



ЛИГА
ЧЕМПИОНОВ
БИЗНЕСА

РЕГЛАМЕНТ

КОРПОРАТИВНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО КИБЕРСПОРТУ «ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БИЗНЕСА»

Сезон № XVI – весна 2026

COUNTER
STRIKE 2



DOTA 2

LEAGUE
LEGENDS



МИР
ТАНКОВ

PUBG

FC26

HEARTHSTONE

Версия 2

Москва, 2026 год.

Содержание:

	Словарь терминов и сокращений.	2
Статья 1	Цели и задачи.	3
Статья 2	Руководство соревнованиями. Судейство.	3
Статья 3	Дисциплины.	3
Статья 4	Формат проведения Чемпионата.	5
Статья 5	Участники Чемпионата.	7
Статья 6	Документация соревнований.	9
Статья 7	Ответственность команд и игроков.	11
Статья 8	Дисциплинарные санкции.	13
Статья 9	Протесты.	14
Статья 10	Переносы встреч.	15
Статья 11	Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.	15
Статья 12	Определение победителей.	16
Статья 13	Награждение победителей соревнований.	19
Статья 14	Правила по дисциплине Counter-Strike 2.	20
Статья 15	Правила по дисциплине Dota 2.	22
Статья 16	Правила по дисциплине League of Legends.	23
Статья 17	Правила по дисциплине Мир танков.	25
Статья 18	Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.	28
Статья 19	Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.	29
Статья 20	Правила по дисциплине EA Sports FC26.	32

Словарь терминов и сокращений:

Режим ОНЛАЙН	Соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети интернет.
Режим ЛАН	Соревнования, проходящие с обязательным присутствием всех участников на одной площадке.
Гейм	Одна сыгранная карта/бой/лобби/матч.
Встреча	Несколько сыгранных карт с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo2, Bo3, Bo5, Bo7).
Лобби	Формат проведения встреч в дисциплине Hearthstone Battlegrounds, где группа из максимум 8 игроков соревнуются между собой до последнего оставшегося в игре героя, занимая фиксированные места с 1 по 8.
Форматы: Bo1, Bo2, Bo3, Bo5, Bo7	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Best of 1 – формат проведения встреч между командами до первой победы (1-0); ▶ Best of 2 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах, либо ничьи (2-0, 1-1); ▶ Best of 3 – формат проведения встреч между командами до двух побед в геймах (2-0, 2-1); ▶ Best of 5 – формат проведения встреч между командами до трех побед в геймах (3-0, 3-1, 3-2); ▶ Best of 7 – формат проведения встреч между командами до четырех побед в геймах (4-0, 4-1, 4-2, 4-3).
Система Round Robin	Система проведения групповых соревнований, где команды играют «каждый с каждым» в группе в один круг.
Олимпийская система	Система проведения финальных соревнований с выбыванием после поражения в первой встрече с розыгрышем матча за 3-е место.
Система Double Elimination	Система проведения финальных соревнований с перемещением в нижнюю сетку после первого поражения и выбыванием из турнира после второго поражения.
Система Follow-by	Система проведения игрового дня, когда есть точное время первого гейма, а все последующие геймы начинаются после окончания предыдущего – один за другим, по команде судьи и без привязки ко времени начала.
Система Light Swiss	Упрощенная швейцарская система проведения соревнований дисциплины Hearthstone Battlegrounds, которая проводится в несколько раундов. Каждый раунд состоит из определенного количества лобби в зависимости от количества игроков. По итогам каждого раунда участники получают баллы, которые суммируются на протяжении всего этапа. Каждый последующий раунд между собой встречаются соперники, имеющие приблизительно одинаковое количество баллов.

Статья 1. Цели и задачи.

1.1. Корпоративный чемпионат по киберспорту «Лига Чемпионов Бизнеса» проводится в целях:

- ▶ Развития массового корпоративного киберспорта;
- ▶ Популяризации и дальнейшего развития корпоративного киберспорта;
- ▶ Знакомства, общения и налаживания связей между сотрудниками компаний из разных сфер бизнеса;
- ▶ Организации активного досуга для любителей киберспорта.

1.2. Задачи чемпионата «Лига Чемпионов Бизнеса»:

- ▶ Выявление сильнейших корпоративных киберспортивных команд;
- ▶ Улучшение микроклимата коллективов и компаний.

Статья 2. Руководство соревнованиями. Судейство.

2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет компания «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Оргкомитет).

2.2. Киберспортивный чемпионат «Лига Чемпионов Бизнеса» (далее – Чемпионат) проводится в соответствии с официальным Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента (далее – Регламент).

2.3. Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Регламентом. Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

2.4. Все участники Чемпионата обязуются выполнять требования Регламента и Оргкомитета.

2.5. Если компания прислала заявку на участие в Чемпионате – она подтверждает свое согласие с Регламентом.

2.6. Оргкомитет вправе принимать решения, идущие вразрез с текущим Регламентом и вносить в него изменения, сохраняя при этом принципы честной игры, справедливости и спортивной составляющей.

Статья 3. Дисциплины.

3.1. Чемпионат проводится отдельно по каждой дисциплине.

3.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее – CS2):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и канале «регистрация команды» телеграм-группы дисциплины Чемпионата (далее – ТГ): 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ▶ Длительность встречи в формате Bo1: ~1 час;

- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~4,5 часа.

3.3. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ▶ Длительность встречи в формате Во1: ~1 час;
- ▶ Длительность встречи в формате Во2: ~2,5 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3,5 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.

3.4. Боевая арена League of Legends (далее – LoL):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 5x5;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 5 основных + 3 запасных;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- ▶ Длительность встречи в формате Во1: ~1 час;
- ▶ Длительность встречи в формате Во3: ~3 часа;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~5 часов.

3.5. Аркадный танковый симулятор «Мир танков» (далее – МТ):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: 3x3;
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 3 основных + 1 запасной;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 3 игрока;
- ▶ Длительность встречи в формате Во5: ~1 час;
- ▶ Длительность встречи в формате Во7: ~1,5 часа.

3.6. Шутер в формате «Королевская битва» PUBG Battlegrounds (далее – PUBG):

- ▶ Платформа: PC;
- ▶ Формат: Squad (4 игрока);
- ▶ Максимальный состав команды, который указывается в ОНЛАЙН-заявке и ТГ-канале «регистрация команды» дисциплины: 4 основных + 1 запасной. Минимальный состав команды – 2 игрока;
- ▶ Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать карту – 2 игрока;
- ▶ Длительность раунда: ~50 минут.

3.7. Карточная игра Hearthstone Battlegrounds (далее – HSBG):

- ▶ Индивидуальная дисциплина;
- ▶ Платформы: PC, Mobile;
- ▶ Режим: поля сражений;
- ▶ Длительность раунда: ~50 мин./лобби.

3.8. Футбольный симулятор EA Sports FC26 (далее – FC26):

- ▶ Индивидуальная дисциплина;
- ▶ Платформа: PS5, Xbox X/S и PC (кроссплатформенный режим);

- ▶ Все участники должны иметь доступ в Playstation Network (PSN) / Xbox Live / Origin.

Статья 4. Формат проведения Чемпионата.

4.1. Формат проведения дисциплин CS2 и Dota 2.

4.1.1. Перед стартом Чемпионата все команды разделяются по нескольким дивизионам, согласно среднему рейтингу команды, который рассчитывается из среднего рейтинга 5-ти сильнейших игроков:

- ▶ Алмаз;
- ▶ Рубин;
- ▶ Изумруд;
- ▶ Сапфир;
- ▶ Топаз;
- ▶ Аметист.

4.1.2. В зависимости от количества и среднего рейтинга команд, внутри каждого дивизиона будут сформированы группы по 4-8 команд.

4.1.3. Этапы проведения:

Групповой этап						
I	Алмаз	Рубин	Изумруд	Сапфир	Топаз	Аметист
	Стыковые матчи: «Алмаз» против «Рубин»		-	-	-	-
Финальный этап						
II	Алмаз	Рубин	Изумруд	Сапфир	Топаз	Аметист
ЛАН-финалы						
III	Алмаз	Рубин	Изумруд	Сапфир	Топаз	Аметист

4.1.4. Календарь игр в дисциплине CS2:

Дивизион	Этап	Игровые даты
Алмаз и Рубин	Групповой этап	19, 26 апреля и 3, 17 мая
	Стыковые матчи	24 мая
	Плей-офф	31 мая и 7, 14 июня, 21 июня (ЛАН-финал)
Изумруд и Сапфир	Групповой этап	17, 24, 31 мая и 7 июня
	Плей-офф	14 июня, 21 июня (ЛАН-финал)
Топаз и Аметист	Групповой этап	29 марта и 5, 12 апреля
	Плей-офф	19 апреля, 25 апреля (ЛАН-финал)

4.1.5. Календарь игр в дисциплине Dota 2:

Дивизион	Этап	Игровые даты
Алмаз и Рубин	Групповой этап	18, 25 апреля и 2, 16 мая
	Стыковые матчи	23 мая
	Плей-офф	30 мая и 6, 13 июня, 20 июня (ЛАН-финал)
Изумруд и Сапфир	Групповой этап	16, 23, 30 мая и 6 июня
	Плей-офф	13 июня, 20 июня (ЛАН-финал)
Топаз и Аметист	Групповой этап	28 марта и 4, 11 апреля
	Плей-офф	18 апреля, 25 апреля (ЛАН-финал)

4.1.6. В дивизионах «Алмаз» и «Рубин» будут проведены стыковые матчи. Сильнейшие команды дивизиона «Рубин» сыграют против последних мест дивизиона «Алмаз». Победители стыковых матчей примут участие в плей-офф дивизиона «Алмаз», а проигравшие команды в плей-офф дивизиона «Рубин». В других дивизионах стыковых матчей не предусмотрено.

4.1.7. Система проведения группового этапа во всех дивизионах – Round Robin.

4.1.8. Система проведения финального этапа в дивизионах «Алмаз» и «Рубин» – Double Elimination с 1/4 финала.

