:00 (глобальные обновления или хотфиксы), то в случае попадания матча в данный промежуток времени он переносится на 15 минут (в отдельных случаях при проблеме со скоростью загрузки этот вопрос решается лично с операторами).

## 5.1.11.5.2 В случае “падения” серверов Blizzard встреча откладывается с сохранением счета встречи, но счет матча, в процессе которого произошло “падение”, сбрасывается.

## 5.1.11.5.3 Команды несут ответственность за свои собственные технические вопросы (аппаратное обеспечение / интернет). Матчи не будут перенесены из-за технических проблем. Если максимальное время паузы (15 минут в сумме) будет превышено, игра продолжается, даже если вопрос еще не решен (в независимости от количества игроков только в данной ситуации)

## 5.1.11.5.4 Перезапуск матча возможен только не позже чем через 2 минуты после начала матча. *5.1.11.6 Дополнительно* Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 360 |
| 2 | 280 |
| 3 | 240 |
| 4 | 220 |
| 5-8 | 180 |
| 9-16 | 150 |
| 17-33 | 100 |

## 5.1.12. Регламент турнира по Minecraft

## *5.1.12 Основные положения*

* версия игры: 1.18.2 (можно зайти с более поздней версии);
* турнир проходит на хостинге, который находится на территории РФ;
* официальный язык турнира – русский
* турнир проводится в формате 2x2;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 2 человек. Допускается наличие в составе не более одного запасного игрока.

**5.1.4.12.1.** Турнир включает в себя 2 стадии: отборочный этап и финал.

**5.1.4.12.2.** Распределение баллов внутри каждой из трёх игр одного этапа:

* **Игра “Голодные игры**”:

| Критерий | Отборочный этап | Финал |
| --- | --- | --- |
| Победа в раунде | 10 баллов | 12 баллов |
| Попадание игрока в 10 последних выживших | 2 балла | 2 балла |
| Награда за каждый килл, сделанный игроками команды | 1 балла | 3 балла |

* **Игра “Random Block”** (2 раунда внутри одной игры):

| Критерий | Отборочный этап | Финал |
| --- | --- | --- |
| Победа в раунде | 10 баллов | 12 баллов |
| Награда за каждый килл, сделанный игроками команды | 1 балл | 3 балла |

* **Игра “Биталон”** (1 раунд внутри одной игры):

| Критерий | Отборочный этап | Финал |
| --- | --- | --- |
| 1 место | 20 баллов | 20 баллов |
| 2 место | 17 баллов | 17 баллов |
| 3 место | 15 баллов | 15 баллов |
| 4 место | 13 баллов | 13 баллов |
| 5 место | 11 баллов | 11 баллов |
| 6 место | 9 баллов | 9 баллов |
| 7 место | 7 баллов | 7 баллов |
| 8 место | 5 баллов | 5 баллов |
| 9 место | 3 баллов | - |
| 10 место | 2 баллов | - |
| 11-16 место | 1 балл | - |
| 17-32 место | 0 баллов | - |

**5.1.12.4** Во второй этап проходят лучшие 8 команд отборочного этапа по сумме баллов за все 3 этапа.

**5.1.12.5** При равенстве баллов у команд по итогам всех игр стадии, эти команды будут сражаться между собой на ките, который будет определен позднее, до одной победы на закрытой арене. **5.1.12.6** За результатом продвижения по турнирной сетке вы можете наблюдать в таблице, предоставленной судьями соревнования (она будет опубликована перед началом турнира). Все вопросы, связанные с турнирной сеткой, в письменной форме задаются администраторам в соответствующем Discord-канале.

*5.1.12.2. Спецификации соревнования*

**5.1.12.2.1.** Все команды играют одновременно в установленное организаторами время.Матчи проводятся по московскому времени.  *Ф   
 5.1.12.3. Формат турнира*

**5.1.12.3.1.** Может быть изменен после итогов регистрации.

**5.1.12.3.2.** Минимальное количество команд – 8, максимальное - 32 (в случае большого количества заявок может быть проведена дополнительная квалификация.

*5.1.12.4. Система и формат проведения*

Формат турнира в первом этапе и финале относительно количества игр одинаковы: 2 раунда “Голодных игр”, 2 раунда “Random Block”, 1 раунд “Биатлона”.

