

Битва за науку 21



**Официальные правила
киберспортивного турнира “БИТВА ЗА НАУКУ”
по дисциплине LEAGUE OF LEGENDS.**

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Общие положения	2
2.	Состав команд и требования к игрокам	2
3.	Формат и даты проведения Турнира	3
3.1.	Регистрация на турнир	4
3.2.	Открытые Квалификации	4
3.3.	Основная стадия	4
3.4.	LAN-Финал	5
4.	Проведение матчей открытых квалификаций	5
4.1.	До начала игры	5
4.2.	Во время игры.	6
4.3.	Окончание игры.	6
5.	Проведение матчей основной стадии	7
5.1.	До начала игры	6
5.2.	Во время игры	7
5.3.	Окончание игры	7
6.	Поведение участников Турнира	7
7.	Коммуникация	8
8.	Награды	8
9.	Изменение в расписании Турнира	9
10.	Судейство	9
	Приложение №1	11
	Приложение №2	12
	Приложение №3	13

1. Общие положения.

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет официальные правила турнира «БИТВА ЗА НАУКУ» (далее «Турнир») и применяется к каждой из команд, участвующих в соревнованиях, а также к каждому члену команды, включая запасных игроков, тренеров и менеджеров.

Регламент обязателен к исполнению всеми командами, принимающими участие в данном Турнире. Участие в Турнире означает полное согласие с настоящим Регламентом.

Данный Турнир является студенческим и проводится между учащимися Высших и Средне Специальных Учебных Заведений.

Даты проведения турнира: 1 декабря - 15 декабря 2021 года.

Организаторы: Министерство науки и высшего образования РФ.

При поддержке: университет «Синергия», Московский Киберспорт, турнирный оператор GIG.ME

2. Состав команд и требования к игрокам.

2.1. К участию в Турнире «Битва за науку» по дисциплине League of Legends допускаются игроки, аккаунт которых выше 10 уровня на сервере «Россия».

2.2. На протяжении всего Турнира, каждая команда обязана иметь минимум 5 игроков стартового состава («Основные игроки»). Допускается два игрока запаса. Все Члены Команды обязаны принадлежать одному Высшему или Среднему Специальному Учебному Заведению, имеющий государственную аккредитацию(лицензию). Игроки должны обучаться на очной, очно-заочной или заочной форме обучения. Организатор вправе потребовать от Игроков действительный студенческий билет или иной документ, подтверждающий принадлежность к учебному заведению.

2.3. Игроку не позволяется находиться в составе более, чем одной команды в течение всего Турнира. Игрок не может сменить команду в течение всего Турнира.

2.4. Игроку не позволяется одновременное участие в Турнире в нескольких дисциплинах.

2.5. Запрещено менять состав команды между Квалификацией №1 и Квалификацией №2.

2.6. Всем игрокам команды должно быть полных 16 лет на момент старта в первой игре турнира. В случае, если игроку не исполнилось полных 18 лет, требуется форма согласия от его законного представителя (Родителя, Опекуна и т.д.). (см. Приложение №1 к данному Регламенту). В случае прохождения несовершеннолетнего игрока в LAN-финал, Законный представитель дает свое разрешение на поездку игрока к месту проведения финала. Законный представитель также вправе сопровождать игрока во время поездки. Транспортные расходы Законного представителя не покрываются Организатором Турнира.

2.7. Участник турнира обязуется иметь действующий документ, который позволит ему доехать до места проведения LAN-турнира (паспорт, заграничный паспорт и т.д.)

На момент проведения LAN-Финала, с юридической точки зрения, Член Команды может поехать в Российскую Федерацию, где будет проводится Турнир и остаться на протяжении всего участия в турнире.

2.8. Никнейм игрока в заявке должен соответствовать никнейму в игре League of Legends.

2.9. Изменение состава команды:

2.9.1. Изменение состава команды после завершения регистрации возможно только в случае форс-мажора. Команда должна уведомить организаторов турнира о таких обстоятельствах и предоставить документальное подтверждение.

2.9.2. К команде не могут присоединяться игроки, которые играли в этом Турнире в другой команде.

2.9.3. Если команда хочет заменить основного игрока на игрока запаса между играми во время открытых квалификаций, основной стадии или Best-of-3, Best-of-5 серий, то об этом необходимо сообщить не позднее, чем через 5 минут после завершения предыдущей игры команды.

Если все матчи команды в рамках одного этапа проходят не в один день, то представитель команды должен сообщить об изменениях в составе на следующий день, не позднее чем за 2 часа до начала игры.