4.1.9. Система проведения финального этапа в дивизионах «Изумруд», «Сапфир», «Топаз» и «Аметист» – Олимпийская система с 1/2 финала, в которой принимают участие 4 сильнейшие команды дивизиона.

4.1.10. Финалы каждого дивизиона в обеих дисциплинах будут проведены в режиме ЛАН.

4.1.11. Формат встречи в дисциплине CS2 на всех этапах – Во3.

4.1.12. Формат встречи в дисциплине Dota 2:

- ▶ Групповой этап в дивизионах «Алмаз», «Рубин» – Во2;
- ▶ Групповой этап в дивизионах «Изумруд», «Сапфир», «Топаз», «Аметист» – Во3;
- ▶ Финальный этап – Во3;
- ▶ Гранд-финал во всех дивизионах – Во3.

4.2. Формат проведения дисциплины LoL.

4.2.1. Этапы проведения и игровые даты:

I	Групповой этап: 29 марта, 5 апреля	
II	Финальный этап (участвуют все команды группового этапа)	
	Золотая лига: 12, 19, 26 апреля	Серебряная лига: 19, 26 апреля и 3 мая

4.2.2. Система проведения группового этапа – Round Robin;

4.2.3. Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную лигу;

4.2.4. Система проведения финального этапа в обеих лигах – Double Elimination;

4.2.5. Формат встречи:

- ▶ Групповой этап – Во3;
- ▶ Финальный этап – Во3;
- ▶ Гранд-финал – Во5.

4.3. Формат проведения дисциплины MT.

4.3.1. Этапы проведения:

I	Групповой этап: 28 марта	
II	Финальный этап (участвуют все команды группового этапа)	
	Золотая лига: 11 апреля	Серебряная лига: 4 апреля

4.3.2. Система проведения группового этапа – Round Robin.

4.3.3. Все команды проходят в финальный этап. Лучшие команды группового этапа участвуют в Золотой лиге, остальные команды образуют Серебряную лигу.

4.3.4. Система проведения финального этапа в обеих лигах – Double Elimination.

4.3.5. Формат встречи:

- ▶ Групповой и финальный этап – Во5;
- ▶ Гранд-финал – Во7.

4.4. Формат проведения дисциплины PUBG.

4.4.1. Чемпионат состоит из 24 раундов (карт) – 4 игровых дня по 6 раундов.

4.4.2. Игровые даты: 29 марта и 5, 12, 19 апреля.

4.4.3. Все команды образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные командами после каждого сыгранного раунда.

4.4.4. Каждый игровой день проходит по системе Follow-by, с началом первой карты в 11:00 по МСК.

4.4.5. Перспектива: от 1-го лица.

4.4.6. Режим проведения: киберспорт. Настройка матча и появления вещей будет осуществляться, согласно последнему патчу игры.

4.4.7. Максимальное количество команд в одном лобби: 16.

4.5. Формат проведения дисциплины HSBG.

4.5.1. Этапы проведения и игровые даты:

- ▶ Отборочный этап: 29 марта и 5 апреля;
- ▶ Этап ТОП-32: 12 апреля;

- ▶ Этап ТОП-16: 19 апреля;
- ▶ Финальный этап: 26 апреля.

4.5.2. На каждом этапе игры проходят по системе Light Swiss.

4.5.3. Каждый игровой день проходит по системе Follow-by, с началом первого лобби в 11:00 по МСК.

4.5.4. Формат: лобби, от 4 до 8 игроков.

4.5.5. На отборочном этапе (8 раундов, № 1-8, 2 игровых дня по 4 раунда) все игроки образуют единую турнирную таблицу, в которую вносятся баллы, заработанные после каждого сыгранного лобби.

4.5.6. В этап ТОП-32 (5 раундов, № 9-13, один игровой день) проходит 32 сильнейших игрока отборочного этапа. Баллы, заработанные на отборочном этапе, обнуляются.

4.5.7. В этап ТОП-16 (5 раундов, № 14-18, один игровой день) проходит 16 сильнейших игроков этапа ТОП-32. Баллы, заработанные на этапе ТОП-32, обнуляются.

4.5.8. В финальный этап проходят 8 сильнейших участников этапа ТОП-16, которые играют 6 раундов (№ 19-24, один игровой день), определяя победителя Чемпионата. Перед финальным этапом баллы, заработанные на этапе ТОП-16, обнуляются.

4.5.9. В случае участия в дисциплине менее 48 участников, формат проведения может быть изменен: этап ТОП-32 будет реорганизован в этап ТОП-24, а этап ТОП-16 упразднён.

4.6. Формат проведения дисциплины FC26:

4.6.1. Этапы проведения:

I	Групповой этап: 28 марта и 4 апреля
II	Финальный этап: 11, 18 апреля

4.6.2. Система проведения группового этапа – Round Robin.

4.6.3. Система проведения финального этапа – Олимпийская система.

4.6.4. Формат встречи – правило выездного гола.

4.6.5. Режим в игре: сетевой товарищеский матч.

4.6.6. Выбор команд: любые клубные команды, национальные сборные, кроме команд Легенд. Каждый матч можно выбирать новую команду. Соперникам разрешено играть одинаковыми командами.

4.6.7. Длительность тайма: 6 минут.

Итоговые игровые даты, форматы проведения будут опубликованы в ТГ-группах и на сайте каждой дисциплины Чемпионата по окончании регистрационного периода и **жеребьевок (LoL, MT и FC26 – 25 марта 2026 года, 19:00 по МСК. CS2 и Dota 2 – 26 марта 2026 года, 19:00 по МСК)**. Главный сайт Чемпионата, с ссылками на сайты всех дисциплин: <https://esports.businesschampionsleague.com/>.

Статья 5. Участники Чемпионата.

5.1. Участниками Чемпионата могут быть только игроки и корпоративные команды, состоящие из сотрудников компаний, устроенных на работу по трудовому договору или договору ГПХ.

5.1.1. Ограничения для сотрудников ДГПХ:

- ▶ Договор заключен минимум за 2 месяца до старта Чемпионата*;
- ▶ Длительность договора ГПХ – минимум 1 год.

5.1.2. В случае увольнения игрока из компании после начала Чемпионата*, за ним сохраняется право участия в Чемпионате в составе текущей команды вплоть до его завершения.

* – Стартом Чемпионата для дисциплин CS2, Dota 2, LoL и MT является день жеребьевки группового этапа: LoL и MT – 25 марта 2026 года, 19:00 по МСК. CS2 и Dota 2 – 26 марта 2026 года, 19:00 по МСК. Для дисциплин PUBG, HSBG и FC26 стартом Чемпионата является первый игровой день.

5.2. Участвовать в Чемпионате могут игроки от 18 лет. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня каждой дисциплины.

5.3. 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 гейма, он может перейти в другую команду своей компании в период дозаявок.

5.4. Игрок может участвовать в двух дисциплинах, если они проходят в разные игровые дни:

Субботние дисциплины			Воскресные дисциплины			
Dota 2	MT	FC26	CS2	LoL	PUBG	HSBG

5.5. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг на момент старта Чемпионата. Все участники Чемпионата должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ).

5.5.1. По требованию Оргкомитета, участники должны предоставлять доступ к любой внутриигровой статистике и дополнительной информации.

5.5.2. В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU-региона. Каждый участник должен предоставить свой второй аккаунт другого региона, если он является основным (EUW). Данный аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды в соответствующей графе и канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

5.5.3. На ЛАН-финалах Оргкомитет вправе разрешить участие с запасных аккаунтов игрокам, которые столкнулись с техническими неполадками, связанными с типом интернет-соединения и геолокацией проведения мероприятия (локальная блокировка FACEIT-аккаунта и т.п.).

5.6. К участию в Чемпионате не допускаются игроки, которые получали [VAC-бан](#) за последние 12 месяцев. Игровые блокировки в дисциплинах, не защищенными VAC, рассматриваются индивидуально.

5.7. К участию в Чемпионате не допускаются игроки:

В дисциплине CS2	<p><u>На момент старта Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ELO 3000 или 23 000 CS2-рейтинга и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах с общим призовым фондом свыше 10 000\$; ▶ Участники ESEA, ранг C и выше. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
В дисциплине Dota 2	<p><u>На момент старта Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ MMR 7500 и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до старта Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в основных турнирах TIER3 (не квалификационные этапы); ▶ Участники TIER1-TIER2 турниров. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
В дисциплине LoL	<p><u>На момент старта Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ранг Master и более. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p><u>За последние 2 года до Чемпионата*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier; ▶ Участники S-Tier и A-Tier.

	Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.
В дисциплине MT	<p>На момент старта Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ MTR 11500 и более за последние 3 месяца. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 6 месяцев, это ограничение не действует.</p> <p>За последние 2 года до Чемпионата*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах Леста Игры с денежными призами от 200 000 руб. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, это ограничение не действует.</p>
В дисциплине PUBG	<p>За последние 2 года до старта первого игрового дня*:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Участники, занимавшие призовые места в турнирах B-Tier; ▶ Участники S-Tier и A-Tier. <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 48 месяцев, эти ограничения не действуют.</p>
В дисциплине HSBC	<p>На момент старта первого игрового дня входили в список ТОП 100 любого региона за последние 2 сезона, включая действующий, если он длится более 3-х недель.</p> <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 24 месяцев, это ограничение не действует.</p>
В дисциплине FC26	<p>На момент старта первого игрового дня входит в список дивизиона «Элита» в режиме Division Rivals текущего сезона.</p> <p>Для сотрудников, подтвердивших, что они работают в компании более 24 месяцев, это ограничение не действует.</p>

* – 1. Стартом Чемпионата для дисциплин является день жеребьевки группового этапа: LoL и MT – 25 марта 2026 года, 19:00 по МСК. CS2 и Dota 2 – 26 марта 2026 года, 19:00 по МСК.

2. Исключение – турниры, представленные в разделах Show Matches.

5.8. Фиксация рейтингов команд CS2 и Dota 2 и правила внесения изменений в ОНЛАЙН-заявки.

5.8.1. 26 марта 2026 года в 12:00 по МСК (день жеребьевки групповых этапов дивизионов CS2 и Dota 2) Оргкомитет производит фиксацию следующих показателей:

- ▶ Рейтинги заявленных игроков;
- ▶ Средние рейтинги команд;
- ▶ После проведения жеребьевок фиксируются дивизионы команд.

