

**Утверждено**

Гусев Д.Д.  
ФИО

23.07.2024  
Дата

## **Официальные правила турнира по League of Legends**

Дисциплина: League of Legends

Даты проведения: 03.08.2024 - 19.08.2024

Формат: Серия турниров 1x1

Главный судья: Гусев Данил Дмитриевич

Официальные источники: [VK](#), [DS](#)

## Содержание

1. Введение .....	3
1.1. Общая информация.....	3
1.2. Глоссарий.....	3
1.3. Требования к участникам.....	3
1.3.1. Организаторы Турнира.....	3
1.4. Призы .....	4
1.5. Получение призов .....	4
1.6. Регистрация на Турнир.....	4
1.7. Имена игроков.....	4
1.8. Спорные ситуации .....	5
1.9. Связь с организаторами.....	5
1.10. Спонсоры .....	5
1.11. Аккаунт для игр .....	5
2. Структура Турнира.....	6
2.1. Формат Турнира.....	6
2.1.1. Перерывы между матчами .....	6
2.1.2. Окончание Турнира и награждение .....	6
3. Проведение матчей.....	7
3.1. Настройки игры.....	7
3.2. Условия победы .....	7
3.3. Наблюдатели .....	7
3.4. До матча .....	7
3.4.1. Нахождение в лобби матча .....	7
3.4.2. Выбор стороны.....	8
3.4.3. Баны чемпионов .....	8
3.5. Во время матча.....	8
3.5.1. Пауза.....	8
3.5.2. Нахождение на дискорд сервере.....	8
3.6. После матча .....	8
3.6.1. Отчёт о проведённом матче .....	8
3.6.2. Оспаривание результатов матча .....	8
3.6.3. Завершение матча.....	9
4. Правила поведения на Турнире.....	10
4.1. Ограничения и санкции за нарушения.....	10
4.2. Жалобы .....	10
5. Право на публичное использование персональных данных .....	11

## 1. Введение

### 1.1. Общая информация

Настоящие официальные правила регулируют проведение турнира, проводимого Киберспортивным клубом ИТМО, по дисциплине League of Legends.

Настоящие правила составлены с целью обеспечения спортивного и развлекательного характера соревнования.

### 1.2. Глоссарий

<b>Киберспортивный клуб</b>	Студенческий клуб киберспорта ИТМО
<b>Университет</b>	высшее учебное заведение ИТМО
<b>Турнир</b>	турнир по League of Legends
<b>Правила</b>	настоящие правила проведения турнира
<b>Расписание турнира</b>	расписание каждого отдельного турнира
<b>Главный судья</b>	один из организаторов турнира, в полном объёме отвечающий за проведение турнира по дисциплине. Главный судья обладает исключительными правами в случаях, описанных Правилами.
<b>ТП</b>	Техническое поражение
<b>Номер турнира</b>	очередность турнира в серии турниров

### 1.3. Требования к участникам

К участию в турнире допускаются лица старше 14 лет.

#### 1.3.1. Организаторы Турнира

Организаторы Турнира, имеющие отношение к судейству на Турнире (Главный судья), не имеют права на участие в Турнире.

## 1.4. Призы

Призовое место	Призы для игроков
1 место	Яндекс станция

## 1.5. Получение призов

Киберспортивный клуб не несет ответственность при получении призов за пределами РФ.

## 1.6. Регистрация на Турнир

Для регистрации на Турнир участник должен заполнить и отправить форму, прикрепленную к соответствующему посту о начале регистрации, а также вступить в группу вконтакте и дискорд сервер Киберспортивного клуба.

Регистрация считается завершенной для турнира после времени 23:59 МСК дня, указанного в таблице ниже.

Регистрация на турниры		
Номер турнира	Дата, с	Дата, до
1	28.07.2024	01.08.2024
2	28.07.2024	08.08.2024
3	28.07.2024	08.08.2024
4	28.07.2024	15.08.2024
5	28.07.2024	15.08.2024

## 1.7. Имена игроков

Игроки во время матчей должны использовать только тот никнейм, который указан при регистрации.

Никнеймы игроков должны соответствовать уставу Университета и не содержать в себе оскорбительную или содержащую мат лексику.

Ограничения по именам участников указаны в пункте 4.1.

## **1.8. Спорные ситуации**

К спорным ситуациям относятся случаи, решение которых не предусмотрено Правилами.

В спорных ситуациях решение принимает Главный судья на основе собственного опыта. Принятые решения не подлежат обжалованию и обсуждению.

Спорные ситуации часто относятся к форс-мажорным и потому по ним могут не вноситься изменения в Правила.

## **1.9. Связь с организаторами**

Связь с организаторами происходит в специальном чате [Дискорда](#). Чат создаётся после окончания регистрации.

## **1.10. Спонсоры**

Спонсорами данного турнира является магазин iPort и центр киберспорта СПбГМТУ.

## **1.11. Аккаунт для игр**

У каждого игрока должен быть подготовлен аккаунт Riot Games с наличием игры League of Legends не менее 30 уровня.

