

УТВЕРЖДЕНО



Ревердатто П.О.

От 28.08.2024

РЕГЛАМЕНТ
QUAZAR.GG Сезон 2024-2025

Россия
2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. Термины и сокращения
2. Общие положения
3. Организаторы Соревнования
4. Официальные лица Соревнования
5. Участники Соревнования
6. Формат и система проведения
7. Регистрация игроков и команд
8. Верификация игроков и команд
9. Назначение времени и даты матчей
10. Изменения в составе
11. Технические правила
12. Судейство
13. Награждение
14. Оплата услуг
15. Заключительные положения

1. Термины и сокращения

Организатор соревнований – АНО ЦРКС «Квазар», Российская киберспортивная организация, проводящая соревнования по компьютерному спорту.

Лига QUAZAR.GG - это молодежная лига по компьютерному спорту.

Соревнования – Лига QUAZAR.GG по компьютерному спорту сезон 2024–2025. Включает себя 5 кубков и Чемпионат.

Судья - физическое лицо, уполномоченное организатором спортивного соревнования обеспечить соблюдение правил вида спорта и регламента о соревновании.

Главный судья - физическое лицо, возглавляет судейскую коллегию и руководит соревнованиями в целом, решает спорные вопросы Соревнования.

Судейская коллегия (СК) — это группа судей, на которую возложено проведение соревнований. Основной задачей судей является обеспечение возможности спортсменам честно проводить поединки в соответствии с правилами компьютерного спорта.

Лига Школ - лига, в которой играют команды от школ, в составе команд могут быть только учащиеся школ.

Лига Колледжей – лига, в которой играют команды от колледжей, техникумов и других учебных заведений среднего профессионального образования (СПО), в составе команд могут быть только учащиеся СПО.

Лига Университетов - лига, в которой играют команды от высших учебных заведений, только учащиеся институтов и университетов.

Кубок - часть соревнования, состоящая из двух стадий: региональные отборочные и финал кубка, в соревновании 5 кубков.

- Региональные отборочные (с 1 по 5 кубки) – отборочные матчи, где команды одного региона играют между собой за выход в Финал кубка.

- Финал кубка – межрегиональные соревнования по итогу отборочных матчей.

Чемпионат QUAZAR.GG - заключительная часть соревнований, которая проходит с делением на Лиги, без деления на регионы.

LAN (Local Area Network) – формат проведения Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется на одной площадке и в равных условиях.

ЕСнУП (Единые соревнования на удаленных площадках) – Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей и взаимодействуют дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

Дивизионная система – система проведения соревнований, при которой команды поднимаются в дивизион выше или опускаются в дивизион ниже, после сыгранных матчей в своём дивизионе, в зависимости от результата сыгранных матчей. Соревнования в рамках отборочных в дивизионах могут проводиться по системам RR bo1 или DE bo1 выбор делается после окончания регистрации в кубок и зависит от количества команд в дивизионах (или в регионе).

Дивизион – объединение команд, в которое входит от 2 команд.

Double-elimination (DE) - Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после двух проигранных матчей.

Single Elimination (SE) - Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

Round - Robin – Круговая система проведения соревнования, при которой каждая команда играет с каждой.

bo1 – Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.

bo3 - Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.

Мап-вето - процессы выбора карты и стороны начала.

Матч - состязание между двумя командами.

Гейм - составная часть матча, в рамках которой обеспечивается присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченная счетом и состоящая из раундов; по результатам геймов определяется результат матча.

Учебное заведение – Образовательная организация среднего образования, высшего образования или профессиональная образовательная организация.

Команда – группа спортсменов от 5 до 10 игроков, чья заявка на участие в Соревнования была одобрена организатором Соревнований. Команда представляет свое учебное заведение (школа/колледж/ВУЗ).

Капитан — это член команды, которого назначает команда для решения всех организационных вопросов с Лигой.

Тренер – человек, который устанавливает план тренировок, помогает команде определиться с игровой моделью, подбирает стратегии и тактики. Все регламентные и дисциплинарные правила проведения распространяются на тренера. Тренер участвует в лиге бесплатно и, МОЖЕТ быть, не из учебного заведения.

Член лиги - учащийся учебного заведения. Статус «Члена Лиги» присваивается после предоставления и проверки всех документов, необходимых для регистрации в соревновании.

Легионер - участник команды из учебного заведения отличного от того за которое выступает команда, но принадлежащая той же категории учебного заведения.