5.8.2. До 26 марта 2026 года, 12:00 МСК, допускается внесение изменений в ОНЛАЙН-заявки команд (см. п. 6.1. Регламента). После 26 марта 2026 года, 12:00 МСК, любые дозаявки игроков (изменения в ОНЛАЙН-заявках команд) осуществляются в соответствии с п. 11.2. Регламента.

5.9. Оргкомитет имеет право отказать в участии в Чемпионате любому игроку, если его игра не соответствует уровню дивизиона.

Статья 6. Документация соревнований.

6.1. Заявочный лист (ОНЛАЙН-заявка).

6.1.1. Для получения разрешения на право участия в Чемпионате, представитель компании должен заполнить ОНЛАЙН-заявку по установленной форме.

6.1.2. Любая компания может подать заявку на участие в одну или несколько дисциплин. В заявочный лист должны быть внесены все участники команды в выбранные дисциплины.

6.1.3. Заявочный лист каждой дисциплины включает в себя:

- ▶ В дисциплинах 5x5 (CS2, Dota 2, LoL) – не более 8 игроков + тренер;
- ▶ В дисциплине 4x4 (PUBG) – не более 5 игроков + тренер;
- ▶ В дисциплине 3x3 (MT) – не более 4 игроков + тренер;
- ▶ В заявочных листах дисциплин HSBC и FC26 – до 10 игроков от одной компании.

6.1.4. Заполненный и присланный заявочный лист дает Согласие на обработку персональных данных:

- ▶ Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие: любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных;
- ▶ Настоящее согласие является бессрочным. Порядок отзыва настоящего согласия – по личному заявлению субъекта персональных данных. Отзывая свои данные, вы завершаете участие в Чемпионате.

6.1.5. Для дозаявки и отзаявки игроков в командах после старта Чемпионата, необходимо заполнить ОНЛАЙН-дозаявку по установленной форме. Процесс дозаявки и отзаявки игроков описан в статье 11 Регламента.

6.2. После получения Оргкомитетом заявочного листа всем капитанам команд (другим игрокам команды – по желанию) и игрокам индивидуальных дисциплин HSBG и FC26, необходимо зарегистрироваться в официальной ТГ-группе выбранной дисциплины, где:

6.2.1. В канале «перекличка капитанов» (только в командных дисциплинах) каждому капитану необходимо написать: «Я капитан команды – полное название команды и компания, которую он представляет». Пример: «Я капитан команды – TEAMNAME, «Название компании» (указанное в ОНЛАЙН-заявке).

6.2.2. Капитан команды переходит в канал «регистрация команды» своей дисциплины, где по закрепленному шаблону оформляет состав команды. В индивидуальных дисциплинах HSBG и FC26 используется канал «регистрация игроков», в котором каждый участник дисциплины индивидуально регистрирует себя, согласно закрепленному шаблону.

6.3. Требования к фотографиям участников в ОНЛАЙН-заявке:

- ▶ Размер файла: от 500 Кб до 20 Мб;
- ▶ Формат изображения: jpeg, png;
- ▶ Квадратное портретное фото (формат сторон 1:1) на светлом фоне (темном фоне, если есть свет на лице), которое позволяет идентифицировать участника во время Чемпионата (без посторонних предметов: солнцезащитные очки, маска и т.д.);
- ▶ Оргкомитет имеет право запросить новую фотографию от любого участника, если она не будет соответствовать вышеуказанным правилам;
- ▶ Если на момент первого игрового дня дисциплины у участника будет отсутствовать корректная фотография, ему будет вынесено предупреждение. Со второго игрового дня данный игрок не будет допущен до участия в Чемпионате.



Примеры верно и неверно выполненных фотографий.

6.4. Перед стартом, и 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, на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции.

6.5. На ЛАН-финалах каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудников к компании (копии трудовых книжек, официальные письма), а также иметь при себе удостоверение личности.

Статья 7. Ответственность команд и игроков.

7.1. На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками, судьями и Оргкомитетом проходит в официальной ТГ-группе дисциплины.

7.1.1. Приглашение в ТГ-группы дисциплин будут разосланы всем представителям компаний перед стартом Чемпионата, по завершению проверки ОНЛАЙН-заявки (см. п. 6.2. Регламента).

7.1.2. В командных дисциплинах, в игровые дни, участники дополнительно коммуницируют на закрытом сервере TeamSpeak (далее – ТС), созданном Оргкомитетом. Адрес ТС-сервера Чемпионата будет опубликован в ТГ-группе дисциплины перед стартом первого игрового дня. Каждая команда самостоятельно создает себе голосовой канал на ТС-сервере Чемпионата.

7.1.3. Запрещено использовать сторонние голосовые приложения во время проведения геймов, без согласования с представителем Оргкомитета. Исключения составляют встречи на ЛАН-финалах, где Оргкомитет вправе разрешить командам использовать TeamSpeak или Discord, каналы которого будут созданы Оргкомитетом.

7.2. Все игроки обязуются использовать веб-камеры на протяжении всех игр в телемост-комнатах (далее – ТМ).

7.2.1. Перед стартом игры каждая команда самостоятельно создает себе ТМ-комнату в приложении или на сайте [Яндекс Телемост](#) и делится ссылкой с судьей своей встречи в канале «телемост» ТГ-группы дисциплины. Веб-камеры включаются в ТМ-комнатах перед началом гейма (за 5-10 минут). В этот момент судья заходит в голосовую комнату команды и проверяет активность камер всех игроков. В перерывах между геймами веб-камеру можно выключать.

7.2.2. В индивидуальных дисциплинах HSBG и FC26 ТМ-комната будут создаваться судьей дисциплины в день проведения игр. В дисциплине FC26 веб-камера включается только на финальном этапе.

7.2.3. Веб-камера должна быть выставлена и настроена так, чтобы судья смог отчетливо видеть и идентифицировать игрока. Судья или Оргкомитет может попросить изменить ракурс веб-камеры, если это потребуется. Разрешается замылить задний фон, установить на него картинку и прочее.

7.2.4. Разрешено использование мобильного телефона, в качестве веб-камеры. Необходимо заблаговременно подготовить зарядное устройство или внешний аккумулятор (Power Bank) к вашему устройству.

7.3. Поведение участников, тренеров и руководителей команд:

- ▶ Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам, соблюдая принципы спортивного поведения и честной игры. Любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре, на площадке ЛАН-финалов, на официальной трансляции встречи, каналах коммуникации ТГ, ТМ и ТС Чемпионата, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции;

- ▶ Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;
- ▶ Участники и команды не должны иметь в своих никнеймах и названиях команд: ненормативную лексику, оскорбления, политический окрас и иное, на усмотрение Оргкомитета. По требованию Оргкомитета никнейм и название команды должны быть изменены. На протяжении всего Чемпионата никнейм в игре не должен меняться;
- ▶ На ЛАН-финалах тренер и руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, во время и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия;
- ▶ На ЛАН-финалах тренеры и игроки не могут пользоваться сторонними электронными носителями для получения преимущества во время игры или стадии драфтов. Разрешены только бумажные носители.

7.4. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и 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 встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack).

Исключения и дополнения указаны ниже в статьях правил по каждой дисциплине, в блоках «настройка игры» и «особые нарушения».

7.5. Трансляции Чемпионата.

7.5.1. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Чемпионата.

7.5.2. Порядок разрешения транслировать игру другим участникам команды:

CS2, FC26	Dota 2, LoL	MT, PUBG, HSBG
Разрешено	Пики/баны – Разрешено. После старта карты – Запрещено	Запрещено

- ▶ В дисциплинах Dota 2 и LoL разрешено транслировать другим игрокам процесс пиков/банов героев/чемпионов. После завершения пиков/банов, все неактивные игроки гейма и тренер должны покинуть командный канал коммуникации, прямая трансляция должна завершиться;
- ▶ В дисциплинах MT и PUBG запасным игрокам и тренеру запрещено находиться в канале команды после старта карты. В индивидуальной дисциплине HSBG запрещено транслировать прямой эфир своей или чужой игры других участников;
- ▶ В дисциплине CS2 тренеру и запасным игрокам разрешено находиться в канале команды на протяжении всей встречи. В индивидуальной дисциплине FC26 разрешено транслировать свою игру другим участникам и зрителям.

7.5.3. Встречи, которые транслируются в прямом эфире, стартуют исключительно по команде судьи и готовности комментатора. В зависимости от дисциплины, трансляции запускаются с задержкой:

CS2	Dota 2	LoL	MT	PUBG	HSBG	FC26
2 минуты	5 минут	5 минут	7 минут	15 минут	7 минут	2 минуты

7.5.4. Участникам Чемпионата разрешено самостоятельно организовать стрим своих игр, соблюдая задержки, описанные в п. 7.5.3. Регламента. Если участник не использует рекомендованную задержку на своей трансляции, претензии за стримснейп другими игроками от него рассматриваться не будут.

Статья 8. Дисциплинарные санкции.

8.1. Виды дисциплинарных санкций.

№	Вид	Описание
1	Предупреждение	Устное или текстовое замечание участнику судьей встречи или представителем Оргкомитета.
2	Внутриигровой штраф	Штраф, применяемый в игре: <ul style="list-style-type: none">▶ Лишение права голоса на стадии пиков и банов карт в дисциплине CS2;▶ Лишение резервного времени в дисциплине Dota 2;▶ Уменьшение количества банов чемпионов в драфт фазе дисциплины LoL.
3	Отстранение участника от гейма	Запрет участия в одном гейме, до устранения нарушения участником.
4	Отстранение участника от геймов (не полное)	Запрет участия в нескольких геймах, до устранения нарушения участником.
5	Техническое поражение команде в гейме	Присуждение команде технического поражения в одном гейме встречи.
6	Техническое поражение команде во встрече	Присуждение команде технического поражения во всей встрече.
7	Дисквалификация участника с Чемпионата	Дисквалификация участника с Чемпионата до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.
8	Дисквалификация команды с Чемпионата	Дисквалификация команды с Чемпионата до конца сезона / несколько сезонов / навсегда.