2.10. Судьи Турнира могут попросить изменить имя игрока или название команды или отказать в участии, если сочтут, что они неподобающие, содержат нецензурную брань, а также могут быть оскорбительными для соперников.

На участников Турнира распространяются все условия использования Игры:

- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsfuse>
- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/eula>
- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/privacy>

3. Формат и даты проведения Турнира.

Турнир проходит в 3 этапа:

1. Открытые квалификации(online).
 - 1.1. Первая открытая квалификация(online);
 - 1.2. Вторая открытая квалификация(online);
2. Основная стадия(online).
3. LAN-финал

Игры всех этапов проходят на карте “Ущелье призывателей” с турнирным режимом выбора и блокировки чемпионов. Игры проводятся на сервере «Россия».

3.1. Регистрация на турнир

Регистрация на Турнир будет открыта с 1 декабря 00:01 по 5 декабря 23:59. Каждая команда обязана самостоятельно зарегистрироваться на площадке. Ссылка на регистрацию будет опубликована в официальном Discord-сервере (<https://discord.gg/9567vqk5QT>) и на сайте <https://cybermos.ru/bzn> . Команду регистрирует капитан, через которого в дальнейшем будет коммуникация по всем организационным вопросам. Участники могут принять участие в одной из двух, или же в обеих квалификациях в формате Single Elimination.

Если команда хочет участвовать в двух квалификациях, то ей надо зарегистрироваться на платформе на обе квалификации.

Команда, которая заняла 1-4 место в первой открытой квалификации, не имеет права играть во второй открытой квалификации.

3.2 Открытые Квалификации

3.2.1 Открытые квалификации будут проводиться 2 раза:

Первая открытая квалификация: 6 декабря.

Вторая открытая квалификация: 7 декабря.

3.2.2 Участники команд будут распределены в сетку до официального начала игр. Распределение команд в сетке будет проходить случайным образом. Все игры будут проводиться в формате “До одного поражения” (Single Elimination), матчи в формате до одной победы (best of 1), полуфиналы и финал на данном этапе не проводится.

3.2.3 Сторона, на которой предстоит играть команде, будет определена случайным образом и отображена в турнирной сетке.

3.2.4. Из каждой квалификации в следующий этап проходит 4 команды.

3.2.5. Точное расписание игр будет зависеть от количества участвующих команд и будет опубликовано до начала игр.

3.3 Основная стадия

3.3.1. Период проведение: с 8 по 12 декабря.

3.3.2. В основной стадии участвует 8 команд (по 4 из каждой открытой квалификации).

3.3.3. Формат стадии - Сетка до двух поражений (Double elimination). Распределение команд в сетке будет проходить случайным образом.

3.3.4. Сторона в первой и второй игре best of 3 серии определяется подбросом монетки. При счете 1-1 сторона в третьей игре определяется командой, которая имеет более быструю победу внутри этой серии.

В best of 5 серии подбросом монетки определяется команда, которая выбирает сторону в 1 и 3 игре, другая команда имеет выбор стороны на 2 и 4 игру. При счете 2-2 выбор на 5 карту имеет команда, которая затратила меньше суммарного времени на свои победы внутри этой серии.

3.3.5. 2 лучшие команды основной стадии проходят на LAN-финал.

3.4. LAN-Финал

3.4.1. Дата проведения: 15 декабря

3.4.2. Формат проведения: серия игр до трех побед (Best of 5)

3.4.3. Команда, которая прошла в финал из верхней сетки выбирает сторону в 1 игре best-of-5 серии. Команда, проигравшая игру, должна не позднее чем через 5 минут после разрушения нексуса в предыдущей игре выбрать сторону для следующей игры.

3.4.4. Место проведения LAN-финала: город Москва.

3.4.5. Расходы, связанные с проживанием, трансфером и питанием оплачивает организатор.

4. Проведение матчей открытых квалификаций.

4.1 До начала игры.

Перед началом всех матчей, в официальном Discord-сервере (<https://discord.gg/9567vqk5QT>) появится турнирная сетка. Команда, которая занимает в ней положение выше, будет играть на синей стороне. Команда, которая занимает положение ниже, будет играть на красной стороне.

Команда, которая находится сверху должна создать лобби со следующими настройками:

- Формат игры 5 vs 5;
- Карта игры: Ущелье призывателей;
- Режим игры: Выбор для Турнира;
- Сервер: Россия;
- Размер команды: 5;
- Наблюдатели : Только для лобби;
- Название/пароль от игрового лобби должен быть понятным для команды, который они передадут своим оппонентам

Все матчи проходят в формате «follow by». Как только у вас в сетке появился оппонент, вам необходимо связаться с ним на сайте или через Discord-сервер и начать играть. В случае, если у вас нет оппонента в сетке, вам необходимо ожидать его появления.