*5.1.12.5. Описание игр*

* **Голодные игры** - каждая команда появляется в центре карты на которой расположено множество сундуков со случайно сгенерированным лутом. Цель каждой команды - сделать как можно больше киллов и остаться последней выжившей (победившей) командой. Через некоторое время зона вокруг карты постепенно сужается к центру. У каждого игрока ровно одна жизнь, возрождение или возможность ломать/ставить блоки на карте не предусмотрена.
* **Random Block** - каждая команда появляется на отдельном идентичном острове. Раз в 20 секунд каждый игрок получает случайный предмет. Помимо этого при поломке выпадаемого блока или крафте результат случаен, но одинаков для всех игроков внутри одного раунда (т е если внутри одного раунда с какого-то блока земли падает тотем бессмертия, то он будет падать со всех блоков земли, а если из палки и угля крафтятся 4 алмаза, то это будет так всегда внутри указанного раунда). Цель каждой команды - сделать как можно больше киллов и остаться последней выжившей (победившей) командой. Через некоторое время зона вокруг карты постепенно сужается к центру. У каждого игрока ровно одна жизнь, возрождение не предусмотрено. Игроки могут ломать и ставить блоки на всей территории карты.
* **Биатлон** - Команде необходимо будет пройти ледовую трассу, находясь внутри лодки в формате эстафеты (сначала один круг делает первый игрок, затем один круг второй игрок команды [в финале каждый игрок делает 2 круга]). На каждом круге игроку предстоит также пройти огневой рубеж и поразить 5 мишеней. За каждый промах к общему времени команды прибавляется фиксированное количество секунд, которое будет уточнено позже. Места в раунде определяются согласно суммарному времени прохождения трассы и штрафа за промахи по мишеням.

*5.1.12.6. Система проведения*

**5.1.12.6.1.** После регистрации через электронную форму или коллективную заявку, всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на Discord-сервере участники обязаны указать в своем нике внутриигровой ник, с которого они будут играть на турнире.

## *5.1.12.7. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 180 |
| 2 | 140 |
| 3 | 120 |
| 4 | 110 |
| 5 | 90 |
| 6 | 85 |
| 7 | 80 |
| 8 | 75 |
| 9+ | 10 |

## 

# 5.1.4.7.1 Запрещены любые виды читов и чит клиентов. Также запрещен CheatEngine, любые виды кликеров, батников, макросов и других ПО, дающих преимущество при игре (в том числе мини карта и мод на отображение хп). При обнаружении у участника данных программ и попыток использования багов, игрок будет дисквалифицирован.

**5.1.4.7.2** Использование Optifine или других модификаций, которые влияют **только** на оптимизацию клиента и функции, доступные в Optifine разрешено.

## 5.1.13. Регламент турнира по Mobile Legends: Bang-Bang

***5.1.13.1 Основные положения***

*5.1.13.1.1 Основная информация и правила для участников*

* турнир проводится в формате 5x5;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе 1 запасного игроков;
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
* Участникам турнира запрещено использовать эмуляторы мобильных платформ.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформах IOS и Android.

*5.1.13.1.2 Этапы регистрации*

После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо пройти регистрацию в официальном [Discord-канале](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. В случае, если участник не смог пройти регистрацию в дискорд канале, далее он не сможет узнавать актуальную информацию о турнире, а также участвовать в матчах турнира. На каждый матч(одну карту) отводится максимум 40 минут. Через 40 минут должен быть опубликован результат матча, счет и скриншоты игры выложены в соответствующий Discord-канал (Результаты Матча). Время, отведенное на матч, начинается с того момента как стал известен соперник.

*5.1.13.1.3 Игровые аккаунты*

* версия игры: лицензионная, последняя опубликованная IOS или Android;
* участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
* участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
* запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому- либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

*5.1.13.1.4 Формирование состава:*

* капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
* все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

***5.1.13.2.*** ***Порядок проведения матчей и турнира***

*5.1.13.2.1 Этапы соревнований*

Турнир проводится в 2 этапа: открытая квалификация и плей-офф+финал. В открытой квалификации участвует неограниченное количество команд. Она проходит по системе **single-elimination** (выбывание после одного поражения) в группах**.** Лучшие 8 из четырёх групп, по результатам открытых квалификаций, проходят в плей-офф.

Плей-офф проходит по системе **double-elimination** (выбывание после двух поражений).

Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

Финал л играется в формате BO3 (до двух выигранных карт)

Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

*5.1.13.2.2 основные настройки и характеристики матча*

Матч проходит между двумя командами участников.

