

РЕГЛАМЕНТ КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО КИБЕРСПОРТУ

Сезон – осень 2019

Словарь терминов и сокращенные наименования

Онлайн	Соревнования, в ходе которых участники соревнуются друг с другом по сети Интернет.
LAN	LAN Соревнования local area network (ЛАН), проходящие с присутствием всех участников на единой площадке.
Мост	Единые соревнования на удаленных площадках, в ходе которых участники находятся на площадках и соревнуются друг с другом по сети Интернет.
Во3	Best of 3 – формат проведения матчей между участниками до двух побед в геймах.
Во5	Best of 5 – формат проведения матчей между участниками, до трех побед в геймах.

Статья 1. Цели и задачи соревнований.

1.1. Соревнования проводятся в целях:

- Пропаганды, популяризации и дальнейшего развития киберспорта;
- Развития массового киберспорта;
- Выявления сильнейших корпоративных киберспортивных команд;
- Организации активного досуга любителей киберспорта.

Статья 2. Руководство соревнованиями.

2.1. Компьютерный спорт (далее - Киберспорт) – инновационный соревновательный вид деятельности и яркое социальное явление XXI века. Киберспорт имеет сегодня огромное прикладное значение, развивает личность спортсмена (стратегию, тактику, реакцию, специальную моторику и т.д.) и доступен каждому.

2.2. Корпоративный чемпионат по киберспорту «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Мероприятие) проводится при поддержке Федерации компьютерного спорта России. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет компания «РУСПОРТИНГ» (далее – Оргкомитет).

2.3. Соревнования по каждой из дисциплин, проводятся в соответствии с официальными правилами дисциплин и настоящим Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью настоящего Регламента.

2.4. Регламент и правила по дисциплинам утверждаются Оргкомитетом за 2 недели до начала мероприятия.

2.4. Мероприятие проводится в режимах «Онлайн» , «LAN» / «Мост».

2.5. Все участники соревнований обязуются выполнять требования данного Регламента и Оргкомитета.

Статья 3. Судейство соревнований. Правила игры.

3.1. Судейство соревнований осуществляется в соответствии с правилами настоящего Регламента.

3.2. Судейство игр осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом и Федерацией компьютерного спорта России.

3.3. Соревновательные дисциплины:

3.3.1. Шутер Counter-Strike: Global Offensive (далее - CS: GO).

- Платформа: PC;
- Формат: 5x5;
- Состав команды: 5 основных + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается играть матч – 4 игрока;
- Время игры: 40-80 минут.

3.3.2. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2).

- Платформа: PC;
- Формат: 5x5;

- Состав команды: 5 основных + 2 запасных;
 - Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается играть матч – 4 игрока;
 - Время игры: 45-50 минут.
- 3.3.3 Боевая арена League of Legends (далее - LoL).
- Платформа: PC;
 - Формат: 5x5;
 - Состав команды: 5 основных + 2 запасных;
 - Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается играть матч – 4 игрока;
 - Время игры: 45-50 минут.
- 3.3.4. Аркадный танковый симулятор World of Tanks (далее – WoT).
- Платформа: PC;
 - Формат: 3x3;
 - Состав команды: 3 основных + 1 запасной;
 - Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается играть матч – 3 игрока;
 - Время игры: 45-50 минут.
- 3.3.5. Футбольный симулятор FIFA 20 (далее – FIFA 20).
- Платформа: PS4;
 - Формат: 1x1;
 - Состав команды: 1 игрок;
 - Время игры: 2 тайма по 6 минут.
- 3.3.6. Карточная онлайн-игра Hearthstone (далее – HS).
- Платформа: PC;
 - Формат: 1x1;
 - Состав команды: 1 игрок;
 - Время игры: 20-40 минут.
- 3.3.7. Стратегия в реальном времени Clash Royale (далее – CR).
- Платформа: Android или iOS;
 - Формат: 1x1;
 - Состав команды: 1 игрок;
 - Время игры: 20-40 минут.
- 3.3.8. Стратегия в реальном времени StarCraft II (далее – SC II).
- Платформа: PC;
 - Формат: 1x1;
 - Состав команды: 1 игрок;
 - Время игры: 20-40 минут.
- 3.3.9. Гоночный симулятор Gran Turismo Sport (далее – GTS).
- Платформа: PS4;
 - Формат: групповой заезд;
 - Состав команды: 1 игрок;
 - Время игры: 40-60 минут.
- 3.4. В командных дисциплинах, между играми допускается неограниченное количество замен.
- 3.5. Во время игры замены участников запрещены.

