

**Утверждено решением
Бюро Правления ФКС России
протокол №40 от 30.08.2021 г.**

РЕГЛАМЕНТ

**Всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди
студенческих команд**

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига»

**Москва
2021**

СОДЕРЖАНИЕ

- Глава 1 Глоссарий и сокращенные наименования.
- Глава 2 Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.
- Глава 3 Официальные лица Соревнований.
- Глава 4 Участники Соревнований. Права и обязанности участников.
- Глава 5 Формат и система проведения Соревнований.
- Глава 6 Составы и замены.
- Глава 7 Паузы.
- Глава 8 Судейство.
- Глава 9 Технические проблемы.
- Глава 10 Награждение.

1. Глоссарий и сокращенные наименования

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу 127434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72.
Соревнования	Всероссийские соревнования по компьютерному спорту «Всероссийская киберспортивная студенческая лига»
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнований
Нормативные документы Соревнований	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные ГСК.
Онлайн, Online	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
ЕСНУП, Единые соревнования на удаленных площадках	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей и взаимодействуют дистанционно с

	использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
bo7	Формат проведения матчей между участниками до победы в четырех геймах.
Официальный сайт Соревнований	http://студлига.рф
Участник	Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований.
Учебное заведение	Образовательная организация высшего образования или профессиональная образовательная организация.
Сборная команда	Команда Участников, составленная в соответствии с требованиями Нормативных документов Соревнований из обучающихся в одном Учебном заведении.
Круговая система	Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками, попавшими в ту же группу.

Олимпийская система	Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.
---------------------	---

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов

- 2.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнований осуществляется Министерством спорта Российской Федерации (далее - Минспорт России), Общероссийской общественной организацией «Федерация компьютерного спорта России» (далее – ФКС России), при поддержке Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации, общероссийской общественной организации «Российский студенческий спортивный союз».
- 2.2. Полномочия Минспорта России как организатора Соревнований в соответствии с государственным заданием на оказание государственных услуг (выполнения работ) осуществляет Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный центр подготовки спортивного резерва» (далее - ФГБУ ФЦПСР).
- 2.3. Региональные отделения ФКС России, а также иные физические и юридические лица могут являться соорганизаторами Соревнований или отдельных этапов Соревнований на основании заключенных ФКС России договоров и соглашений.
- 2.4. Непосредственное проведение Соревнований возлагается на главную судейскую коллегия (далее – ГСК), утвержденную ФКС России.
- 2.5. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.6. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях.

2.7. Обязанности организаторов Соревнований:

- осуществлять деятельность по организации Соревнований;
- определять условия допуска участников к Соревнованиям;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
- обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнований;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнований;
- осуществлять организацию судейства Соревнований;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.

3. Официальные лица Соревнований

- 3.1. Общую организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК. Для проведения регионального этапа Соревнований могут дополнительно формироваться региональные судейские коллегии в соответствующих регионах РФ.
- 3.2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 3.3. Для обращения к организаторам Соревнований используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам соревнований «Студенческая лига 2022».
- 3.4. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований «Студенческая лига 2022».

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников

- 4.1. В Соревнованиях могут принимать участие обучающиеся в Учебных заведениях, достигшие 16 лет и не достигшие 25 лет на дату 01.01.2022.
- 4.2. Для участия в Соревнованиях отдельные спортсмены или сотрудники Учебных заведений подают заявку на участие в порядке, определенном организаторами Соревнований для данного региона.
 - 4.2.1. Принадлежность Учебных заведений к региону устанавливается по их региональной подведомственности или, в отсутствие таковой, по фактическому местонахождению основного учебного здания; в отдельных случаях решение о допуске Сборной команды Учебного заведения к Соревнованиям в определенном регионе может быть принято ГСК.
 - 4.2.2. Структурные подразделения Учебных заведений, находящиеся в одном населенном пункте, независимо от типа образовательной организации и организационной формы (факультет, филиал, институт или колледж в составе организации высшего образования и т.д.), в рамках данных Соревнований считаются одним Учебным заведением. Структурные подразделения Учебных заведений, находящиеся в разных населенных пунктах, независимо от типа образовательной организации и организационной формы, в рамках данных Соревнований считаются разными Учебными заведениями.
- 4.3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.01.2022, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнований образцу.
- 4.4. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники организаторов Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.