Применяются следующие настройки игрового Лобби: Пользовательский режим - выбор героя.

Команда, оказавшаяся в верхней части сетки, играет на Синей стороне и создает лобби. Далее: та, команда, которая проигрывает первую или вторую игру (если будет 1-1) в серии, имеет право выбора стороны.

В лобби могут находиться только игроки, комментаторы и судьи. Добавлять в лобби посторонних людей разрешается только с разрешения судьи.

Матчи турнира проводятся в формате в формате bo3.

Пауза между матчами должна составлять не больше 15 минут. Именно столько времени дается игрокам на предоставление скриншота с результатом прошлой игры, поиск и ожидание оппонентов. Таймер в 15 минут начинает отсчитываться с момента, когда все игроки, для которых был назначен матч, доиграли предыдущие матчи.

После окончания игры капитан команды, победившей в матче, обязан отправить результаты в специальный раздел канала Discord.

Ввиду появления в Mobile Legends: Ban Bang новых персонажей, все игры данного турнира играются без его участия.   
Список **запрещенных** персонажей:  
-

**(Может пополняться)**

*5.1.13.2.3 Разрешение спорных ситуаций*

С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:

• Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;

• за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;

• избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;

• саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

*5.1.13.2.4 Распределение баллов в балльно-рейтинговой системе*

В случае получения участниками турнира призовых мест, им начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг КМА, исходя из этих баллов определяются прямые приглашения для команд. Их распределение приведено ниже:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 220 |
| 2 | 175 |
| 3 | 150 |
| 4 | 140 |
| 5-6 | 130 |
| 7-8 | 120 |
| 9+ | 5 |

## 5.1.14. Регламент турнира по Dota 2

*5.1.14.1. Основные положения*

* турнир проводится в формате 5x5;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до 5 запасных игроков;
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

*5.1.14.2. Спецификации соревнования*

**5.1.14.2.1.** Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

**5.1.14.2.2.** Матчи проводятся по московскому времени и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

**5.1.14.2.3.** Все матчи проходят на сервере: Стокгольм.

*5.1.14.3. Игровые имена (никнеймы)*

**5.1.14.3.1.** В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

* защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
* напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;
* похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
* носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

*5.1.14.4. Система проведения*

**5.1.14.4.1** После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный Discord-канал турнира. При входе на Discord-канал участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

*5.1.14.5. Игровые аккаунты*

* версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
* участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
* участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
* запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому- либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

*5.1.14.6. Изменения в командных заявках*

**5.1.14.6.1.** Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

**5.1.14.6.2.** В список возможных изменений входят:

* добавление или замена игроков;
* изменение названия команды;
* в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
* добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;
* любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

*5.1.14.7. Формирование состава:*

* капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
* все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

*5.1.14.8. Игровые блокировки*

**5.1.14.8.1.** Судья соревнования оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (Dota 2 VAC), а также блокировки на платформах FACEIT, ESL и т.д.

*5.1.14.9. Общение между соперниками*

**5.1.14.9.1.** В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм команда будет снята с соревнований решением судей.

**5.1.14.9.2.** Во время матча запрещены любые фразы, не относящиеся к игровым моментам (пауза, возобновление игры). За грубое нарушение данного правила, предусматривается дисквалификация участников или команды.

**5.1.14.9.3.** Если одна из команд в чате появляется команда 'gg' (написанная от руки или команда из колеса чата) и при этом не завершает матч в течение 10 секунд, то данная команда получает техническое поражение. Отменить данную команду возможно только при написании 'missclick' или 'миссклик' соло в течении 5 секунд после ее написания. Нарушение подтверждается только в случае наличия видео или фото доказательств от противоположной команды.

*5.1.14.10. Порядок проведения матчей*

**5.1.14.10.1.** Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

**5.1.14.10.2.** Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Москве) перенесенного матча не позднее, чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

**5.1.14.10.3.** Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

**5.1.14.10.4.** Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.   
 **5.1.14.10.5.** На каждый матч предоставлено 10 минут ожидания с каждой стороны. Если команда преодолела этот рубеж - противоположная команда вправе отменить паузу и продолжить матч.