8.2. Категории нарушений.

№	Категория	Пункты Регламента
1	Токсичное и неспортивное поведение	7.3., 9.4., 9.5.
2	Манипуляции с аккаунтом и игровые блокировки	5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 5.9., 7.4., 17.1.
3	Организационные нарушения	5.1.-5.4., 6.1.-6.5., 7.1., 7.2., 7.5., 8.5., 10.3., 11.1.-11.3., 11.4.
4	Особые нарушения в дисциплинах	14.3., 14.4., 14.5., 15.3., 15.4., 15.5., 16.3., 16.4., 16.5., 17.1.4., 17.1.5., 17.3., 17.5., 17.7., 18.3., 18.4., 18.5., 19.5., 19.6., 20.3., 20.4.

8.3. Каждое нарушение рассматривается в индивидуальном порядке. Решения о санкциях принимает Оргкомитет Чемпионата. Следует иметь в виду, что не всегда санкции применяются от меньшей к большей. Решения Оргкомитета являются окончательными.

8.4. В случае возникновения ситуаций или нарушений, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

8.5. За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение в гейме или всей встрече. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи в голосовом канале ТС и ТМ-комнате Чемпионата. **Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 минут от календарного времени начала встречи.** Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды или перенос встречи, то это не считается нарушением данного пункта. За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

8.6. Техническое поражение представляет из себя:

- ▶ В формате встречи Vo1 – 0-1;
- ▶ В формате встречи Vo2 – 0-2;
- ▶ В формате встречи Vo3 – 0-2;
- ▶ В формате встречи Vo5 – 0-3;

- ▶ В формате встречи Во7 – 0-4;
- ▶ В дисциплинах PUBG и HSBG – 0 баллов.

8.7. Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду или игрока с Чемпионата за 2 технических поражения без уважительной причины.

8.8. В зависимости от ситуации и стадии Чемпионата, Оргкомитет имеет право принять решение о переигровке одной или нескольких встреч.

8.9. В случае дисквалификации команды или игрока с Чемпионата, она автоматически распространяется на следующий сезон. В зависимости от характера и степени нарушения, дисквалификация может быть увеличена, вплоть до лишения права участвовать в нескольких сезонах.

8.10. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

Статья 9. Протесты.

9.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с нарушением пунктов действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, доказательства и скриншоты (видео), связанные с нарушением Регламента.

9.2. Протест должен быть предоставлен в Оргкомитет не позднее 24 часов после окончания игрового дня. Для корректного оформления протеста используются личные сообщения в ТГ представителю Оргкомитета. Тема сообщения – протест, дата. Далее необходимо приложить доказательства причастности участника в нечестной игре (сопроводительный текст, скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.).

9.3. Не принимаются к рассмотрению:

- ▶ Несвоевременно поданные протесты;
- ▶ Протесты без предоставления доказательств (скриншоты, нарезка или записи встречи, тайминги и т.д.);
- ▶ Протесты на качество судейства.

9.4. Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Чемпионата. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Чемпионата или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения протестов, жалоб или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.

9.5. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет вправе привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

Статья 10. Переносы встреч.

10.1. Перенос может быть подтвержден только с согласия обеих команд и Оргкомитета. О переносе необходимо уведомить Оргкомитет не позднее, чем за 24 часа до начала встречи.

10.2. Если команды не смогли договориться о дате и времени переноса игры, то встреча проходит по расписанию Чемпионата.

10.3. Командам CS2, Dota 2, LoL и MT разрешается инициировать максимум 2 переноса за весь сезон. В случае отказа соперника о переносе встречи, данный запрос не будет считаться как выполненный. Команда-соперник, подтвердившая инициативу переноса, не теряет возможности переносить свои другие встречи.

10.4. Не подлежат переносу:

- ▶ ЛАН-финалы;
- ▶ Встречи финального этапа, которые влияют на расписание последующих встреч;
- ▶ Дисциплины PUBG и HSBG.

10.5. Для оформления переноса встречи команда, инициирующая перенос, должна согласовать с соперником новую дату и время проведения встречи и информировать об этом Оргкомитет в канале «переносы» ТГ-группы дисциплины.

10.6. В случае переноса встречи по взаимному согласию команд и последующего утверждения Оргкомитетом, новая дата и время встречи считаются окончательными и официальными. Повторный перенос, отмена или возврат к первоначальной дате возможны только при повторном согласии обеих команд и одобрении Оргкомитета.

10.7. Окончательное решение о возможности переноса встречи принимает Оргкомитет. Оргкомитет будет стремиться обеспечить трансляцию перенесённой встречи, при этом её проведение может быть ограничено в случае возникновения непредвиденных обстоятельств технического или иного характера.

Статья 11. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок.

11.1. В командных дисциплинах допускается неограниченное количество замен игроков, которые имеются в заявке команды. **Замены проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма необходимо сообщить эту информацию судье встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины или на ТС-сервере Чемпионата.** В дисциплине CS2 замена дополнительно проводится на платформе FACEIT.

11.2. В командных дисциплинах дозаявки игроков разрешены после старта и на протяжении всего Чемпионата, за 24 часа до начала игрового дня. Такие дозаявки должны соблюдать следующие условия:

11.2.1. Единоразово не более 2-х игроков и не более 3-х за весь Чемпионат.

11.2.2. Во всех дивизионах CS2 и Dota 2, при дозаявке новых игроков, учитывается средний рейтинг команды (определяется по среднему рейтингу 5-ти сильнейших игроков, включая дозаявленных):

- ▶ **В CS2:** рейтинг команды после дозаявки не должен превышать максимальный средний рейтинг дивизиона более чем на 75 ELO или 500 очков рейтинговой системы Premier для CS2;

- ▶ **B Dota 2:** рейтинг команды после дозаявки не должен превышать максимальный средний рейтинг дивизиона более чем на 150 очков рейтинговой системы для Dota 2.

11.3. Все изменения по дозаявкам и отзаявкам высылаются представителем компании или капитаном команды ОНЛАЙН-дозаявкой. Дозаявленный игрок должен отвечать всем требованиям, описанным в статье 5 Регламента.

11.4. Отзаявка игроков осуществляется на протяжении всего Чемпионата в любой выходной и рабочий день. Отзаявки ограничены минимальным количеством игроков в каждой командной дисциплине (см. Статья 3 Регламента).

11.5. Оргкомитет вправе отказать в дозаявке какого-либо игрока, если он не соответствует статьям 5 и 11 Регламента.

Статья 12. Определение победителей.

12.1. Места в группах командных дисциплин CS2, Dota 2, LoL, MT и индивидуальной дисциплине FC26 определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа.

- 12.1.1. В формате встречи Bo2:
 - ▶ За победу во встрече – 3 очка;
 - ▶ За ничью – 1 очко;
 - ▶ За поражение – 0 очков.
- 12.1.2. В формате встречи Bo1, Bo3 или Bo5:
 - ▶ За победу во встрече – 1 очко;
 - ▶ За поражение – 0 очков.
- 12.1.3. В дисциплине FC26:
 - ▶ За победу во встрече – 1 очко;
 - ▶ За поражение – 0 очков.

12.2. По окончании всех встреч группового этапа в дисциплинах, в случае равенства очков у двух и более команд/игроков, места в группе распределяются по следующим показателям:

- 12.2.1. В дисциплине CS2:
 - ▶ По результатам игр между собой;
 - ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
 - ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
 - ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
 - ▶ Переигровка в формате встречи Bo1. Возможные даты переигровок указаны в п. 12.3. Регламента.
- 12.2.2. В дисциплинах Dota2 и LoL:
 - ▶ По результатам игр между собой;
 - ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
 - ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
 - ▶ Переигровка в формате встречи Bo1. Возможные даты переигровок указаны в п. 12.3. Регламента.
- 12.2.3. В дисциплине MT:
 - ▶ По результатам игр между собой;

- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- ▶ По самой быстрой победе, среди этих команд;
- ▶ По наибольшему нанесенному урону, среди этих команд.

12.2.4. В дисциплине FC26:

- ▶ По результатам игр между собой, последовательно сравниваются:
 - Наибольшее количество очков,
 - Наилучшая разница выигранных и проигранных геймов,
 - Наибольшее количество выигранных геймов,
 - Наилучшая разница забитых и пропущенных голов,
 - Наибольшее количество забитых голов;
- ▶ По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов со всеми соперниками;
- ▶ По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками;
- ▶ По наилучшей разнице забитых и пропущенных голов со всеми соперниками;
- ▶ По наибольшему количеству забитых голов со всеми соперниками.

12.3. Возможные даты переигровок: 11, 14, 16 апреля, 12, 14, 16, 19, 21, 23 мая, 6, 9, 11 июня. Точные даты будут определены после жеребьёвки (объявляются на следующий день) с учётом численности групп в дивизионах.

12.4. Места команд в турнирной таблице дисциплины PUBG определяются по наибольшей сумме баллов за все сыгранные карты. Места команд, занятые на каждой карте, определяют количество заработанных баллов:

- ▶ 1 место – 10 баллов;
- ▶ 2 место – 6 баллов;
- ▶ 3 место – 5 баллов;
- ▶ 4 место – 4 балла;
- ▶ 5 место – 3 балла;
- ▶ 6 место – 2 балла;
- ▶ 7-8 место – 1 балл;
- ▶ 9-16 место – 0 баллов;
- ▶ Каждый фраг – 1 балл;
- ▶ Неявка команды – 0 баллов.

12.5. В дисциплине PUBG, в случае равенства очков у двух и более команд, места в турнирной таблице распределяются по следующим показателям:

- ▶ Наибольшее количество баллов за занятые места на всех картах;
- ▶ Наибольшее суммарное количество баллов на последней карте;
- ▶ Наибольшее время выживания на последней карте;
- ▶ Наибольший нанесенный урон на последней карте.