Замена игрока – Изменение состава на игру из заявленных игроков состава команды.

Дозаявка игрока – Добавление нового игрока в состав команды.

Ростер-лок – Закрепление состава команды на определенную стадию Соревнования.

Верификация — это проверка подлинности данных. Цель верификации — подтвердить личность участника.

Абсолютное чемпионство – статус, который получают команда-победитель по итогам матчей между победителями лиг Чемпионата QUAZAR.GG, в каждой из дисциплин.

Официальный сайт организатора соревнований - <https://quazar.gg/>.

Площадка проведения соревнований - <https://www.vscl.ru/>.

2. Общие положения

- 2.1. Спортивные соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом.
- 2.2. Спортивные соревнования проводятся с целью предоставления возможности новым составам попробовать себя в компьютерном спорте, а уже устоявшимся командам дать хорошую игровую практику.
- 2.3. Обработка персональных данных участников спортивного соревнования осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных». Согласие на обработку персональных данных представляется в СК.
- 2.4. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, включенных в данный регламент.
- 2.5. Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 2.6. QUAZAR.GG определяют условия проведения спортивных соревнований, предусмотренных данным регламентом.

3. Организаторы соревнования

- 3.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется АНО ЦРКС «Квазар». При обеспечении безопасности в момент подготовки и

проведения Соревнования АНО ЦРКС «Квазар» руководствуется действующим законодательством Российской Федерации и законами субъектов Российской Федерации.

- 3.2. Организаторы соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и турнирных сервисов.
- 3.3. Организаторы Соревнования сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, команды которых участвуют в Соревновании.
- 3.4. Организаторы Соревнования сохраняют за собой право не допустить до Соревнования участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:
 - защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
 - сходны или идентичны никнеймам других участников соревнований или названиям других команд, участвующих в соревнованиях;
 - сходны или идентичны никнеймам официальных лиц соревнований;
 - имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение;
 - имеют схожее наименование, звучание с запрещенными веществами;
 - нечитаемые или непроизносимые;
 - имеют в составе цифры;
 - имеют многократное повторение букв, не несущее смысловой нагрузки;
 - написаны с многократным использованием заглавных букв, так называемой «Лесенкой». Организаторы оставляют за собой право самим определять наличие «Лесенки» в названиях команд или аккаунтов (никнеймы);
 - написаны не латиницей;
 - написаны в два или более слов. Данный пункт относится непосредственно к названиям аккаунтов. Названия команд могут содержать два или более слов;
 - имеют в составе более четырёх слогов. Данный пункт относится непосредственно к названиям аккаунтов. Названия команд могут содержать более четырех слогов.
 - В случае некорректности никнейма судья в праве поменять никнейм на имя игрока, написанное латиницей.
 - Участник соревнования в праве запросить изменение никнейма через поддержку VSCL.
- 3.5. Права организаторов Соревнования:
 - организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных настоящим регламентом;
 - утверждать Регламент или иные документы Соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения Соревнования, определяющие права и обязанности участников Соревнования;

- толковать (разъяснять), в случае необходимости, нормы Регламента и иных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы регламента и иных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений Регламента или иных документов Соревнования;
- освещать Соревнование посредством трансляции изображения и/или звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки Соревнований;
- использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнований;
- осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

3.6. Обязанности организаторов Соревнования:

- осуществлять деятельность по организации Соревнования;
- определять условия допуска участников к Соревнованию;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
- осуществлять организацию судейства Соревнования;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования.

4. Официальные лица Соревнования

- 4.1. Соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Регламента Соревнования.
- 4.2. Организацию судейства Соревнования осуществляет СК.
- 4.3. Решения СК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.
- 4.4. Для обращения в СК используется - электронная почта: tournament@quazar.gg, тел. +9831379075
- 4.5. Для получения информации о Соревновании обращаться в Личные сообщения групп лиг в ВК или Telegram https://t.me/quazar_bot:
- 4.6. Судьи Соревнования и иные официальные лица Соревнования не могут являться участниками Соревнования.