**5.1.14.10.6.** Настройка игрового лобби:   
- Сервер: Стокгольм (Stockholm).  
- Название сервера: Название команды №1 vs Название команды №2.  
- Пароль: любой (Команда, находящаяся в паре выше - создает лобби).  
- Видимость: закрыто (после того как команды зашли в лобби, нужно закрыть видимость, кроме матчей с прямой трансляцией от КМА).  
- Читы: отключено.  
- Immortal draft: отключено.  
- Зрители: запрещены (кроме матчей с прямой трансляцией от КМА).  
- Наличие тренера: запретить;

*5.1.14.11. Формат проведения*

По Dota 2 будут проведены 3 турнира; Major, Minor, Challenger.

Турнир разделяется на три основные стадии: Открытые квалификации , Challenger, Minor и Major.

* **Открытые квалификации.** После окончания регистрации, формируется турнирная сетка в формате double-elimination (выбывание после двух поражений) bo1 (до 1 победы). Лучшие 4 команды попадают на Major. Команды занявшие 9-12 места на Minor, 13-20 места на Challenger
* **Challenger.** играется по системе single-elimination (выбывание после одного поражений) bo1 (до 1 побед)
* **Minor.** играется по системе single-elimination (выбывание после двух поражений). bo1 (до 1 победы).
* **Major.** играется по системе single-elimination (выбывание после двух поражений), bo1 (до 1 победы).
* **Финалы. Финалы стадий: Challenger, Minor и Major** играются по формату bo7 (до 4 побед)

После матча, победившая команда отправляет в текстовый канал “результаты” - скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - “результаты”). Результат матча становится окончательном только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале - результаты.  
  
\* - модифицированная система классических турнирных форматов

*5.1.14.12. Судейство*

* с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
* за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
* избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
* саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

## *5.1.14.13. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже: Major:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 100 |
| 2 | 80 |
| 3 | 70 |
| 4 | 65 |
| 5-8 | 55 |
| 9-16 | 45 |
| 17-32 | 25 |
| 33+ | 10 |

## Minor:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 75 |
| 2 | 55 |
| 3 | 45 |
| 4 | 40 |
| 5-8 | 30 |
| 9-16 | 20 |
| 17-32 | 10 |
| 33+ | 5 |

Challenger:

| Место | Баллы |
| --- | --- |
| 1 | 50 |
| 2 | 45 |
| 3 | 40 |
| 4 | 35 |
| 5-8 | 25 |
| 9-16 | 15 |
| 17-32 | 5 |
| 33+ | 1 |

## 5.1.15. Регламент турнира по CS 2

*5.1.15.1. Основные положения*

* турнир проводится в формате 5x5;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек;
* допускается наличие в составе до двух запасных игроков;
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

*5.1.15.2. Спецификации соревнования*

* Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.
* Матчи проводятся по московскому времени, и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

*5.1.15.3. Система проведения*

**5.1.15.3.1.** После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

*5.1.15.4. Игровые имена (никнеймы)*

**5.1.15.4.1.** В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

* защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
* напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;
* похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
* носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

*5.1.15.5. Общение между соперниками*

**5.1.15.5.1.** В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм, команда будет снята с соревнований решением судей.

*5.1.15.6. Игровые аккаунты*

* версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
* участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
* участник может участвовать в турнире, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
* запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

*5.1.15.7. Изменения в командных заявках*

**5.1.15.7.1.** Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями турнира.

В список возможных изменений входят:

* добавление или замена игроков;
* изменение названия команды;
* в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
* добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;
* любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

*5.1.15.8. Формирование состава*

* капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
* все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

*5.1.15.9. Игровые блокировки*

**5.1.15.9.1.** Судья турнира оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (CSGO VAC), а также блокировки на платформах ESEA, FACEIT, ESL и т.д. В случаях блокировки по причинам Multiple Accounts, Ban Evasion, Boosting Service — необходимо предоставить организаторам ссылку на основной аккаунт.

*5.1.15.10. Порядок проведения матчей*

**5.1.15.10.1.** Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями турнира.

**5.1.15.10.2.** Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Московскому времени) перенесенного матча не позднее чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

**5.1.15.10.3.** Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

**5.1.15.10.4.** Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

**5.1.15.10.5.** Все матчи проводятся на официальных европейских серверах игры на платформе [FACEIT](https://www.faceit.com/ru) (только для матчей команд, чья разница с Московской временной зоной составляет более 2 часов).