Статья 4. Общие условия проведения соревнований.

4.1. Мероприятие проводится в два этапа: групповой этап и финальный этап. Финальный этап разделен на Золотую и Серебряную лиги.

4.1.1. Групповой этап.

- Даты и время проведения: 19 октября – 04 ноября 2019 года, с 11:00 до 16:00;
- Участвуют дисциплины, в которые заявлено не менее 8 команд или 16 игроков;
- Команды делятся на группы по 4 в каждой;
- Матчи в группах проходят по круговой системе «каждый с каждым» в один круг;
- Групповой этап проходит в формате до двух побед (best of 3) в каждой дисциплине;
- Групповой этап проходит в режиме «Онлайн».
- Длительность группового этапа – 3 недели.

4.1.2. Финальный этап Золотой лиги.

- Даты и время проведения: 09 ноября – 01 декабря 2019 года, с 11:00 до 19:00;
- Участие принимают лучшие 8 команд по результатам группового этапа. В зависимости от количества групп в дисциплине квоту получают сперва 1-е места в группах, затем 2-е, 3-и и т.д. В случае равенства очков у двух и более команд места определяются в соответствии с п.8.3. настоящего Регламента;
- Финальный этап проходит по олимпийской системе;
- Все матчи финального этапа Золотой лиги проходят в режиме «Мост»;
- Финальный этап проходит в формате до двух побед (best of 3) в каждой дисциплине. Финал проходит до 2 побед (best of 3) в дисциплинах 5x5 и до 3 побед (best of 5) в дисциплинах 3x3 и 1x1;
- Длительность финального этапа – 2 недели (мин. 3 игры).

4.1.3. Финальный этап Серебряной лиги.

- Даты и время проведения: 09 ноября – 24 ноября 2019 года, с 11:00 до 19:00;
- Участие принимают все команды, не прошедшие в Финальный этап Золотой лиги;
- Финальный этап проходит по олимпийской системе;
- Все матчи финального этапа Серебряной лиги проходят в режиме «Онлайн»;
- Финальный этап проходит в формате до двух побед (best of 3) в каждой дисциплине. Финал проходит до 2 побед (best of 3) в дисциплинах 5x5 и до 3 побед (best of 5) в дисциплинах 3x3 и 1x1;
- Длительность финального этапа – 2 недели (мин. 3 игры).

4.2. Игры во всех дисциплинах проходят параллельно.

4.3. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

4.4. Матчи, которые будут транслироваться, стартуют исключительно по команде судьи. Все трансляции должны запускаться с задержкой не менее 6 мин.

4.5. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты результатов прошедших игр, а также предоставлять во время проведения чемпионата записи игр по запросу судей.

4.6. Участники соревнований.

4.6.1. Участниками соревнований могут быть только корпоративные команды, состоящие из сотрудников данной компании и легионеров (смотри пункт 4.7.).

4.6.2. Участвовать в соревнованиях могут игроки старше 18 лет, остальные будут являться неправильно оформленными игроками.

4.6.3. Любой игрок, заявленный для участия в чемпионате, в течение одного сезона может играть в составе только одной команды. В случае, если этот игрок был заявлен за команду, но не провел за нее ни одного матча, то в период дозаявок он может перейти в другую команду.

4.6.4. Спортсмен не может участвовать в нескольких дисциплинах, если они проходят в один игровой день.

4.7. Участие легионеров.

4.7.1. В дисциплинах 5x5 разрешено внесение в заявочный лист, а также в заявку на игру не более 1-го легионера. В дисциплинах 1x1 и 3x3 участие легионеров не допускается.

4.7.2. Легионером считается игрок, не являющийся сотрудником компании, за команду которой он выступает.

4.7.3. Если игрок заявлен за команду в качестве легионера, то в течение одного сезона он не может поменять свой статус и считаться работником компании даже в случае приема на работу. Текущий сезон он обязан доиграть в статусе легионера и, начиная со следующего сезона, может быть заявлен как сотрудник компании.

4.8. Не допускается участие профессиональных игроков. Профессиональным игроком считается участник турниров всероссийского уровня (занявший призовые места в турнирах уровня Чемпионат/Кубок России), СНГ, а также когда-либо занимавший призовые места в турнирах международного уровня (Миноры, Мейджоры и т.п.).