12.6. Места игроков в турнирной таблице дисциплины HSBG определяются по наибольшей сумме баллов за все раунды этапа. Места, занятые в каждом лобби, определяют количество заработанных баллов:

- ▶ 1 место – 10 баллов;
- ▶ 2 место – 8 баллов;
- ▶ 3 место – 6 баллов;
- ▶ 4 место – 5 баллов;
- ▶ 5 место – 4 балла;
- ▶ 6 место – 3 балла;
- ▶ 7 место – 2 балла;
- ▶ 8 место – 1 балл;
- ▶ Неявка игрока – 0 баллов.

12.7. В дисциплине HSBG, по окончании игр любого этапа, в случае равенства очков у двух и более игроков, места в турнирной таблице распределяются по следующим показателям:

- ▶ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 1 месте;
- ▶ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 2 месте;
- ▶ Наибольшее количество лобби, завершенных игроком на 3 месте;
- ▶ Наивысшее занятое место в последнем лобби;
- ▶ Случайным образом.

12.8. Если команда (или игрок FC26), добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата на стадии группового этапа, сыграла менее 50% встреч, то все результаты проведенных встреч с участием этой команды аннулируются. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата, сыграла 50% и более встреч, то в оставшихся встречах этой команде засчитываются технические поражения, а соперникам засчитываются технические победы.

12.9. Определение лучших игроков Чемпионата.

12.9.1. Номинации лучших игроков командных дисциплин во всех дивизионах и лигах Чемпионата:

В дисциплине CS2	Лучший игрок в дисциплине CS2 по ЛЧБ рейтингу 2.0.
В дисциплине Dota 2	Лучший игрок в номинации CORE по KDA. Лучший игрок в номинации SUPPORT по ЛЧБ SUPPORT рейтингу 2.0.
В дисциплине LoL	Лучший игрок в дисциплине LoL по KDA.
В дисциплине Мир танков	Лучший игрок в дисциплине MT по наивысшему среднему урону.
В дисциплине PUBG	Лучший игрок в дисциплине PUBG по рейтингу TWR.

12.9.2. Претендентами на звание лучшего игрока в дисциплинах CS2, Dota 2, LoL, MT являются участники, которые:

- ▶ Входят в состав команд из тройки призеров своей дисциплины;
- ▶ Приняли участие в минимальном количестве геймов за свою команду на групповом, финальном этапе + ЛАН-финалы или ОНЛАЙН-финалы:

Правило	Минимальное количество сыгранных геймов
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во3 (Во3 – Гранд-финалы).	6
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	7
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	9
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/16 финала и формат встречи Во3 (Во5 – Гранд-финалы).	11
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/4 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы).	10
Если финальный этап проводится по системе Double Elimination с 1/8 финала и формат встречи Во5 (Во7 – Гранд-финалы).	13
В дивизионах с группами по 6 команд и финальным этапом по Олимпийской системе с 1/2 финала (игры группового этапа учитываются)	9
В дивизионах с группами по 8 команд и финальным этапом по Олимпийской системе с 1/2 финала (игры группового этапа учитываются)	11

12.9.3. Дополнительно:

- ▶ В расчет не берутся геймы, сыгранные на групповом этапе в дисциплинах LoL, MT и в дивизионах CS2 и Dota 2, где финальный этап будет проходить во системе Double Elimination;
- ▶ Если игрок меняет никнейм в игре по ходу Чемпионата, его показатели могут перестать учитываться;

- ▶ В дисциплинах LoL и MT, если по окончании встречи капитан команды (представитель) не предоставил скриншот итогов гейма судье, где прописаны итоговые показатели: средний счет в матче/KDA/урон, данный гейм не будет учтен в статистику. Примеры скриншотов LoL и MT показаны в правилах по дисциплинам.

12.9.4. В Дисциплине PUBG лучший игрок выбирается по TWR-рейтингу, который будет отображаться в созданном турнире на [TWIRE](#).

Статья 13. Награждение победителей соревнований.

13.1. Призовой фонд* Чемпионата составляет 1 610 500 рублей и распределяется среди сильнейших команд и игроков всех дивизионов CS2 и Dota 2, а также Золотых лиг остальных дисциплин.

13.2. Распределение призового фонда:

Место	Дивизионы		Золотые лиги				
	CS2 руб.	Dota 2 руб.	LoL руб.	MT руб.	PUBG руб.	FC26 руб.	HSBG руб.
1	50 000	50 000	45 000	45 000	45 000	10 000	10 000
2	30 000	30 000	25 000	25 000	25 000	5 000	7 500
3	20 000	20 000	15 000	15 000	15 000	2 500	5 000
4	-	-	-	-	-	-	3 500
5	-	-	-	-	-	-	2 500
6	-	-	-	-	-	-	2 500
7	-	-	-	-	-	-	1 000
8	-	-	-	-	-	-	1 000
MVP	5 000	5 000	5 000	5 000	5 000	-	-

* – Призовой фонд выдается игрокам в виде мультисертификатов (онлайн-промокод).

13.3. Команды/игроки, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места во всех дивизионах и лигах, награждаются кубками и медалями Чемпионата.

13.4. Компании, чьи команды займут 1-е места в дивизионах «Алмаз» дисциплин CS2 и Dota 2, получают в безвозмездное временное пользование переходящие кубки, до появления следующего победителя в этих дисциплинах.

13.5. По окончании сезона лучшие игроки в командных дисциплинах всех дивизионов и лиг награждаются индивидуальными наградами.

Статья 14. Правила по дисциплине Counter-Strike 2.

14.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#);
- ▶ Чемпионат проходит на московских и европейских серверах FACEIT;
- ▶ Обязательное использование [FACEIT Anti-cheat](#).

14.2. Проведение встреч.

14.2.1. Соревновательные карты:

- ▶ de_ancient;
- ▶ de_anubis;
- ▶ de_dust2;
- ▶ de_inferno;
- ▶ de_mirage;
- ▶ de_nuke;
- ▶ de_overpass.

14.2.2. Очередность пиков и банов карт в формате встречи ВоЗ определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования (банят) по одной карте, после выбирают (пикают) по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны запрещают по одной карте из оставшихся, пока не останется заключительная карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости):

Команда А	Команда В
1. Банит карту	-
-	2. Банит карту
3. Пикает карту	-
-	4. Пикает карту
5. Банит карту	-
-	6. Банит карту
7. Оставшаяся карта будет сыграна в случае равного счета 1-1 после двух геймов	

14.2.3. Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

14.2.4. Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

14.2.5. Если по итогам 2 периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

14.2.6. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

14.2.7. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о старте гейма или любых задержках.

14.2.8. Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пики и баны + 10 минут разминка), могут по решению судьи стать причиной технического поражения во встрече.

14.3. Смена сервера, паузы, технические проблемы и бэкапы.

14.3.1. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд или требованию судьи матча.

14.3.2. Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

14.3.3. Паузы делятся на тактические и технические:

- ▶ Для взятия тактической паузы, необходимо начать голосование о паузе через меню игры;
- ▶ Одна команда может поставить не более 4 тактических пауз за матч;
- ▶ Продолжительность тактической паузы составляет 30 секунд;
- ▶ Для взятия технической паузы необходимо прописать команду !pause в чат игрового сервера;
- ▶ Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

14.3.4. Игрок должен немедленно уведомить судью встречи о своей проблеме.

14.3.5. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов, ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

14.3.6. Игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре. Раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок приобрёл предмет, который не собирался покупать.

14.3.7. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

14.4. Особые нарушения.

14.4.1. Запрещено использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество). Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- ▶ Движение через обрезанные участки, где оно не предусмотрено дизайном карты ([пример](#));
- ▶ Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- ▶ Установка бомбы там, где команда соперников не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где команда соперников нуждается в подсадке, товарищ по команде разрешен);
- ▶ Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь или над областью, которая не предназначена дизайном карты ([пример](#));
- ▶ Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к Оргкомитету Чемпионата для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре ([пример](#));
- ▶ Бросать гранаты под или через обрезанные пиксели карты ([пример](#)).

14.4.2. Запрещено использование гранат, наносящих урон сквозь текстуры.

14.4.3. Запрещено «хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты).

14.5. Тренер в дисциплине CS2.

14.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

14.5.2. Слот тренера на FACEIT может занимать тренер или запасной игрок.

14.5.4. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера на протяжении всего Чемпионата.

14.5.5. Тренер может принимать участие в Чемпионате, только если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

Статья 15. Правила по дисциплине Dota 2.

15.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#);
- ▶ Чемпионат проходит на актуальной версии игры.

15.2. Проведение встреч.

15.2.1. Лобби каждого гейма будет создано судьей встречи с использованием следующих настроек:

- ▶ Режим: Captains Mode;
- ▶ Сервер: Западная Европа.

15.2.2. Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

15.2.3. Лобби будет защищено паролем, который будет установлен судьей встречи. Пароль будет предоставлен командам в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной встречи или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

15.2.4. В лобби допускаются только игроки (5 человек), судья и комментатор гейма. Зрители, запасные игроки и тренер в лобби запрещены.

15.2.5. Приоритет выбора стороны и первого пика в форматах встречи Во2, Во3 и Во5:

Карта	Выбор стороны и первого пика
№ 1	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.
№ 2	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 3	Будет предоставлена победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.
№ 4	Смена стороны/пика на основе предыдущей карты.
№ 5	Будет передана победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

15.2.6. Приоритет выбора стороны и первого пика в формате встречи Во2 на обеих картах будет предоставлен победителю подбрасывания монеты на основе автоматической системы подбрасывания монет в Dota 2.

15.2.7. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее, по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о готовности к старту встречи или любых задержках.

15.2.8. Опоздания на встречу или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, могут, по решению судьи, стать причиной технического поражения в гейме или встрече.

15.3. Паузы и технические проблемы.

15.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

15.3.2. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени, пауза должна быть снята и участник, у которого не осталось времени, не может снова сделать паузу. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи, запрещено.

15.3.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

15.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно покидает игру или выбирает неправильного героя, навык (включая +2 ко всем атрибутам) или предмет, это не является уважительной причиной для пересоздания лобби.

15.3.5. Если техническая проблема приводит к прерыванию игры в течение первых пяти минут игрового процесса, по усмотрению Оргкомитета может быть запрошено пересоздание лобби с текущим выбором героев.