Все матчи Турнира проводятся на следующих картах: de\_inferno (Inferno), de\_ancient (Ancient), de\_mirage (Mirage), de\_nuke (Nuke), de\_overpass (Overpass), de\_anubis (Anubis), de\_vertigo (Vertigo).

**5.1.15.10.6.** У каждого игрока команды должен быть включен FACEIT Anti-Cheat или GameGuard (в зависимости, от платформы на которой происходит матч).

**5.1.15.10.7.** При согласии команд, Anti-Cheat может быть выключен. Если по техническим проблемам у игрока нет возможности включить Anti-Cheat, судья назначает модератора на просмотр данной игры из лобби.

**5.1.15.10.8.** После матча, победившая отправляет судье скриншот с итоговым результатом матча в раздел “результаты игр” с указанием - Команда1 Vs Команда 2 Win, или Команда1 win vs Команда 2(информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - результаты). Результат матча становится окончательном только после того, как судья обработает скриншот и укажет результат в сетке матчей.

*5.1.15.11. Формат проведения* **5.1.15.11.1.** Команды будут разделены на три группы по итогам открытых квалификаций. Восемь квалификаций по заявленным специальностям и специальная квалификация под названием “Солянка”. **5.1.15.11.2.**  По итогам квалификаций в групповой этап проходит 18 команд.

**5.1.15.11.3.** Прямые приглашения на данном турнире будут выданы.. В групповой этап по усмотрению главных судей может быть добавлена команда по прямому приглашению. Их количество составляет 12 команд. Они будут напрямую приглашены в групповую стадию, минуя стадию квалификаций.

**5.1.15.11.4.** В дальнейшем система может быть доработана прямыми приглашениями в зависимости от активности киберспортивных клубов в группе КМА или иных условиях, при которых администраторы группы посчитают нужным выдать прямое приглашение составу.

**5.1.15.11.5.** Турнир разделяется на две основные стадии: Групповая стадия, Плей-офф + Финал.

* **Групповая стадия**. В групповом этапе все прошедшие верификацию команды образуют общую сетку, по результатам всех игр в следующую стадию проходят лучшие 50%, округление идёт в большую сторону (например, если в групповой стадии заявлено 15 команд, лучшие 8 пройдут в плей-офф стадию). Все матчи групповой стадии проходят в формате bo1 single-elimination
* **Плей-офф.** играется по системе Single-Elimination (выбывание после одного поражений) bo1 (до 1 победы).
* **Финал.** Играется по формату bo3 (до 2 побед).

*5.1.3.12. С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:*

* Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
* любые административные задержки связанные с проверкой команды должны быть указаны в разделе информация и могут быть продлены на срок до окончания разбирательства;
* за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
* избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
* саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
* В случае выявления нарушения командой или игроком из команды регламента - команда может дисквалифицирована по решению главного судьи соревнований и приговор будет выполнен немедленно. Аналогичный исход при использовании запрещенных программ или читов.

*5.1.3.13. Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 70 |
| 2 | 50 |
| 3-4 | 40 |
| 5-8 | 30 |
| 9-15 | 25 |
| 17-20 | 15 |
| 21-24 | 10 |
| 25-28 | 5 |
| 29-32+ | 1 |

# 

## 5.1.16. Регламент турнира по Apex Legends

*5.1.16.1 Основные положения*

* Версия игры: последний официальный патч игры Apex Legends, действующий на момент проведения соревнования.
* Формат соревнований: Free For All. Соревнование состоит из финального этапа.
* Минимальное количество команд, чтобы соревнования состоялись – 8 полных команд (или 24 человека).
* К участию в турнире допускаются команды составом от 1-3 человек;
* Допускается наличие в составе одного запасных игроков;
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
* участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
* Все матчи по умолчанию проводятся на серверах региона Европы
* В лобби матча могут находиться только 3 игрока от каждой команды, участвующей в матче, а также судьи соревнования.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

*5.1.16.2 Система проведения*

**5.1.16.2.1** После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира. При входе на [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

*5.1.16.3 Формат проведения* **5.1.16.3.1** Турниры проводятся в одну стадию:

* **Плей-офф**. Формат Bo4 (4 раунда)

*5.1.16.4 Настройки матча.*   
Лобби под все матчи должно создаваться судьями соревнований.

– Тип режима: Королевская битва втроем;

– Режим турнир: ВКЛ;

– Свободный выбор команды: ВКЛ.