4.9. В течение 1 недели после подачи заявки, **каждый участник обязуется прислать персональное фото для индивидуальной карточки игрока.** Требование к фотографии: вертикальное фото по пояс 263x350 или 526x700 на светлом фоне.

4.10. Календарь соревнований.

4.10.1. Календарь «Лиги Чемпионов Бизнеса» составляется и утверждается Оргкомитетом.

4.10.2. Перенос матча осуществляется только с согласия соперника и на сроки, оговоренные в регламенте. О переносе стоит договариваться заранее, уведомив Оргкомитет не менее, чем за 48 часов до начала матча. Решение о возможности переноса матча принимает Оргкомитет.

4.10.3. Перенос должен быть сыгран не позднее, чем за 1 день до начала игр следующего тура. Все матчи, запланированные календарем на неделю должны быть сыграны в рамках этой игровой недели.

4.10.4. Если команды не смогли договориться о времени игр, то матчи проходят по расписанию.

4.10.5. Все матчи Группового этапа должны быть сыграны не позднее 04 ноября. Матчи Финального этапа проходят строго по расписанию, переносы запрещены.

Статья 5. Документация соревнований и порядок ее оформления.

5.1. Заявочный лист. Команды, допущенные к участию в соревнованиях, подают в Оргкомитет заполненный заявочный лист по установленной форме.

5.1.1. Заявку на участие можно подать в любую из дисциплин. В заявочный лист должны быть внесены все участники по выбранным дисциплинам.

5.1.2. В заявочный лист на участие в дисциплинах 5x5, может быть включено не более 7 человек; 3x3 – 4 человек; 1x1 – 1 человек.

5.1.3. В заявочном листе, представленном в Оргкомитет для получения разрешения на право участия в соревнованиях, должны быть указаны:

- Фамилия, имя, отчество игрока;
- Число, месяц и год рождения;
- Город, местонахождение игрока;
- Никнейм игрока и тэг, если такой имеется (запрещено использование в качестве никнейма нецензурное или оскорбительное выражение);
- Аккаунт игрока в игровой сети (steam id, battletag, psn, riot account, wargaming.net id). Аккаунты должны быть открытыми для проверки судьями.
- Рейтинг/звание игрока в дисциплине;
- Аккаунт игрока в Discord`e;
- Должность сотрудника компании (если игрок не является сотрудником компании, то ему указывается должность «Легионер»);
- Фамилия, имя, отчество капитана команды, контактный номер телефона (по которому он будет доступен), адрес электронной почты;
- Краткая информация о команде.

5.1.4 Заявочный лист должен быть подписан менеджером по персоналу и заверен печатью компании, к которой относится данный коллектив (команда).

5.2. На финальном этапе все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма).

5.2.1 На протяжении всего чемпионата оргкомитет имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции (Статья 6.5).

5.3. Порядок дозаявок и отзаявок

5.3.1. В Чемпионате «Лига Чемпионов Бизнеса» предусмотрено два дозаявочных периода:

Первый дозаявочный период: между первым и вторым туром, за 24 часа до начала матча второго тура. Разрешается дозаявить не более двух игроков, соблюдая численный состав команды (см. пункт 5.1.2. Регламента);

Второй дозаявочный период: после завершения группового этапа и до начала финального этапа, за 24 часа до начала этапа.

5.3.2. При дозаявке игрока необходимо предоставить полную информацию в письменном виде согласно пункту 5.1.3. Регламента.

5.3.3. Разрешается дозаявить не более 2 игроков в дисциплинах 5x5 и не более 1 игрока в дисциплине 3x3, соблюдая численный состав команды (см. пункт 5.1.2. Регламента);

5.3.4. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего чемпионата в любой рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством

участников в каждой дисциплине. Для отзаявки достаточно фамилии, имени участника и названия команды, из которой отзаявляется игрок.

Статья 6. Ответственность команд и дисциплинарные санкции.

6.1. Игроки и руководители команд, принимающие участие в Мероприятии, обязуются выполнять все требования настоящего Регламента, проявляя при этом высокую дисциплину, организацию, уважение к соперникам, зрителям и обслуживающему персоналу. На финальном этапе руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу матча. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, вовремя и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия.

6.2. Поведение участников:

- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам;
- Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Соревнований. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Соревнований или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;
- Все участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- Участникам Соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту;
- Если организатор признает участника виновным в нарушении правил, участник может получить как предупреждение, так и дисквалификацию;
- Все оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может караться вплоть до дисквалификации.