5. Участники соревнования

- 5.1. Спортсмен не обучающийся ни в одном учебном заведении региона может участвовать в Лиге только в качестве тренера команды.
- 5.2. К участию в Соревновании допускаются спортсмены, подавшие заявку на участие и одобренную СК по правилам, предусмотренными Регламентом Соревнования, а также прошедшие верификацию.
- 5.3. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам выполнения всех условий регистрации, предусмотренных данным регламентом. Официальный язык Соревнования – русский.
- 5.4. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Регламент Соревнования.
- 5.5. Участники Соревнования и их официальные представители, предоставившие организаторам и иным официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 5.6. Участники Соревнования и их официальные представители обязаны общаться с организаторами Соревнования, официальными лицами Соревнования, а также с другими участниками Соревнования на русском языке.
- 5.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать требования по идентификации личности, установленные СК, в том числе предъявлять по запросу официальных лиц Соревнования документы, подтверждающие личность участника Соревнования (в формате LAN и ЕСнУП).
- 5.8. Участники Соревнования обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организатором и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб или апелляций является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.
- 5.9. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования. Запрещается любая форма дискриминации (по половому признаку, национальному признаку, по уровню мастерства, по социальному статусу и другие).
- 5.9.1. В случае нарушения участником Соревнования общепринятых норм поведения, в т.ч. неуважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы и другим участникам Соревнования, а также использование любой формы дискриминации влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Регламентом Соревнований, вплоть до дисквалификации.
- 5.10. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 5.11. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения

обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

- 5.12. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов и матчей, проводимых в рамках Соревнований.
- 5.13. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.
- 5.14. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу.
- 5.15. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей, обозревателей, и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.
- 5.16. Участникам и иным официальным лицам Соревнования запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 5.17. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутри игровую механику дисциплин Соревнования, в том числе – предназначенное для изменения внутри игровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 5.18. В случае возникновения форс-мажора, которые помешают участнику Соревнования участвовать в матче, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов Соревнования.

6. Формат и система проведения

- 6.1. Соревнование включают в себя следующие дисциплины:
 - «Тактический трёхмерный бой» по виду программы Counter-Strike 2;
 - «Боевая арена» по виду программы Dota 2.
- 6.2. Соревнование проходит с 23.09.2024 – 27.04.2025.
- 6.3. В Соревновании принимают участие учащиеся Новосибирской области, Челябинской области, Свердловской области, Ленинградской области, Республики Башкортостан, Пермского края, Омской области, Красноярского края.
 - 6.3.1. Список регионов участвующих в Соревновании может быть дополнен по решению Организатора Соревнований.
- 6.4. Соревнования Лиги проходят в формате трех лиг:
 - Лига Школ

- Лига Колледжей
- Лига Университетов

Каждая из них включает в себя команды, которые распределены по категориям учебных заведений. Таким образом, команды-участники определённой категории учебных заведений будут соревноваться между собой: Университеты с университетами, колледжи с колледжами и школы со школами.

6.5. Матчи за Абсолютное чемпионство проводятся между победителями всех лиг Чемпионата QUAZAR.GG.

6.6. Соревнование состоит из пяти кубков и Чемпионата QUAZAR.GG:

Даты проведения: 23.09.2024 – 27.04.2025

Кубок Дружбы: 23.09 – 27.10

Кубок Героев: 21.10 – 24.11

Кубок Традиций: 18.11 – 13.01

Кубок Чести: 06.01 – 09.02

Кубок Памяти: 03.02 – 09.03

Чемпионат QUAZAR.GG: 03.03 – 27.04

Абсолютное чемпионство: конец апреля.

6.7. Кубки (1–5) состоят из двух стадий:

- Стадия региональных отборочных: играют команды одного региона
- Стадия межрегиональных соревнований: финал кубка - играют победители региональных отборочных

6.7.1. Региональные отборочные проводятся в формате LAN по дивизионной системе.

Перед первым Кубком Соревнования Организаторы проводят посев команд по дивизионам. В дивизион входит от двух команд. Команды играют в формате RR bo1 или DE bo1, выбор делается СК после окончания регистрации команд в кубок и зависит от количества команд в дивизионах (или в регионе). Отборочные кубка начинаются с матчей в последних дивизионах. Две команды, занявшие 1 и 2 место в своем дивизионе, переходят в вышестоящий дивизион и играют в нем. Две команды, занявшие последние места в своем дивизионе, переходят в следующий кубок в нижестоящий дивизион. Остальные команды сохраняют свое место в дивизионе на следующий кубок. По итогам отборочных 1-го кубка от каждого региона в финал кубка проходят команды с 1 и 2 места I дивизиона. В финал кубка (2–5), выходит одна команда из региона - 1 место I дивизиона.