15.3.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнета.

15.3.7. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 15.3.2. Регламента). При дисконнете всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в гейме.

15.3.8. Игрокам разрешается использовать героя/юнитов отключенного игрока до тех пор, пока он не вернется.

15.3.9. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов, инициируется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе или продолжении встречи.

15.4. Особые нарушения.

15.4.1. Запрещено написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

15.5. Тренер в дисциплине Dota 2.

15.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

15.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только во время драфта героев и в перерыве между геймами.

15.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

Статья 16. Правила по дисциплине League of Legends.

16.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Leagueoflegends.com;
- ▶ В дисциплине LoL необходимо играть с аккаунта RU-региона. Каждый участник должен предоставить свой второй аккаунт другого региона, если он является основным (EUW). Данный аккаунт отмечается в ОНЛАЙН-заявке команды в соответствующей графе и канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины;
- ▶ **Разрешено использование программы porofessor.gg и её аналогов.**

16.2. Проведение встреч.

16.2.1. Лобби каждого гейма будет создано судьей встречи с использованием настроек:

- ▶ Карта: «Ущелье призывателей»;
- ▶ Размер команды: 5;
- ▶ Допуск наблюдателей: только лобби;
- ▶ Тип игры: Fearless Draft.

16.2.2. Перед началом встречи, судья присылает логин и пароль от лобби в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины. В лобби допускаются только по 5 игроков

от каждой команды, судья встречи и комментатор. Зрители, запасные игроки и тренеры команд в лобби запрещены. Далее команды проводят пики и баны чемпионов. В лобби игры 5 заявленных игроков выбирают тех чемпионов, которые были выбраны на стадии пиков и банов.

16.2.3. Пики и баны чемпионов проводятся на [Draftlol](#). Если обе команды хотят проводить пики в клиенте игры, необходимо предупредить судью перед стартом встречи.

16.2.4. Когда в игре появляется новый чемпион, его разрешается использовать спустя 14 дней после релиза.

16.2.5. Приоритет выбора стороны:

Карта	Выбор стороны
№ 1	Будет предоставлен победителю подбрасывания монеты.
№ 2	Сторону выбирает команда, которая проиграла на первой карте.
№ 3	Сторону выбирает команда, которая проиграла на второй карте.
№ 4	Сторону выбирает команда, которая проиграла на третьей карте.
№ 5	Сторону выбирает команда, которая проиграла на четвертой карте.

16.2.6. Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее, по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о готовности к старту встречи или любых задержках.

16.2.7. Опоздание на матч или задержка при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут, по решению судьи, могут повлечь за собой дисциплинарные санкции, вплоть до технического поражения в матче.

16.2.8. После каждого сыгранного гейма, капитаны команд сохраняют скриншоты и реплеи итогов гейма. Команда, победившая во встрече, присылает скриншоты и реплеи (или ссылкой на облачное хранилище) всех сыгранных геймов в чат своей встречи в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины. Формат предоставления скриншота:



Скриншот должен отображать KDA игроков обеих команд. В случае необходимости Оргкомитет может запросить скриншоты у команды, проигравшей во встрече. Капитаны всех команд сохраняют все скриншоты на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

16.3. Паузы и технические проблемы.

16.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала игрового дня. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

16.3.2. Каждой команде отводится 10 (десять) минут внутриигровой паузы на каждой карте. По истечении этого времени, пауза должна быть снята и участник, у которого не осталось времени, не может снова сделать паузу. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу) без

разрешения судьи, запрещено. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута, возобновлять игру (снимать паузу), без разрешения судьи, запрещено.

16.3.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

16.3.4. Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно покидает игру или выбирает неправильного героя, навык или предмет, это не является уважительной причиной для пересоздания лобби.

16.3.5. Если техническая проблема приводит к прерыванию игры в течение первых пяти минут игрового процесса, то, по усмотрению Оргкомитета, может быть запрошено пересоздание лобби с текущим выбором чемпионов.

16.3.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков, назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

16.3.7. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, во время выбора персонажей, ставится пауза (см. п. 16.3.2. Регламента). При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут, команде присуждается техническое поражение в матче.

16.3.8. При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов, ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе или продолжении встречи.

16.4. Особые нарушения.

16.4.1. Запрещено написание «ff» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке, команде, написавшей «ff», выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.

16.5. Тренер в дисциплине LoL.

16.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

16.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только во время драфта чемпионов и в перерыве между геймами.

16.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

Статья 17. Правила по дисциплине Мир танков.

17.1. Настройки игры:

17.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Tanki.su.

17.1.2. Все встречи Чемпионата проводятся в формате «Специальный бой». В игровые дни командам будут разосланы приглашения в клиенте игры для подключения к бою. Подробное [руководство](#) по формату «Специальный бой».

17.1.3. Встречи проводятся на сервере RU2 (может быть изменен по решению Оргкомитета).

17.2. Проведение встреч.

17.2.1. Режим боя: «Встречный бой».

17.2.2. Длительность одного боя: 7 минут. Длительность захвата базы одним игроком: 110 секунд;

17.2.3. Все бои должны начинаться по расписанию. Приглашение в бой придет за 14 минут до его начала.

17.2.4. Перед первой картой случайным образом будет определена сторона команды. Она сохраняется на каждой последующей карте вашей встречи. После первого боя команды меняются сторонами и играют второй бой на этой же карте.

17.2.5. Паузы между боями составляют 3 минуты.

17.2.6. После каждого сыгранного гейма, капитаны команд сохраняют скриншоты итогов гейма. Команда, победившая во встрече, присылает судье скриншоты всех сыгранных геймов. Формат предоставления скриншота:

Союзники					Противник				
Рав	T57 Heavy	3 921	2	493 ★	тв	AMX 50 B	4 376	3	1 298 ★
Ниж	Orso	1 931		346 ★	Мик	Е 100	2 867		1 010 ★
буД	Е 100	1 045		263 ★	Фен	Orso	1 367		881 ★

Скриншот должен отображать урон игроков обеих команд (командный результат). В случае необходимости, Оргкомитет может запросить скриншоты у команды, проигравшей во встрече. Капитаны всех команд сохраняют все скриншоты на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

17.3. Пресс-аккаунт.

17.3.1. Участники Чемпионата обязаны соблюдать правила использования пресс-аккаунтов (демонстрационный аккаунт). За нарушение участником правил использования пресс-аккаунта, он дисквалифицируется от участия в Чемпионате.

17.3.2. При использовании пресс-аккаунта, запрещено:

- ▶ Играть на технике, которая находится на тесте и еще не вышла в релиз (в случае если такая техника оказалась на аккаунте);
- ▶ Нарушать правила игры и лицензионное соглашение;
- ▶ Передавать пресс-аккаунты третьим лицам;
- ▶ Выдавать себя за разработчика и писать что-либо в чате от лица сотрудника Леста Игры;
- ▶ Изменять пароль от пресс-аккаунта;
- ▶ Вступать в клан, участвовать на глобальной карте в любых соревновательных режимах и в специальных событиях с монетизацией, не связанных с Чемпионатом;
- ▶ Использовать пресс-аккаунты для целей, не связанных с непосредственным участием в данном Чемпионате;
- ▶ Запрещено участвовать на пресс-аккаунтах в [официальных турнирах компании Леста Игры](#), а также в случайных боях;
- ▶ Использовать пресс-аккаунты для трансляций и записи видео с обзорами техники, гайдами и т.д.

17.3.3. Организаторы оставляют за собой право проверки пресс-аккаунтов на передачу на любом из этапов Чемпионата.

17.3.4. Никнеймы пресс-аккаунтов необходимо сменить:

- ▶ Схема создания никнейма – «Ник в игре_Название команды». Пример: Player_Team. Это делается для удобства работы комментаторов и судей, распределяя участников по разным сторонам в тренировочной комнате;
- ▶ Инструкция по смене никнейма аккаунта указана в [центре поддержки](#);
- ▶ Перед сменой никнейма, необходимо зайти с предоставленного аккаунта в игру и пройти или пропустить обучение. Только после этого можно перейти на официальный сайт (в личный кабинет) и поменять никнейм. Если не выполнить данные предварительные действия, сменить никнейм не получится;
- ▶ Процесс смены никнейма происходит в течение 24 часов, поэтому изменить игровой никнейм необходимо сразу после получения пресс-аккаунта.

17.4. Карты, выбор сторон.

17.4.1. Соревновательные карты:

- ▶ Ласвилль;
- ▶ Редшир;
- ▶ Энк;
- ▶ Химмельсдорф;
- ▶ Утёс;
- ▶ Рудники;
- ▶ Прохоровка.

17.4.2. Порядок карт в каждом туре Чемпионата:

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3
Групповой, 1	Ласвилль	Редшир	Энк
Групповой, 2	Химмельсдорф	Утёс	Рудники
Групповой, 3	Прохоровка	Ласвилль	Редшир
Групповой, 4	Энк	Химмельсдорф	Утёс
Групповой, 5	Рудники	Прохоровка	Ласвилль
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R1	Редшир	Энк	Химмельсдорф
Золотая и серебряная лига: верхняя сетка R2, нижняя сетка R1	Утёс	Рудники	Прохоровка
Золотая лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R2; Серебряная лига: верхняя сетка R3, нижняя сетка R2	Ласвилль	Редшир	Энк
Золотая лига: нижняя сетка R3; Серебряная лига: финал верхней сетки, нижняя сетка R3	Химмельсдорф	Утёс	Рудники
Серебряная лига: нижняя сетка R4	Прохоровка	Ласвилль	Редшир
Серебряная лига: нижняя сетка R5	Энк	Химмельсдорф	Утёс
Золотая и серебряная лига: финал нижней сетки	Рудники	Прохоровка	Ласвилль

Этап, тур	Карта 1	Карта 2	Карта 3	Карта 4
Золотая и серебряная лига: гранд-финал	Энк	Прохоровка	Редшир	Утёс

17.4.3. В случае ничейного результата, победа во встрече отдается команде:

- ▶ Которая не имеет технического поражения в одном из геймов данной встречи;
- ▶ Самая быстрая победа в одном из геймов данной встречи;
- ▶ Наибольшее количество нанесенного урона за всю встречу;
- ▶ Случайным образом.