6.3. После того как будет выявлено, что участник нарушил изложенные выше правила, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- Устное предупреждение;
- Присуждение технического поражения во встрече;
- Присуждение технического поражения в нескольких встречах;
- Дисквалификация.

6.4. Любые дисквалификации, полученные игроками по итогам всего сезона, переносятся на следующий сезон.

6.5. Дисциплинарные санкции.

6.5.1. Команде засчитывается техническое поражение или дисквалификация за участие в игре:

- Незаявленного или неправильно оформленного игрока (в том числе игрок, младше 18 лет);
- Участника, игравшего под чужой фамилией;
- За не предоставление документов о принадлежности сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма);
- Дисквалифицированного игрока ;
- Профессионального игрока.

6.5.2. За повторные нарушения могут выноситься более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения игровых правил и правил поведения.

6.5.3. В случае участия в составах обеих команд-участниц матча игрока вышеперечисленных пунктов, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение.

6.5.4. За неявку на матч команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается присутствие за игровыми компьютерами (консоли) к началу матча менее 4 игроков в составе команды в дисциплинах 5x5, менее 3 игроков в составе команды в дисциплине 3x3 и отсутствие игрока в дисциплинах 1x1. Факт неявки устанавливается судьей и фиксируется в протоколе по истечении 10 минут от календарного времени начала матча.

6.5.5. За неявку двух команд на матч, командам засчитывается обоюдное техническое поражение.

6.5.6. Если по решению судьи игра была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды, то этой команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

6.5.7. Если в результате удалений в одной из команд остается менее четырех игроков (двух в дисциплине 3x3), матч должен быть прекращен и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

6.5.8. Техническое поражение на Групповом и Финальном этапах представляет из себя:

- В CS:GO 0-1 в матче и 0-16 по раундам или 0-2 в серии и 0-32 по раундам;
- В Dota 2, LoL 0-1 в матче или 0-2 в серии;
- В WoT 0-1 в матче или 0-2 в серии;
- В FIFA 19 0-1 в матче и 0-3 по мячам или 0-2 в серии и 0-6 по мячам;
- В HS 0-1 в матче или 0-2 в серии.
- В CR 0-1 в матче или 0-2 в серии.
- В SC II 0-1 в матче или 0-2 в серии.

6.5.9. Техническое поражение в Финале представляет из себя:

- В CS: GO 0-1 в матче и 0-16 по раундам или 0-2 в серии и 0-32 по раундам;
- В Dota 2, LoL 0-1 в матче или 0-2 в серии;
- В WoT 0-1 в матче и 0-3 в серии;
- В FIFA 19 0-1 в матче и 0-3 по мячам или 0-3 в серии и 0-9 по мячам;

- В HS 0-1 в матче или 0-3 в серии.
 - В CR 0-1 в матче или 0-3 в серии.
 - В SC II 0-1 в матче или 0-3 в серии.
- 6.6. Решения о наказании принимает Оргкомитет соревнований. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 7. Протесты.

7.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением «Правил игры в соответствующей дисциплине» и (или) нарушающие пункты действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, связанные с нарушением Регламента.

7.2. Не принимаются к рассмотрению:

- Несвоевременно поданные протесты;
- Протесты на качество судейства.

7.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 48 часов после игры (не считая выходных и праздничных дней). Для предоставления протеста используется электронная почта esports@businesschampions.ru.

7.4. При возникновении ситуаций, разрешение которых невозможно на основании положений настоящего Регламента, решения по ним принимает Оргкомитет.

7.5. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом соревнований. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 8. Определение победителей соревнований.

8.1. Места команд в группах определяются по сумме очков, набранных во всех матчах группового этапа. За победу в матче команде начисляется 1 очко, за поражение – 0 очков.

8.2. В случае равенства очков у двух и более команд в группе места определяются по результатам игр между собой.

8.3. В случае равенства очков у двух и более команд, претендующих на выход в финальный этап Золотой лиги, места определяются последовательно по следующим показателям:

- количество выигранных матчей;
- разница выигранных и проигранных геймов;
- по дополнительным показателям, включая особенности каждой дисциплины.

8.4. В случае невозможности определения команд, претендующих на выход в финальный этап Золотой лиги, между этими командами назначаются переигровки на 09-10 ноября.

Статья 9. Награждение победителей соревнований.

9.1. Команды, занявшие 1-ое, 2-ое и 3-е места, награждаются кубками, медалями, дипломами и подарочными сертификатами.