В случае неявки или опоздания на игру на 15 минут от начала игры указанного в расписании или обозначенного судьей, команде присуждается техническое поражение.

Если опоздание команды связано с затянувшейся игрой и невозможностью начать новую по причине того, что играется прошлый матч, то не присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре. В случае отсутствия вашего оппонента, необходимо писать в Discord-сервер для связи с капитаном команды противника.

В игре могут находиться только игроки и официальные стримеры. Присутствие третьих лиц запрещено.

По готовности обеих команд (подтвержденную капитанами в лобби игры) игру следует запустить. Блокировки и выбор чемпионов осуществляются в режиме Турнирного выбора.

На этапе блокировки/выбора плейсхолдеры не разрешены. В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить процесс выбора (выйти в лобби), сообщить об ошибке капитану противника в лобби игры. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

По согласию обеих команд возможно использовать сторонние сайты для драфта, например как <http://prodraft.leagueoflegends.com>. Результат драфта на стороннем сайте необходимо воспроизвести в лобби Турнира, включая все запреты и выбор чемпионов.

4.2 Во время игры.

В случае отключения одного из игроков команды, капитан может поставить игру на паузу. За 1 матч можно поставить максимум 3 паузы, которые в сумме не превысят лимит в 10 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после истечения лимита, отведенный на паузы — ей засчитывается техническое поражение. Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

В случае, если команда остановила игру (поставила паузу), возобновляет игру команда-соперник (получив согласие первой команды).

4.3 Окончание игры.

По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках судье Турнира.

После окончания игры, капитан команды должен отправить скриншот с результатом матча в Discord-сервер, и указать какая именно команда победила. Команде дается 10 минут на отправку результата игры. Если результат игры не был получен, то ни одной из команд не засчитывается победа и результат матча аннулируется.

5. Проведение матчей основной стадии.

5.1 До начала игры

5.1.1 Представителю команды нужно следить за информацией о расписании игр в Discord-сервере Турнира.

5.1.2 Игроки команды должны находиться в лобби в полном составе за 15 минут до начала раунда указанного в расписании или обозначенного судьей. В случае неявки или опоздания на игру на 15 минут после начала игры указанного в расписании или обозначенного судьей команде присуждается техническое поражение.

При опоздании на 15 мин в best-of-3 и best-of-5 серии, команде присуждается техническое поражение в матче, но не целиком в серии. Например, если в best-of-3 серии счет 0-0 и команда опоздала на 15 минут, то ей присуждается поражение на первой карте и счет становится 0-1. Если спустя еще 15 минут команда не готова играть, то ей присуждается поражение со счетом 0-2.

5.1.3 Все игроки должны вставать на места соответствующие ролям, указанных ими в заявке. Сверху вниз: Верхняя линия, Лес, Средняя линия, Нижняя линия, Игрок поддержки.

5.1.4 В наблюдателях разрешено присутствовать только судьям и официальным лицам трансляции.

5.1.5 По готовности обеих команд (подтвержденной капитанами) и после подтверждения от судьи Турнира игру следует запустить.

В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить игру (выйти в лобби), сообщить об ошибке в Discord-сервере Турнира судье Турнира. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

5.2 Во время игры.

В случае отключения одного из игроков команды капитан команды может поставить игру на паузу и ждать возвращения игрока в течение 15 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после 15 минут паузы — ей засчитывается техническое поражение. Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

5.3 Окончание игры.

По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках судье Турнира и отправить скриншот с результатом игры в канал Discord-сервера #результаты-матчей .

6. Поведение участников Турнира

От всех участников Турнира ожидается соблюдение Кодекса призвателя, расположенного по ссылке: <https://vk.cc/c5ckuH>, а также правил Турнира. Нарушением правил Турнира являются:

- Нечестная игра (сговор, нарушение духа соревнований);
- Использование уязвимостей;
- Взлом;
- Игра с чужой учетной записи;
- Преднамеренный разрыв соединения или выход из игры;
- Брань и агрессивная речь;
- Использование стороннего ПО (скриптов).

За нарушение правил к игрокам команды или всей команде могут быть применены следующие наказания:

- устное предупреждение;
- лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;
- штраф и/или лишение права на получение приза;
- присуждение технического поражения в игре;
- присуждение технического поражения в матче;
- дисквалификация.

Перечень частых нарушений указан в приложении №2.