6.7.1.1. За неявку на назначенные матчи, команда в следующем кубке переходит в дивизион ниже.

6.7.1.2. Если команда отказалась от участия в дивизионе, то СК может вместо нее допустить участие команды из нижестоящего дивизиона.

6.7.2. Межрегиональные соревнования проводятся в формате ЕСнУП, SE bo3.

По итогам Финала кубка 50% сильнейших команд остаются в межрегиональном соревновании на следующий кубок, а остальные 50% команд возвращаются в региональные отборочные в I дивизион.

6.7.3 Команды распределяются в дивизионе по следующим критериям:

- количество выигранных матчей;
- результаты личных матчей;
- разница выигранных и проигранных геймов между спорящими;
- разница по раундам в матчах между спорящими;
- при равенстве вышеуказанных критериев назначаются переигровки между спорящими за выход из группы Участниками. При проведении переигровок вводятся дополнительные параметры для определения занятых мест. Формат проведения матча за выход в следующий дивизион назначается главным судьёй соревнований.

6.7.4. В случае, когда команда не доиграла до конца свои матчи в дивизионе и решила покинуть соревнования, то все результаты в дивизионе засчитываются как технические поражения.

6.8. Чемпионата QUAZAR.GG проводится для каждой из Лиг, региональное деление отсутствует. Чемпионат QUAZAR.GG проводится в формате EChUP Double Elimination, верхняя сетка играется в формате - bo1, нижняя - bo3.

6.9. Матчи за Абсолютное чемпионство - проводятся для определения сильнейших из команд в каждой из дисциплин. Соревнования проводятся в формате EChUP, RR, bo3.

7. Регистрация игроков и команд

7.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены, прошедшие регистрацию. В регистрацию входит подача заявки, одобренной СК по правилам, предусмотренными настоящим Регламентом и верификация.

7.2. Регистрация участников доступна в течение всего сезона: <https://www.vsc1.ru/user/register/quazar>. ВАЖНО! Для получения обратной связи от судьи при регистрации необходимо указать актуальные данные: ФИО, дата рождения, никнейм, учебное заведение, steam, Telegram, ВК и телефон.

7.3. Спортсмены, ранее участвовавшие в Соревнованиях, организованных QUAZAR.GG, для участия в Соревновании нужно написать Организатору Соревнования по указанным источникам (пункт 4.5.) для получения дальнейших инструкций и прохождения полной регистрации.

7.4. После обращения к Организатору Соревнования или заполнения формы, СК рассмотрит заявку и свяжется со спортсменом для дальнейших инструкций.

7.5. Все участники команды должны пройти верификацию до первого матча.

7.5.1. Верификация проходит в формате видеоконференцсвязи.

7.5.2. Время и дата верификации назначается судьей.

7.5.3. Верификация проводится в Discord. Наличие камеры обязательно.

7.5.4. Во время верификации все участники команды должны присутствовать в голосовом канале.

7.5.5. Каждый новый игрок лиги проходит обязательную верификацию до первого своего матча.

7.5.6. Во время верификации проводится проверка:

- личности,
- факт обучения в заявленном учебном заведении (личный кабинет обучающегося на сайте учебного заведения/справка из учебного заведения),
- договора об участии в Соревновании по форме, предоставленной Организатором Соревнования,
- родительского соглашения по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет.

После регистрации участнику присваивается статус «Член лиги».

7.6. Состав команды может включать в себя от 5–10 игроков.

7.7. Команда обязана назначить одного из участников состава на роль Капитана команды. Капитану на турнирной платформе VSCL необходимо перед началом турнира выставить роли в команде: обязательно должен быть один капитан + 4 игрока основы.

7.8.1. При смене капитана необходимо сообщить судье через мессенджеры (п.4.5.)

7.9.2. Общение от лица ведет только капитан (дозаявки, апелляции, переносы и др.)

7.10. Команда вправе иметь тренера команды.

7.10.1. Тренер команды имеет право принимать участие в стадии драфта карт или персонажей (пики и баны).

7.10.2. Тренер команды имеет право давать советы и брать тактические паузы.

7.10.3. Тренер вправе сделать замены в составе на матче, на котором он присутствует. В случае разногласий в команде по составу команды на матч решение тренера является окончательным.