– Перехват помощи в прицеливании: ВКЛ

– Анонимный режим: ВЫКЛ

**5.1.16.4.1** Карты проведения: Край Света/Олимп;

**5.1.16.4.2** Распределение очков в матче:

* 1 место: 12 очков.
* 2 место: 9 очков.
* 3 место: 7 очков.
* 4 место: 5 очков.
* 5 место: 4 очка.
* 6-7 место: 3 очка.
* 8-10 место: 2 очков.
* 11-15 место: 1 очко.
* 15-20 место: 0 очков.

Начисление очков за убийства: 1 очко за каждое убийство.

**5.1.16.4.3** В случае равенства суммы очков, выше будет та команда, которая заняла самое высокое место в этапе. Если данный показатель совпал, то проходит та команда, у которой сумма всех убийств за этап выше. В случае равенства суммы убийств, выше будет та команда, у которой показатель среднего места за этап выше.

**5.1.16.4.4** Замены. Допустимое число замен – 1.

Замены допустимы только между матчами.

*5.1.16.5 С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:*

* Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
* любые административные задержки связанные с проверкой команды должны быть указаны в разделе информация и могут быть продлены на срок до окончания разбирательства;
* за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
* избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
* саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
* В случае выявления нарушения командой или игроком из команды регламента - команда может дисквалифицирована по решению главного судьи соревнований и приговор будет выполнен немедленно. Аналогичный исход при использовании запрещенных программ или читов.

*5.1.16.6 Дополнительная информация*

## Помимо призового фонда командам начисляются баллы, которые в будущем будут учитываться при проведении турниров и лиг от КМА. Распределение баллов приведено ниже:

| Место | баллы |
| --- | --- |
| 1 | 70 |
| 2 | 50 |
| 3-4 | 40 |
| 5-8 | 30 |
| 9-16 | 25 |
| 16-20 | 15 |
| 21-24 | 10 |
| 25-28 | 5 |
| 29-32+ | 1 |

## 5.1.17. Регламент фестиваля “CYBERFEST”

*5.1.17.1 Основные положения*

* Фестиваль “CYBERFEST”проводится в дистанционном формате в [Discord-канал](https://discord.gg/5gZvgczcQm) КМА.
* Принять участие в фестивале возможно в качестве: “спикера” или “гостя”.
* Для участия в фестивале в качестве “спикера” или “гостя” нужно зарегистрироваться, заполнив [форму](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7d5RxTffOfXHE7n-8MzDmmsiKFUQjHahvKcn-mC4ZKgtI8A/viewform?usp=sf_link).
* Фестиваль проводится 06.07.2024 и 07.07.2024 с 12:00 - 18:00 (МСК);
* Во время фестиваля “Спикеры” выступают с собственной темой в рамках представленных блоков (информация о каждом блоке доступна в пункте 5.1.16.2);
* Тема предоставляется заранее при заполнении [формы](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7d5RxTffOfXHE7n-8MzDmmsiKFUQjHahvKcn-mC4ZKgtI8A/viewform?usp=sf_link);
* Проверкой представленной темы для фестиваля, занимается ГСК.
* Информация о статусе, допуске темы предоставляется лично со “Спикером” в личном канале связи (предоставленный участником).
* Участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
* “Спикеры” награждаются призами, грамотами за выступление.
* “Гостям” при заполнении [формы](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7d5RxTffOfXHE7n-8MzDmmsiKFUQjHahvKcn-mC4ZKgtI8A/viewform?usp=sf_link), доступен свободный вход на трибуны любого блока, для прослушивания темы, подготовленная “Спикерами”.
* “Гости” награждаются призами (за активные дискуссии со”спикером”, интересные вопросы), грамотами подтверждающими присутствие на фестивале.
* Самый лучший “Спикер”, выбранный “Гостями” награждаются дополнительными призами.

Распределение тем в каждом блоке осуществляется Организатором заранее.

*5.1.17.2 Система проведения*

**5.1.17.2.1** Представление тем проводится в 4 блоках:

**Study -** обучение киберспортивным навыкам **Cyber study -** обучение организации студенческих мероприятий **Organization -** обучение организации киберспортивных соревнований или ивентов **Casters -** обучение стримингу/комментированию

*5.1.17.3 Формат проведения* **5.1.17.3.1** Фестиваль проводится 06.07.2024 и 07.07.2024 с 12:00 - 18:00 (МСК) в 4 блоках (идущих параллельно друг-другу).  
“Спикер” рассказывает, подготовленную заранее, тему (продолжительностью до 30 мин) при помощи функции “Трибуна”, при помощи:

* Демонстрации экрана (показ презентации, программ (касающихся своей темы), видеофрагменты, фотографии, рабочий экран)

*5.1.17.4 Настройки трибуны + модерация.*   
 Настройка функций дискорда, фиксированием интересных вопросов для бонусной программы, модерацией вопросов занимается судья, представленный ГСК.