Организатор Турнира по своему исключительному усмотрению может дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько серьезное, что, по мнению представителей судей Турнира, заслуживает дисквалификации.

7. Коммуникация

Правила взаимного общения судей и участников Турнира:

- Основной и официальный канал общения это Discord-сервер Турнира: <https://discord.gg/9567vqk5QT> . Минимум двум представителям команд следует присоединиться к серверу и читать все объявления от судей Турнира;
- Представителям команд в Discord-сервере необходимо сделать никнейм в формате “Команда|Никнейм на RU-сервере” участника команды;
- Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам Турнира;
- Команды и её участники обязаны общаться со своими противниками и судьями Турнира в официальном Discord-сервере.
- Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении и организаторов Турнира запрещены и могут привести к дисквалификации команды;

- Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил Регламента и по требованию судьи Турнира должно быть прекращено

8. Награды

8.1. Призовой фонд турнира “БИТВА ЗА НАУКУ” по дисциплине League of Legends составляет 1 000 000 рублей

8.2. Распределение призового фонда:

1 место: 500 000 рублей на команду.

2 место: 250 000 рублей на команду.

3 место: 150 000 рублей на команду.

4 место: 100 000 рублей на команду.

8.3. Выдача призов производится только на территории Российской Федерации.

8.4. Согласно Налоговому кодексу РФ (далее – НК РФ) Организатор является налоговым агентом в отношении Победителей, выигравших Награду, и направляет денежную составляющую Наград на уплату налога на доходы физических лиц (НДФЛ) в соответствии с положениями НК РФ.

Согласно НК РФ, Организатор соревнования удерживает у налогоплательщика налог и уплачивает сумму налога по ставке, установленной НК РФ.

8.6. После определения Победителя Турнира, Организатор высылает Победителям (победившей команде) запрос информации, необходимой для вручения Награды, а именно: фамилия, имя, отчество, контактный номера телефона, электронный почтовый адрес, реквизиты для банковского перевода, а также копии документа, удостоверяющего личность и ИНН (для оплаты Оператором НДФЛ в налоговый орган)

8.7. Победитель автоматически утрачивает все свои права на получение Награды, а Организатор освобождается от обязанности вручить Награду указанному Победителю в случае, если Победитель не предоставляет свои данные в течение 10 (десяти) календарных дней с даты определения Победителей Турнира.

8.8. В случае получения приза несовершеннолетним игроком, Законный представитель обязуется предоставить все данные, необходимые для выплаты приза.

9. Изменение в расписании Турнира

Судьи Турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей Турнира. О подобных изменениях все команды будут оповещены в Discord-сервере Турнира.

10. Судейство

10.1 Во время матча со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям могут вести только капитан команды или его представитель.

10.2 Со стороны организатора турнира во время матча всю коммуникацию с участниками ведут судьи.

10.3 В обязанности судей входит:

- Проверка состава команд перед матчем;
- Объявление о старте Турнира в Discord-сервере Турнира;
- Объявление о перерыве и продолжении игры;
- Назначение наказаний за нарушение Правил в ходе турнира;
- Объявление результатов в Discord-сервере Турнира.

10.4 Переписка с судьями Турнира и организаторами Турнира является конфиденциальной информацией и не подлежит разглашению. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может повлечь за собой дисквалификацию команды.

10.5 В случае нарушения правил оппонентами капитану команды следует поставить игру на паузу и лично обратиться к судье Турнира.

Жалоба после окончания игры должна быть предоставлена судье не позднее, чем спустя 10 минут после завершения игры. По прошествии 10 минут результат игры считается подтвержденным и опротестованию не подлежит.

Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья Турнира. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством чата в лобби игры или чата с капитаном команды. Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей, является окончательным.

10.6 Дисквалифицированная команда теряет право на получение наград за Турнир, из которого она была дисквалифицирована

10.7 Судья вправе потребовать от Игрока доказательство его формы обучения и принадлежности к Высшему или Среднему Специальному Учебному Заведению посредством запроса студенческого билета или иного документа. Для прохождения верификации и подтверждения личности, каждый Игрок обязан иметь веб-камеру на работающем устройстве с выходом в сеть Интернет.

10.8 Судьи Турнира имеют право вносить изменения в Регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут помешать процессу проведения Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

Приложение №1

Согласие родителя (опекуна) на участие несовершеннолетнего в турнире
«БИТВА ЗА НАУКУ» в дисциплине League of Legends

Я, _____ (Ф.И.О.)