7.10.4. Тренер во время матча стоит за спинами игроков, и может присутствовать во время матчей.

7.10.5. Тренер не имеет права подключаться к игре и к голосовому чату команды.

7.10.6. Тренер не имеет права обращаться к судье с жалобами, апелляциями и иными организационными вопросами, кроме подачи состава на игру.

7.10.7. Тренер обязан соблюдать все правила, предусмотренные данным регламентом.

7.10.8. Тренер может быть представителем любого учебного заведения или не иметь статус учащегося.

7.10.9. Тренер не имеет право играть.

7.11. Команда вправе иметь в своем составе участника легионера, если это предусмотрено Регламентом Соревнования.

7.11.1. Легионеры могут выступать только за команды своего региона.

7.11.2. Легионер может играть только за одну команду.

7.11.3. Легионер может принимать участие в лиге за команду той категории учебного заведения, в которой обучается.

7.11.4. В кубках (1–5) допускается наличие двух легионеров в команде.

- 7.11.5. В Чемпионате QUAZAR.GG не допускается участие легионеров.
- 7.11.6. Если команда с легионером в составе занимает призовое место, призовые команды уменьшаются на 15% за каждого из легионеров, принявших участие в Кубке.
- 7.12. При регистрации команде присваивается название и логотип (соответствующие учебному заведению, за которое она выступает), литера или цифра (в зависимости от дисциплины: DOTA2 - литера, CS2 - цифра).
- 7.13. При регистрации команды на платформе VSCL капитан обязательно должен выставить название, логотип учебного заведения и литеру/цифру, присвоенные команде.
- 7.13.1. Команда вправе зарегистрировать свой логотип и название, для этого капитану необходимо оплатить услугу регистрации логотипа.
- 7.14. Участники соревнования обязаны разместить свою фотографию в профиле игрока на турнирной платформе VSCL.

8. Верификация игроков и команд

- 8.1. После регистрации игроков команды, судьями лиги проводится верификация игроков и команд. Все участники команды должны пройти верификацию до первого матча.
- 8.2. Верификация проходит в формате видеоконференцсвязи.
- 8.3. Время и дата верификации назначается судьей.
- 8.4. Верификация проводится в Discord. Наличие камеры обязательно.
- 8.5. Во время верификации все участники команды должны присутствовать в голосовом канале.
- 8.6. Каждый новый игрок лиги проходит обязательную верификацию до первого своего матча.
- 8.7. Во время верификации проводится проверка:
- личности,
 - факт обучения в заявленном учебном заведении (личный кабинет обучающегося на сайте учебного заведения/справка из учебного заведения),
 - договора об участии в Соревновании по форме, предоставленной Организатором Соревнования,
 - родительского соглашения по форме, предоставленной Организатором Соревнования, для участников не достигших возраста восемнадцати лет.
- 8.8. Зарегистрированные игроки должны пройти обязательную верификацию.

9. Назначение времени и даты матчей

- 9.1. Дата и время матчей назначается главным судьей лиги.
- 9.2. Судья отправляет уведомление капитану о дате, времени и месте проведения матча. Капитан команды обязан подтвердить участие в матче за день до начала матча.
- 9.3. Перенос матча возможен на усмотрение главного судьи.

10. Изменения в составе

- 10.1. Команда вправе совершать изменения в составе по правилам, предусмотренными данным регламентом.
- 10.1.1. Заменить основного игрока на матче заранее можно заявленным до начала игры дивизиона запасным игроком состава.
- 10.1.2. Внесение нового игрока в состав команды возможно только в отборочных кубка. При дозаявке нового игрока необходимо сообщить судье (п.7.9.2) и новому игроку пройти верификацию (п.8.) до первого матча.
- 10.2. На Финалы Кубков, Чемпионат QUAZAR.GG и матчи за Абсолютное чемпионство на весь состав команды накладывается Ростер-лок.

11. Технические правила

11.1. Технические правила по дисциплине тактический трехмерный бой (Counter-Strike 2):

11.1.1. Список карт:

- de_dust2
- de_mirage
- de_inferno
- de_ancient
- de_nuke
- de_anubis
- de_vertigo

11.2.1. На странице матча осуществляется мап-вето. Турнирная платформа VSCL случайным образом выбирает право первого хода для команд.

Для bo1:

- Команда А вычеркивает 2 карты;
- Команда Б вычеркивает 3 карты;
- Команда А вычеркивает 1 карту;
- Команда Б выбирает игровую сторону.