*5.1.17.5 С целью решения замен и спорных ситуаций:*

* При отсутствии “Спикера”, тема блока меняется на ранее заготовленные Организаторами темы.
* любые административные задержки связанные с подготовкой к началу Фестиваля должны быть указаны в разделе информация и могут быть продлены на срок до окончания разбирательства;
* При отсутствии “Спикера” (без объяснения причины), “Спикер” лишается всех договоренностей в виде: гонораров, упоминаний в социальных сетях, грамот, подтверждающих выступление на фестивале

**VI. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ**

• При подаче заявки представитель обязан предоставлять достоверные данные. За предоставление недостоверных данных команда может быть не допущена к участию в Турнире и (или) дисквалифицирована с Турнира решением Главной судейской коллегии.

• Игроки и команды команды могут зарегистрироваться самостоятельно, заполнив [форму](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7d5RxTffOfXHE7n-8MzDmmsiKFUQjHahvKcn-mC4ZKgtI8A/viewform?usp=sf_link).

• Организатор связывается с прошедшими отбор участниками в [Discord-канале](https://discord.gg/5gZvgczcQm) турнира.

• Участник берет на себя ответственность за обеспечение себя всем необходимым оборудованием для участия в онлайн турнире по требованиям регламента, которые указаны в Пункте **V**.

**VII. НАГРАЖДЕНИЕ**

• Всем участникам турнира, отобравшимся в Финальную часть турниров, направляются электронные сертификаты участников.

• Команды победителей турнира награждаются денежными призами. Общий призовой фонд составляет - 135 000 руб и распределяется по данной таблице:

| **п/п** | **Дисциплина** | **1 место** | **2 место** | **3 место** | **4 место** | **5-8 место** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Dota 2 Major (5x5) | 7500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 2 | Dota 2 Minor (5x5) | 5000 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 3 | Dota 2 Challenger (5x5) | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 4 | Counter Strike 2 (5x5) | 7000 руб | 3000 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 5 | Valorant (5x5) | 5000 руб | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 6 | League of Legends (5x5) | 5000 руб | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 7 | Starcraft 2 (1x1) | 10000 руб | 5000 руб | 3000 руб | 2000 руб | 1250 руб |
| 8 | Mobile Legends: Bang- Bang (5x5) | 5000 руб | 2000 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 9 | Overwatch 2 (1x1) | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 10 | Overwatch 2 (5x5) | 6500 руб | 3500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 11 | Hearthstone (1x1) | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 12 | Hearthstone Battlegrounds (Solo) | 3000 руб | 1000 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 13 | Hearthstone Battlegrounds (Duo) | 3500 руб | 1500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 14 | Мир Танков (7x7) | 12500 руб | 7000 руб | 2500 руб | 2500 руб | 0 руб |
| 15 | Apex Legends (TRIO) | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 16 | Онлайн Шахматы (1x1) | 2500 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб | 0 руб |
| 17 | Minecraft (2x2) | 3000 руб | 2000 руб | 1000 руб | 0 руб | 0 руб |

Спонсорами и другими организациями могут быть утверждены и представлены дополнительные призы.  
 Выплаты призовых осуществляются КМА в течение 50 календарных дней после окончания турнира на счета банков РФ.

* При увеличении призового фонда администрация КМА оповестит участников на официальной странице Организаторов Турнира в социальной сети [ВКонтакте](https://vk.com/esportsmedicine).
* Выплаты проводятся через личные сообщения сообщества [КМА production](https://vk.com/kmaproduction) ВКонтакте

**VIII. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

• Организатор вправе вносить изменения в Положение с обязательным уведомлением участников на официальной странице Организаторов турнира в социальной сети [ВКонтакте](https://vk.com/esportsmedicine) или [Discord КМА.](https://discord.gg/5gZvgczcQm)

• Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, связанные с участием в Турнире, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организатором для выполнения обязательств по проведению Турнира или иных целей, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

• О статусе регистрации или нерегистрации команды можно узнать в онлайн [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BMpEjsja9zKKTfthAqbQpS5P8XsBzd0hz_mGxLgdmOw/edit?usp=sharing).