17.5. Выбор техники.

17.5.1. Команды могут состоять из танков разных наций.

17.5.2. Разрешено использовать любую технику X (10) уровня, кроме тестируемой.

17.5.3. Разрешено использовать любое оборудование, премиум снаряды и расходники.

17.5.4. Разрешена полевая модернизация танков X уровня.

17.5.5. Любые изменения техники после выбора не допускаются.

17.6. Технические проблемы.

17.6.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех боях участники несут ответственность за безопасность своих интернет-

подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты в игровой день Чемпионата. Рестарт такого боя или его перенос невозможны.

17.7. Особые нарушения.

16.7.1. Запрещается играть со своих личных аккаунтов. Игры проводятся на специально предоставленных пресс-аккаунтах, идентичных для всех участников (см. п. 17.3. Пресс-аккаунт).

16.7.2. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество. [Список запрещенных модов](#).

16.7.3. Запрещено писать «gg», «спасибо за игру» и другое в чате матча, ТГ-группе дисциплины раньше, чем бой завершится на официальной трансляции Чемпионата.

17.8. Тренер в дисциплине МТ.

17.8.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

17.8.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только перед стартом и в перерыве между боями.

17.8.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

Статья 18. Правила по дисциплине PUBG Battlegrounds.

18.1. Настройки игры:

- ▶ Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Steam](#) или [EPIC Games](#);
- ▶ Для участия в Чемпионате игроку необходимо иметь пройденное обучение до открытия режима «пользовательский».

18.2. Проведение встреч.

18.2.1. Каждая команда будет иметь свой порядковый номер (TEAM#1, TEAM#2, TEAM#3, ...). При входе в лобби, игроки переходят в столы команд, соответствующие порядковому номеру команды.

18.2.2. Используемые настройки лобби:

- ▶ Минимальное количество участников – 8 человек (2 команды);
- ▶ Максимальное количество участников в одном лобби – 64 человека (16 команд);
- ▶ Карта: Мирамар, Таэго, Рондо, Эрангель;
- ▶ Регион: Россия (в случае технических неполадок будет изменён на регион Европа);
- ▶ Режим игры: Киберспорт. Настройки лобби по умолчанию;
- ▶ Время матча: 32,5 минут;
- ▶ Перспектива: FPP (от 1-го лица);
- ▶ Погода: солнечно;
- ▶ Наблюдение за убийцей: выключено.

18.2.3. Лобби каждого раунда будет создано судьей встречи и защищено паролем. Пароль будет предоставлен в канале «судейство» ТГ-группы дисциплины не позднее, чем за 15 минут до начала запланированной карты или не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей карты.

18.2.4. В лобби допускаются только игроки команд (2-4 человека), судьи и комментатор гейма. Зрители и тренер в лобби запрещены.

18.2.5. Начало первой карты любого игрового дня может быть задержано максимум на 10 минут. Опоздавшие или имеющие технические проблемы команды, получают 0 баллов за пропущенную карту и могут присоединиться к любой последующей карте игрового дня.

18.2.6. Последовательность карт в Чемпионате:

Раунд № 1	Раунд № 2	Раунд № 3	Раунд № 4	Раунд № 5	Раунд № 6
Мирамар	Мирамар	Таэго	Рондо	Эрангель	Эрангель
Раунд № 7	Раунд № 8	Раунд № 9	Раунд № 10	Раунд № 11	Раунд № 12
Мирамар	Мирамар	Таэго	Рондо	Эрангель	Эрангель
Раунд № 13	Раунд № 14	Раунд № 15	Раунд № 16	Раунд № 17	Раунд № 18
Мирамар	Мирамар	Таэго	Рондо	Эрангель	Эрангель
Раунд № 19	Раунд № 20	Раунд № 21	Раунд № 22	Раунд № 23	Раунд № 24
Мирамар	Мирамар	Таэго	Рондо	Эрангель	Эрангель

18.2.7. После завершения каждого игрового дня, участники команд сохраняют демо всех сыгранных карт. В случае необходимости, Оргкомитет может запросить демо у любой команды. Все демо сохраняются на протяжении всего Чемпионата +1 неделя.

18.3. Технические проблемы.

18.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех лобби участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и дисконнекты игроков.

18.3.2. Оргкомитет вправе назначить переигровку карты, если до вылета самолета произошли дисконнекты у 3 и более игроков из одной или разных команд. Эти игроки должны незамедлительно сообщить о своем разрыве соединения судье в ТГ-канале «судейство» в публикации данной карты. Если дисконнект у игроков происходит в момент полета самолета, перезапуск карты не будет произведен. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Решение Оргкомитета окончательное и изменению не подлежит.

18.4. Особые нарушения.

18.4.1. Запрещено использование любых глитчей (багов) игры и «радара». В случае доказательства их использования, команде может быть присуждена дисквалификация с Чемпионата.

18.4.2. Запрещен сговор с соперниками с целью получения преимущества над противниками.

18.5. Тренер в дисциплине PUBG.

18.5.1. Тренер вносится в ОНЛАЙН-заявку и заявку команды в канале «регистрация команды» ТГ-группы дисциплины.

18.5.2. Тренер имеет право находиться с игроками в индивидуальной голосовой комнате команды ТС-сервера только перед стартом и в перерыве между картами.

18.5.3. Тренер может принимать участие в Чемпионате, если он внесен в состав команды как игрок, при этом он должен соответствовать всем требованиям статьи 5 Регламента Чемпионата.

Статья 19. Правила по дисциплине Hearthstone Battlegrounds.

19.1. Настройки игры:

19.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Battle.net.

19.1.2. Регион учетной записи: Европа.

19.1.3. Платформа: PC. Если участник способен выполнять все условия данного Регламента (общаться с соперниками и судьями в ТГ-группе, включать веб-камеру в ТМ-комнате, загружать и предоставлять, по необходимости, скриншоты и использовать функционал турнирного движка), он может использовать мобильное устройство.

19.1.4. Участники, которые играют и транслируют веб-камеру с одного телефона, могут столкнуться с отключением веб-камеры в момент нахождения в клиенте игры (зависит от модели телефона). Оргкомитет вправе разрешить участие таким игрокам, каждый эпизод рассматривается индивидуально.

19.1.5. Участникам разрешено играть с «Сезонным пропуском для полей сражений». Данное преимущество не является основанием для отказа его использования, так как его покупка, это индивидуальное решение каждого игрока.

19.1.6. Разрешено использование программ Deck Tracker и Firestone без дополнительных плагинов.

19.2. Проведение встреч.

19.2.1. Всем участникам дисциплины HSBG необходимо обеспечить присутствие их Discord-аккаунтов на официальном Discord-сервере Чемпионата – «Лига Чемпионов Бизнеса» за 24 часа до начала первого игрового дня дисциплины. Это необходимо для корректного подсчета баллов и формирования лобби всех раундов турнирным ботом Чемпионата. Участники предыдущих чемпионатов, должны убедиться, что их Discord-аккаунт присутствует на Discord-сервере Чемпионата. Новые участники, которые ранее не принимали участия, должны выполнить следующие действия:

- ▶ Перейти по ссылке на Discord-сервер Чемпионата – [«Лига Чемпионов Бизнеса»](#);
- ▶ Принять приглашение;
- ▶ Согласиться с правилами Discord-сервера.

Если участник не выполнит данные действия, он не будет допущен до Чемпионата.

19.2.2. Режим игры «Поля сражений» – лобби до 8 игроков.

19.2.3. Минимальное количество участников для начала лобби – 4 человека. При этом они играют в лобби с «рандомными» участниками – рейтинговый матч (см. п. 19.4.2. Регламента). Если в каком-то лобби любого раунда количество участников равно трем и менее, судья перезапускает раунд, исходя из активного количества игроков.

19.2.4. Правила создания лобби:

- ▶ Все игроки должны поставить режим «в сети»;
- ▶ Лобби создается игроком, находящимся в верхней ячейке своего лобби. Чтобы создать лобби, верхнему игроку необходимо добавить всех оппонентов в друзья и пригласить их во внутриигровое лобби.

19.2.5. Начало первого раунда любого игрового дня может быть задержано максимум на 10 минут. Опоздавшие или имеющие технические проблемы игроки могут присоединиться к любому последующему лобби игрового дня.

19.2.6. В случае, если один или несколько игроков пропускают 2 и более лобби и не подтверждают свое дальнейшее участие, Оргкомитет имеет право дисквалифицировать этих игроков с Чемпионата.

19.3. Последовательность действий участника в игровой день.

19.3.1. Все участники переходят в ТМ-комнату, включают веб-камеры (с компьютера или телефона) и могут общаться со своими соперниками, судьями в ТМ-комнате, а также вести переписку в ТГ-группе дисциплины.

19.3.2. Перед началом раунда судья присылает составы каждого лобби в ТГ-каналы «1 Лобби-1», «2 Лобби-2» и т.д., в формате: никнейм Discord – Battletag участника.

19.3.3. Если вы являетесь первым игроком в списке лобби, ваша задача создать внутриигровое лобби, добавив в друзья всех своих соперников, а затем добавив их в лобби. У игроков есть 10 минут после объявления начала раунда (тэга игроков, команды судьи), чтобы начать играть лобби. Если по каким-либо причинам игрок не

может принять участие, ему присваивается 0 баллов за это лобби. По решению судьи одно, несколько или все лобби раунда могут быть перезапущены, исходя из активного количества игроков, дисконнектов и внутриигровых ошибок.

19.3.4. Сразу по завершении игры, каждый участник должен написать свой результат в ТГ-канал лобби. Формат отправки результата: ваш никнейм в Discord и итоговое место в сыгранном лобби от 8 до 1 (Пример: Player – 3). Когда все игроки всех лобби раунда пропишут эту информацию, судья закрывает раунд. В канале «сетка» ТГ-группы дисциплины появятся результаты сыгранных лобби и общая турнирная таблица с заработанными баллами. Создается новый раунд и последовательность действий зацикливается (см. п. 19.3.2. Регламента).