Для bo3:

- Команда А вычеркивает 1 карту;
- Команда Б вычеркивает 1 карту;
- Команда А выбирает 1-ую карту;
- Команда Б выбирает игровую сторону на карте 1;
- Команда Б выбирает 2-ую карту;
- Команда А выбирает игровую сторону на карте 2;
- Команда Б вычеркивает 1 карту;
- Команда А вычеркивает 1 карту;

Команда Б выбирает игровую сторону на карте 3.

11.2.2 Только капитаны вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам в общем чате матча и организаторам Соревнования причину паузы. К допустимым причинам относятся:

11.2.3. Непреднамеренный разрыв соединения:

- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением;
- Форс-мажор, который мешает участнику Соревнования участвовать в матче. Организатор Соревнования и иные официальные лица Соревнования оставляют за собой право самим оценивать ситуацию как форс-мажор.

11.2.4. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу с обязательным уведомлением соперников о причине технической паузы.

11.2.5. Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

11.2.6. В дисциплине «Тактический трёхмерный бой» в рамках одного матча (карты) каждая команда вправе использовать четыре тактических паузы длительностью по 30 секунд каждая.

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

11.2.8 Возобновление игры (снятие паузы) возможно только по команде судьи и получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

11.3. Технические проблемы в дисциплине «Тактический трёхмерный бой»:

11.3.1. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию матча – рассмотрены не будут.

11.4 Технические правила по дисциплине Боевая Арена (DOTA 2):

11.4.1. Мап-вето для дисциплины “Боевая Арена”:

Турнирная платформа VSCL случайным образом предоставляет одной из команд право первого выбора.

Для bo1: команда А выбирает из четырех вариантов:

- первый пик
- второй пик
- свет
- тьма.

Если команда А выбрала пик, то команда Б выбирает сторону, и наоборот, если команда А выбрала сторону, то команда Б выбирает пик.

Для bo3: для создания второй карты идет процесс выбора аналогичный bo1, но право первого выбора у противоположной команды. На третьей карте право первого выбора определяется случайным образом.

- 11.4.2 Только капитаны вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам в общем чате матча и организаторам Соревнования причину паузы. К допустимым причинам относятся:
- 11.4.3. Непреднамеренный разрыв соединения:
- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением;
 - Форс-мажор, который мешает участнику Соревнования участвовать в матче. Организатор Соревнования и иные официальные лица Соревнования оставляют за собой право самим оценивать ситуацию как форс-мажор.
- 11.4.4. В дисциплине «Боевая Арена» в случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу с обязательным уведомлением соперников о причине технической паузы.
- 11.4.5. Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 11.4.6. В дисциплине «Боевая арена» в рамках одного матча (карты) каждая команда вправе использовать четыре тактических паузы длительностью по 30 секунд каждая. Контроль за соблюдение количества и продолжительность пауз возлагается на судью.
- 11.4.7. Возобновление игры (снятие паузы) возможно только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 11.4.8 Возобновление игры (снятие паузы) возможно только по команде судьи и получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 11.4.9. Запрещается делать тактические паузы при сражениях.
- 11.5. 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.
- 11.5.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создается заново. При этом участники, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента разрыва соединения (дисконнекта) выборы и запреты.
- 11.5.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта. Дату и время переигровки назначает судья.
- 11.5.3. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитывается как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры участник может быть дисквалифицирован с Соревнования.
- 11.6. Голосовой чат.

Все общение команд во время матчей происходит в Discord'e (<https://discord.com/invite/X9583tqmpK>), на сервере VSCL. За 30 минут до матча автоматически создаются комнаты на сервере на VSCL. Комната носит название команды-участника. За 15 минут до матча участникам команды необходимо зайти в соответствующую комнату.