• Во время турнира могут быть проведены Шоу-матчи. Данные матчи не влияют на итоговый результат

**IX. ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ РАСПИСАНИЕ**

* **Фестиваль “CYBERFEST” начнется -**- 1-ый день 06.07.2024 12:00 (МСК);

- 2-ой день 07.07.2024 12:00 (МСК);

* **Игры в дисциплине Мир Танков (7x7) начнутся -   
  -** 13.06.2024 16:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Starcraft 2 (1x1) начнутся -   
  -** 1-ая квалификация08.06.2024 17:00 (МСК);   
  **-** 2-ая квалификация 09.06.2024 15:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Overwatch 2 (1x1) начнутся -  
  -** 08.06.2024 16:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Oнлайн Шахматы (Lichess.org) начнутся -  
  -** 09.06.2024 14:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине League of Legends (5x5) начнутся -  
  -** плей-офф 15.06.2024 16:00 (МСК);

**-** полуфиналы+финал 16.06.2024 14:00 (МСК);

* **Игры в дисциплине Hearthstone (1x1) начнутся -  
  -** турнир №1 15.06.2024 17:00 (МСК);   
  **-** турнир №2 14.07.2024 15:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Hearthstone Battlegrounds (Solo) начнутся -  
  -** турнир №1 16.06.2024 14:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Hearthstone Battlegrounds (Duo) начнутся -  
  -** турнир №2 13.07.2024 17:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Valorant (5x5) начнутся -  
  -** открытая квалификация 22.06.2024 16:00 (МСК);   
  **-** плей-офф+финал 23.06.2024 14:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Overwatch 2 (5x5) начнутся -  
  -** групповая стадия 22.06.2024 17:00 (МСК);   
  - продолжение групповой стадии - 23.06.2024 15:00 (МСК);

- плей-офф стадия 29.06.2024 17:00 (МСК)

- продолжение плей-офф стадии + финал - 30.06.2024 15:00 (МСК)

* **Игры в дисциплине Minecraft (2x2) начнутся -  
  -** отборочный этап 29.06.2024 16:00 (МСК);  
  **-** плей-офф + финал 30.06.2024 14:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Mobile Legends: Bang-Bang (5x5) начнутся -  
  -** открытая квалификация13.07.2024 16:00 (МСК);

**-** плей-офф + финал14.07.2024 14:00 (МСК);

* **Игры в дисциплине Dota 2 (5x5) начнутся -**- 1-ая открытая квалификации 20.07.2024 16:00 (МСК);   
  - 2-ая открытая регистрация 21.07.2024 14:00 (МСК);  
  - плей-офф 27.07.2024 17:00 (МСК);  
  - финал 28.07.2024 15:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине CS 2 (5x5) начнутся -   
  -** групповая стадия27.07.2024 16:00 (МСК);  
  **-** плей-офф + финал28.07.2024 16:00 (МСК);
* **Игры в дисциплине Apex Legends (Trio) начнутся -**

**-** турнир №1 03.08.2024 16:00 (МСК);   
**-** турнир №2 04.08.2024 14:00 (МСК);

Предварительное расписание может измениться. Измененное расписание можно узнать на странице Организаторов турнира в социальной сети [ВКонтакте](https://vk.com/esportsmedicine) и [Telegram](https://t.me/esportsmedicine).

**X. КОНТАКТНАЯ** **ИНФОРМАЦИЯ**

Главные судьи:  
 Пасечник Кирилл Дмитриевич [varvar.kirya@mail.ru](mailto:varvar.kirya@mail.ru)  
 Эшмаков Григорий Сергеевич [geshmakov@mail.ru](mailto:geshmakov@mail.ru)   
 Гудис Андрей Дмитриевич [phelectro1@mail.ru](mailto:phelectro1@mail.ru)  
 Ашуров Бехзод Шухратович [ashurov.bekhzod2206@gmail.com](mailto:ashurov.bekhzod2206@gmail.com)  
 Десятова Милена Денисовна [mil.ka.ramel123@gmail.com](mailto:mil.ka.ramel123@gmail.com)  
 Селюк Сергей Владимирович [selyuk09@mail.ru](mailto:selyuk09@mail.ru)  
 Басанова Мария Руслановна basanova.m2003@gmail.com