## **2. Структура Турнира**

Турнир проводится в онлайн-режиме.

### **2.1. Формат Турнира**

Турнир проводится в формате Single Elimination BO1, финал BO3.

#### **2.1.1. Перерывы между матчами**

Между матчами игрок имеет право взять перерыв до 10 минут. Время перерыва может быть изменено Главным судьёй.

#### **2.1.2. Окончание Турнира и награждение**

После проведения финального матча определяются победители Турнира и Турнир объявляется завершённым.

Далее в течение нескольких дней после завершения с победившим игроком свяжется представитель Киберспортивного клуба.

### 3. Проведение матчей

В настоящем разделе устанавливаются правила проведения матчей.

#### 3.1. Настройки игры

Параметры лобби	
Название лобби	ITMO TOURNAMENT
Пароль лобби	Задаётся создателем лобби
Тип игры	Выбор вслепую
Карта	Воющая бездна
Разрешить наблюдателей	Лобби

#### 3.2. Условия победы

Для победы необходимо либо снести первую вышку соперника либо убить его либо убить 100 миньонов.

#### 3.3. Наблюдатели

Наблюдателями во время матча могут быть только Главный судья и люди, допущенные к наблюдению за игрой по согласию Главного судьи, назначенного на контроль проведения матча.

#### 3.4. До матча

Данный пункт определяет права команд-участников до игры.

##### 3.4.1. Нахождение в лобби матча

К назначенному времени начала матча игрок должен находиться в лобби матча.

Допустимое без технического поражения время опоздания на матч – 15 минут. С

момента прохождения этого времени Главный судья имеет право присудить техническое поражение не готовым к матчу игрокам по причине неявки.

### **3.4.2. Выбор стороны**

Игрок, что находится сверху в сетке играет за синюю сторону.

### **3.4.3. Баны чемпионов**

Глобальный бан на все игры – Орн.

## **3.5. Во время матча**

Данный пункт определяет права команд-участников во время игры.

### **3.5.1. Пауза**

Во время матча игроки имеют возможность поставить игру на паузу.

На каждого игрока отводится три паузы общей длительностью до 10 минут.

Перед снятием паузы необходимо уведомить соперника и по его готовности продолжить игру.

В случае, если соперник превысил время паузы, без уведомления и их разрешения снимать паузу нельзя. Необходимо сообщить о нарушении Главному судье.

### **3.5.2. Нахождение на дискорд сервере**

Во время матча игроку необходимо находиться в специально созданным игроком голосовом канале [дискорд сервера](#). Инструкция и формат создания голосового канала также будут представлены в информационном чате [дискорд сервера](#).

## **3.6. После матча**

Данный пункт определяет права и обязанности игроков после проведения матча.

### **3.6.1. Отчёт о проведённом матче**

После завершения матча победитель должен отправить скриншот матча в чат [Дискорда](#), созданный для Турнира, с сообщением по форме. «Игрок 1 vs Игрок 2. Победа игрока Игрок».

Скриншот необходимо делать в момент выполнения условия для победы.

### **3.6.2. Оспаривание результатов матча**



Если игрок намерен оспорить результат матча, в течение 20 минут после окончания имеется возможность подать жалобу. После истечения указанного времени жалобы не рассматриваются.

Процесс подачи жалоб см. в пункте 4.2 «Жалобы».

### **3.6.3. Завершение матча**

Матч считается завершенным при отправке Главным судьёй обратной связи после получения отчёта о проведённом матче в виде реакции на отчет участников матча.

## **4. Правила поведения на Турнире**

### **4.1. Ограничения и санкции за нарушения**

Не допускаются:

- оскорбления и иное неподобающее поведение по отношению к участникам и организаторам Турнира;
- модификация игры, не рассчитанная её настройками;
- участие в турнире лиц, не указанных при регистрации и/или не имеющих условий для участия, а также использование сторонних аккаунтов;
- нарушения Устава Университета ИТМО.

Нарушение Правил карается в соответствии с их тяжестью следующими способами:

- выдача предупреждения;
- вынесение технического поражения на одной из карт матча;
- вынесение технического поражения во всём матче;
- дисквалификация с Турнира;
- дисквалификация с Турнира и внесение игроков-нарушителей в чёрный список на один календарный год.

### **4.2. Жалобы**

При возникновении у игроков претензии к другому игроку, игрок должен сообщить об этом Главному судье и описать суть жалобы. После сообщения о жалобе ситуация решается на месте в соответствии с обстоятельствами.

## **5. Право на публичное использование персональных данных**

Киберспортивный клуб сохраняет за собой право использовать имя, идентификатор, фотографии, аудиоматериалы, видеоматериалы, статистику игры и (или) идентификатор учетной записи любого Игрока для использования в публичных целях до начала Турнира и в ходе его проведения.

Данные могут быть опубликованы в средствах массовой информации по всему миру исключительно для освещения Турнира или других мероприятий и программ, связанных с игрой или Университетом.

После завершения Турнира хранимые данные удаляются.