паспорт _____, выдан _____

_____ ,
даю согласие на участие моего несовершеннолетнего сына/дочери

_____ (Ф.И.О.)

в турнире «БИТВА ЗА НАУКУ» по киберспортивной дисциплине «League of Legends»

паспорт _____,

выдан _____.

в качестве игрока в команде _____

Я прочитал (-а) регламент, полностью его понимаю и несу всю ответственность за действия _____.

(дата)

(Ф.И.О)

/ _____
(подпись)

Приложение №2

Перечень частых нарушений

Нарушение	Минимальное наказание	Максимальное наказание	Максимальное наказание за повторное нарушение
Непристойное поведение.Оскорбление участников Турнира, брань и агрессивная речь.	Предупреждение	Отстранение на 1 игру/потеря 3-х банов	Дисквалификация игрока с турнира
Серьезный проступок. Нападение на оппонента, попытка подкупа судьи.	Отстранение на 1-5 игр	Дисквалификация команды с турнира	Дисквалификация команды с турнира
Несанкционированная пауза. Преднамеренный разрыв соединения или выход из игры	Предупреждение	Потеря 2-х банов	Отстранение на 1 игру
Использование известной ошибки, несмотря на получение уведомления от официального лица на её запрет	Потеря 2-х банов	Техническое поражение и/или отстранение на 1 игру	Техническое поражение и/или отстранение от 4-х игр
Нечестная игра(попытка подсмотреть стрим/экран и пр.)	Предупреждение	Дисквалификация команды и/или игрока с турнира	Техническое поражение и/или отстранение Игрока до 4-х игр
Обман или ввод в заблуждение судей касаясь возраста игрока, его статуса студента)	Предупреждение	Дисквалификация команды и/или игрока с турнира	Дисквалификация команды с турнира
Игра с чужой учетной записи	Предупреждение и/или отстранение на 1 игру и техническое поражение в серии	Дисквалификация игрока и/или команды с турнира	Дисквалификация Команды с турнира
Использование	Дисквалификация	Дисквалификация	Дисквалификация

запрещенного стороннего ПО (скриптов).	игрока с турнира	команды с турнира	команды с турнира
--	------------------	----------------------	-------------------

Приложение №3

Правила проведения LAN-Финала.

- Организатор определяет вид транспорта, которым доставляются участники LAN - Финала до г. Москва.
- Организатор определяет даты прибытия участников на место проведения LAN - Финала, а также даты отбытия.
- Билеты оформляются только по маршруту «место проживания участника — место проведения LAN - Финала — место проживания участника». Место отправления и место возвращения могут различаться в исключительных случаях;
- Каждый игрок обязан сделать ПЦР-тест на COVID-19 не более, чем за 48 часов перед выездом на место проведения LAN - Финала;
- В случае, если у Игрока положительный результат ПЦР теста на COVID-19, он может сыграть LAN-Турнир в Online формате;
- Если Член Команды не имеет возможности добраться на место проведения LAN - Финала в г. Москва в силу непреодолимых обстоятельств (Запрет на въезд в связи с эпидемиологической обстановкой, прекращение авиа и железнодорожного сообщения, болезнь в связи с COVID-19, проблема с получением визы и иной причине, признанной форс-мажорной организаторами турнира), Игрок может провести LAN-финал в формате Online;
- Заменяющий игрок должен отвечать всем требованиям настоящих правил, которые предъявляются к команде и игроку. Например: быть студентом одного вуза, не состоять в других командах на этом турнире и т.д.;
- Во время LAN - Финала необходимо везде использовать маски, кроме игровой сцены;
- Запрещены посторонние люди в месте проведения игр и временного проживания игроков;
- Во время LAN - Финала необходимо соблюдать социальную дистанцию 1,5 м., использовать средства индивидуальной защиты, выполнять все инструкции и требования, предъявляемые организатором турнира. Несоблюдение этих правил может привести к отстранению от турнира;
- Если вы чувствуете себя плохо и у вас проявляются симптомы COVID-19 (Кашель, Головная боль, Повышенная температура и пр.), то сообщите об этом организатору турнира. Во время данных симптомов старайтесь обеспечить режим самоизоляции и ждите дальнейших указаний.
- Во время игр на сцене запрещено иметь с собой электронные девайсы, подсматривать на экран, снимать наушники и подслушивать оппонентов. Всё это может быть расценено как нечестная игра.
- Иностранные граждане, прибывающие на территорию Российской Федерации для участия в мероприятии, должны иметь медицинский документ (на русском и английском языках), подтверждающий отрицательный результат обследования

на COVID-19 методом ПЦР, полученный не ранее чем за 2 дня до прибытия в Российскую Федерацию.