19.4. Нюансы в игре.

19.4.1. Если вы создали лобби, добавили в него всех игроков и у вас не горит кнопка «играть» (горит «ожидание»), то вам, необходимо зайти в меню «коллекция» и выйти из него (2-3 попытки), «ожидание» поменяется на «играть». Если ошибка остается в силе, необходимо предупредить судью и пересобрать лобби.

19.4.2. Если в лобби собралось 4 активных игрока, в момент запуска игры к вам в лобби присоединятся «рандомные» игроки, лобби будет сыграно в рейтинговом режиме. Вы играете вместе с ними, но фиксируете свои места относительно вас четверых:

- ▶ Игрок, вылетевший первым из лобби, считается 4-м, даже если он занял в этом лобби 4-8 место;
- ▶ Игрок, вылетевший вторым, считается 3-м, даже если он занял в этом лобби 3-7 место;
- ▶ Игрок, вылетевший третьим, считается 2-м, даже если он занял в этом лобби 2-6 место;
- ▶ Последний оставшийся игрок становится первым, вне зависимости от его итогового места в этом лобби с «рандомными» игроками.

19.4.3. Когда лобби запускается с нечетным количеством участников, в игре (во время боя) появляется клон одного из участников. Не путать с картинкой Лича (вылетевшего игрока).

19.5. Особые нарушения.

19.5.1. Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, плагины, ошибки игры и 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 встречи своему оппоненту (ускорение анимации, намеренный разрыв соединения и другие).

19.5.2. Запрещен намеренный разрыв соединения в игре. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин (искусственное увеличение времени хода) или с использованием плагинов.

19.5.3. Запрещено нахождение в веб-камере игрока посторонних лиц, без согласования с судьей игрового дня.

19.5.4. Запрещено подсказывать игроку, за которым вы наблюдаете, как в текстовом, так и в голосовом формате.

19.6. Технические проблемы.

19.6.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех лобби участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

19.6.2. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и потерю соединения (дисконнекты) у игроков. Дисконнектом считается техническая поломка оборудования или любой разрыв интернет-соединения во время лобби из-за

неполадок в системе, сети, телефона, проблем с напряжением и т.п. Оргкомитет вправе назначить переигровку гейма, если из игры вылетело сразу несколько участников.

19.6.3. В случае дисконнекта у одного из игроков в момент запуска лобби (после нажатия «играть» (длительное время не загружается выбор героев, крутится «колесо», у других участников он уже идет), игрок должен сделать скриншот или фото экрана, записать видео и незамедлительно сообщить об этом судье, соперникам по лобби о разрыве соединения. По решению судьи, данное лобби может быть перезапущено. Игрок имеет право самостоятельно выполнить переподключение с любого игрового устройства. В таком случае, если после переподключения он сделал один или несколько ходов, купил существо, повысил уровень таверны, перезапуск лобби осуществляться не будет.

19.6.4. В случае, если дисконнект происходит в процессе игры (появилось игровое поле, бармен, выбор существ на первом ходу), лобби не перезапускается. У игрока есть только то время для переподключения, которое отводит сама игра. Другие игроки продолжают играть как обычно, а этот игрок занимает и указывает то место, которое он получит в лобби согласно игре.

19.6.5. Все баги игры, влияющие на результат лобби, или из-за которых невозможно его продолжение, не являются основанием для перезапуска лобби.

19.6.6. Оргкомитет просит всех участников заблаговременно подготовить внешний аккумулятор (Power Bank) к вашему устройству, а также заранее проверить работоспособность мобильных устройств с включенным клиентом игры и веб-камерой.

19.6.7. В случае систематических нарушений и проблем, Оргкомитет оставляет за собой право отстранить такого участника от соревнований до устранения неполадок, что может повлиять на его итоговый результат.

Статья 20. Правила по дисциплине EA Sports FC26.

20.1. Настройки игры:

20.1.1. Версия спортивного симулятора: [EA Sports FC26](#), лицензионная, последней актуальной версии.

20.1.2. Платформы: PS5, Xbox X/S и PC (кроссплатформенный режим).

20.1.3. У всех участников должна быть активирована подписка PSN+ или EA Play, для участия в режиме «сетевых товарищеских матчах».

20.2. Проведение встреч.

20.2.1. Устанавливаемые настройки каждого матча (игроки устанавливают и проверяют данные настройки самостоятельно):

- ▶ Режим: сетевой товарищеский матч;
- ▶ Выбор команд: любые клубные команды, национальные сборные, кроме команд Легенд;
- ▶ Длительность тайма: 6 минут;
- ▶ Скорость игры: нормальная;
- ▶ Тип защиты: любой;
- ▶ Составы игроков: онлайн – согласно последнему обновлению игры. **В случае технических неполадок разрешается играть оффлайн составами. Игроки должны согласовать это между собой и предупредить Оргкомитет.**

20.2.2. Каждый матч можно выбирать новую команду. Соперникам разрешено играть одинаковыми командами друг против друга. Разрешается использовать любые, базовые схемы (расстановки) из игры.

20.2.3. Формат встречи – «правило выездного гола»:

а. Основные матчи (№ 1 и 2). Каждая игровая встреча состоит из двух матчей – дома и на выезде. Каждый игрок хостит по одному матчу (приглашает своего соперника в друзья и создает свой домашний матч). Победитель встречи будет определен по правилу выездного гола, без использования дополнительного времени или серии пенальти после второго матча.

б. Дополнительные матчи (№ 3 и 4). Если за два основных матча победителя определить не вышло (по сумме двух встреч ничья), то проводится ещё одна полноценная встреча (2 дополнительных матча с аналогичной сменой хостов).

в. Экстра-матч (№ 5). В случае, если дополнительная встреча (2 матча) опять сыграна вничью, игрок А создаёт экстра-матч. Победитель этого экстра-матча становится победителем встречи.

г. Финальный матч до золотого гола (№ 6). Если основное время экстра-матча завершается вничью, то игрок В создаёт финальный матч, который будет сыгран до первого (золотого) гола.

20.2.4. За 10 минут до начала каждой встречи игроки должны обменяться приглашениями. Игрок, находящийся слева на странице текущего матча (игрок А), создает лобби первого матча встречи и отправляет приглашение сопернику для сетевого товарищеского матча. Лобби второго матча создает игрок, находящийся справа на странице текущего матча (игрок Б). Так должно продолжаться, пока не будет выявлен победитель встречи, согласно п. 20.2.3. Регламента.

20.2.5. Если в экстра-матче (п. 20.2.3. в.), завершённом вничью был удален игрок в одной из команд, то участникам матча необходимо обеспечить удаление этого игрока в финальном матче (п. 2.4.4. г.):

- ▶ Создать финальный матч этими же командами;
- ▶ Начать игру и стараться фолить тем удаленным игроком. Используйте подкаты сзади, в любой части поля, зарабатывая им 2 желтые карточки, или пытайтесь фолить им в своей штрафной, чтобы получить прямую красную карточку. Если после удаления необходимого игрока назначено пенальти или штрафной, и он будет реализован, то этот гол не будет учитываться в итоговом результате матча;
- ▶ Только после удаления этого игрока и завершения эпизода, начинается игра до «золотого гола».

20.2.6. Встреча должна быть начата по расписанию (включая согласованный перенос), либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о любых задержках. В случае проведения всех вышеуказанных матчей, встреча со следующим соперником автоматически переходит в формат Follow-by – игроки начинают встречу по обоюдной готовности.

20.2.7. Сразу после завершения встречи, победившему игроку необходимо отправить в канал «судейство» ТГ-группы дисциплины скриншоты или фотографии монитора с итоговыми результатами матчей, названием команд и комментариев (проигравший игрок должен сохранять скриншоты или фотографии итогов каждого матча, по запросу Оргкомитета или судьи их необходимо будет дополнительно предоставить):

- ▶ Фамилия Игрок А - Фамилия Игрок Б (матч 1: 2:0, матч 2: 1:2);
- ▶ Фамилия Игрок А - Фамилия Игрок Б (матч 1: 3:3, матч 2: 3:3, матч 3: 3:0, матч 4: 1:2);
- ▶ Фамилия Игрок А - Фамилия Игрок Б (матч 1: 1:3, матч 2: 3:1, матч 3: 3:0, матч 4: 0:3, Экстра: 1:1, финальный: 1:0).

20.3. Паузы и технические проблемы.

20.3.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех играх участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

20.3.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) обоих игроков назначается доигровка с той внутриигровой минуты, с которой произошел разрыв + 5 дополнительных внутриигровых минут, при этом результат прерванного матча сохраняется и учитывается при доигровке. Допускается полная переигровка матча или доигровка необходимого количества минут, в случае обоюдного согласия обоих игроков.

20.4. Особые нарушения.

20.4.1. Запрещено использование любых багов игры, читов и других сторонних программ, которые улучшают, добавляют, изменяют или удаляют внешний вид, цвет или файлы игры. В случае их использования, к данному игроку применяются дисциплинарные санкции.

20.4.2. В случае, если соперник умышленно разорвал соединение (связь) и отказывается продолжать матч (доигровку), он наказывается техническим поражением 0:5 в данном матче.

20.4.3. Если игроку мешают лаги или задержка он имеет право выйти из игры, с целью решения технических проблем или дальнейшего переноса игры, только в первые 10 игровых минут матча. При этом, игрок должен нажать паузу и оповестить о имеющейся проблеме и выходе из матча своего соперника. Голы, забитые до момента выхода, сохраняются. Выход из матча, аргументированный данным пунктом Регламента запрещен в случае, если игрок решил осуществить выход из игры перед пробитием пенальти.

20.5. Технические проблемы.

20.5.1. Все технические проблемы должны быть решены до начала Чемпионата. Во всех встречах участники несут ответственность за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

20.5.2. Оргкомитет не несет ответственности за технические проблемы и потерю соединения (дисконнекты) у игроков. Дисконнектом считается техническая поломка оборудования или любой разрыв интернет-соединения во время игры из-за неполадок в системе, сети, проблем с напряжением и т.п.