12. Судейство

- 12.1. За неспортивное поведение СК имеет право лишить призовых выплат.
- 12.2. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с настоящим регламентом Соревнования.
- 12.3. Судья вправе выдавать штрафные баллы участникам и/или команде Соревнования за те или иные нарушения, предусмотренные данным регламентом, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
 - 12.3.1. Штрафные баллы сохраняются до окончания Соревнования.
 - 12.3.2. Если участник и/или команда набрали 3 или более штрафных балла, то они не допускаются к следующему матчу. Участник и/или команда вправе заменить дисквалификацию на денежный штраф, оплатив сумму, предусмотренную данным регламентом.
 - 12.3.3. После оплаты штрафа или конца срока дисквалификации штрафные баллы обнуляются.
- 12.4. Если за 15 минут до начала матча команда участников находится не в полном составе, то ей выносится предупреждение и предоставляется 30 минут, чтобы начать матч. Если спустя 30 минут команда находится не в полном составе, то команде присуждается техническое поражение в текущем матче.
- 12.5. Команда, желающая иметь возможность замены в течении матча в формате LAN и ЕСнУП, должна присутствовать на начало матча в полном составе, включающем запасных игроков. Опоздания запасных игроков регулируются данным регламентом.
- 12.6. Избыточные сообщения во внутриигровой чат (флуд - малосодержательные и нетематические сообщения; также запрещены "типы") и прочее неспортивное поведение может повлечь применение к нарушителю предупреждения или штрафных баллов, вплоть до дисквалификации.
- 12.7. Команды должны соблюдать принципы честной игры - уважение к соперникам, судьям, тиммейтам. Соблюдение правил соревнований и принятие судейских решений.
- 12.8. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации.
- 12.9. В дисциплине «Боевая арена» написание «gg» и других аналогий, несущих такую же смысловую нагрузку, что и написание «gg», приравнивается к проигрышу. При

ошибочном написании или технической накладке команде, написавшей «gg» и других аналогий, несущих такую же смысловую нагрузку, что и написание «gg», выносится предупреждение, при этом команда обязана сразу уведомить своих соперников об ошибочном написании. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренное настоящим пунктом, повлечет присуждение технического поражения команде.

- 12.10. В дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» запрещено начинать матч неполным составом команды. Нарушение данного пункта повлечет присуждение технического поражения команде.
- 12.10.1. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течении 30 минут после окончания матча. Апелляция производится в СК через личные сообщения группы ВК или Telegram. (п. 4.5.)
- 12.10.2. Апелляция должна содержать указание тайм-кодов (промежутка времени) спорных моментов и их аргументация. Допускается оформление апелляции в течение суток после матча.
- 12.10.3. Диалог от лица команды ведёт только капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.
- 12.11. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 12.12. Участникам Соревнования запрещено транслировать игры Соревнования на различные стриминговые и иные площадки.

13. Награждение

- 13.1. Общий призовой фонд Соревнования составляет 3 570 000 (три миллиона пятьсот семьдесят тысяч) рублей:
- 13.2. Призовой фонд делится равными суммами между Лигами - по 1 190 000 (один миллион сто девяносто тысяч) рублей на каждую из Лиг.
- 13.2.1. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в Финалах Кубка:
- Первое место – 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей;
 - Второе место – 25 000 (двадцать пять тысяч) рублей;
 - Третье место - 10 000 (десять тысяч) рублей.
- 13.2.2. Распределение призового фонда в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» в Чемпионате QUAZAR.GG:
- Первое место – 100 000 (сто тысяч) рублей;
 - Второе место – 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей;
 - Третье место - 20 000 (двадцать тысяч) рублей.

13.3. Команды-победители в матчах за Абсолютное Чемпионство в дисциплинах «Боевая арена» и «Тактический трёхмерный бой» наносятся на Артефакты Лиги QUAZAR.GG.

13.4. Призовые суммы выплачиваются полностью капитану команды в течение 30 дней после выигрыша призовой суммы командой.

13.5. Капитан команды, выигравшей призовую сумму, обязан в течение 10 дней после выигрыша призовой суммы подать следующие данные и документы:

- Скан или качественные фотографии первых трёх страниц паспорта;
- ИНН;
- СНИЛС;
- Реквизиты банковского счёта;
- Подписанное согласие об обработке персональных данных.

13.6. Организаторы Соревнования, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, а именно исчисляют, удерживают и перечисляют налог с каждой призовой суммы в размере 13% и подают сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

14. Оплата услуг

14.1. Участие оплачивается за кубок - 1000Р с команды.

14.2. Оплата штрафа вместо пропуска матча за три предупреждения - 500Р

14.3. Регистрация уникального Названия команды и Логотипа – 500 Р

15. Заключительные положения

15.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование (разъяснение) настоящего Регламента осуществляется СК.

15.2. Организаторы Соревнования вправе изменять настоящий регламент.

15.3. Регламент вступает в силу с момента его публикации на официальных источниках Соревнования.