- 4.5. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.
- 4.6. Учащиеся могут выступать только за Учебное заведение, в котором они обучались на дату 01.01.2022 и участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде и только в одном виде программы. Каждое Учебное заведение может заявить до двух сборных команд.
- 4.7. Сборные команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким из пяти видов программы:
- Dota 2 (командный вид программы);
 - Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) (командный вид программы);
 - Hearthstone (одиночный вид программы);
 - Clash Royale (одиночный вид программы);
 - Starcraft II (одиночный вид программы).
- 4.8. В командных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 5 человек, запасной состав включает в себя от 0 до 5 человек. В одиночных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 1 человека, запасной состав включает в себя от 0 до 1 человека.
- 4.9. Сборные команды, прошедшие в зональный этап Соревнований и не заявившие один или несколько основных составов или заявившие один или несколько неполных запасных составов, в установленные ГСК сроки и в установленном ГСК порядке могут подать в ГСК дополненные заявки, при условии соответствия данных дополненной заявки всем требованиям нормативных документов Соревнований.
- 4.10. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
- 4.11. Участники, законные представители Участников, сотрудники Учебных заведений, сборные которых участвуют в Соревнованиях, обязаны:

- 4.11.1. общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
- 4.11.2. знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований и (или) решения ГСК;
- 4.11.3. нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
- 4.11.4. соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;
- 4.11.5. придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
- 4.11.6. соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- 4.11.7. немедленно информировать организаторов о любых проблемах, который могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунта и форс-мажорные обстоятельства;
- 4.11.8. сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
- 4.11.9. делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
- 4.11.10. допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации (например, открывать доступ к просмотру карт в руке игрока в виде программы Hearthstone);
- 4.11.11. оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности;
- 4.11.12. соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК, в том числе предъявлять по запросу судей документы, подтверждающие личность

- участников (с использованием видеосвязи при проведении матчей в формате онлайн);
- 4.11.13. обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнований (для этапов, проводящихся в формате онлайн).
- 4.12. Участникам запрещается:
- 4.12.1. использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнований.
 - 4.12.2. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований.
 - 4.12.3. использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы.
 - 4.12.4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

5. Система проведения Соревнований

- 5.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
- Dota 2 (командный вид программы);
 - Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) (командный вид программы);
 - Hearthstone (личный вид программы);
 - Clash Royale (личный вид программы);
 - Starcraft II (личный вид программы).
- 5.2. Соревнования состоят из трёх этапов: региональный, зональный и финальный.
- 5.3. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы ГСК и (или) региональная судейская коллегия проводит жеребьевку и создает турнирную сетку (для регионального этапа - для каждого субъекта РФ, для зонального этапа - для каждого дивизиона), используя случайный посев участников,

если иное не предусмотрено нормативной документацией для соответствующего этапа Соревнований.

5.4. Региональный этап проходит с 01.01.2022 г. по 31.03.2022 г. Целью этапа является выявление сильнейших Сборных команд в каждом регионе. К участию допускаются Сборные команды, подавшие установленным ГСК способом заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Нормативных документов Соревнований.

5.4.1. Региональные соревнования в каждом из регионов проводятся в соответствии с регламентом региональных соревнований, согласованным с ГСК.

5.4.2. Региональный этап проходит в формате ЛАН. В отдельных регионах решением судейской коллегии может быть использован формат ЕСНУП. Если иное не предусмотрено регламентом региональных соревнований, составы Сборных команд соревнуются между собой по каждому виду программы; по итогам этапа Соревнований Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех Составов этой команды.

5.4.3. Количество команд в каждом регионе, получающих право на участие в зональном этапе Соревнований, определяется в зависимости от количества полных Сборных команд (Сборных команд, имеющих основные составы по всем пяти видам программы), принимающих участие в региональном этапе в этом регионе:

- от 2 до 15 полных Сборных команд в регионе - 1 Сборная команда от региона, получающая право на участие в зональном этапе Соревнований;
- 16 и более полных Сборных команд в регионе - 2 Сборные команды от региона, получающие право на участие в зональном этапе Соревнований.

5.4.4. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.

5.4.5. Формат проведения соревнований по каждому виду программы, а также формат матчей в рамках региона определяются регламентом региональных соревнований.

По умолчанию на региональном этапе соревнований в каждом регионе в каждом виде программы проводится групповая стадия (проводящаяся по круговой системе) + олимпийская стадия (проводящаяся по олимпийской системе). По умолчанию для регионального этапа используется следующий формат матчей:

- Counter-Strike: Global Offensive – bo1;
- Dota 2 – bo1;
- Hearthstone – bo3;
- Starcraft II – bo3;
- Clash Royale – bo5.

5.5. Зональный этап проходит в формате ЕСНУП с 01.04.2022 г. по 30.04.2022 г. Цель этапа - выявить сильнейшую Сборную команду в каждом из дивизионов. Матчи зонального этапа проходят отдельно в каждом из дивизионов. К участию допускаются Сборные команды, занявшие места, предусмотренные пунктом 5.4.3 Регламента, на региональных этапах в субъектах РФ, относящихся к данному дивизиону.

5.5.1. Для проведения Соревнований используется следующая структура дивизионов:

5.5.1.1. Дивизион Альфа: Дальневосточный федеральный округ и Сибирский федеральный округ;

5.5.1.2. Дивизион Бета: Приволжский федеральный округ и Уральский федеральный округ;

5.5.1.3. Дивизион Гамма: Северо-западный федеральный округ и Южный федеральный округ;

5.5.1.4. Дивизион Дельта: Центральный федеральный округ и Северо-Кавказский федеральный округ.

5.5.2. Главная судейская коллегия определяет систему проведения соревнований зонального этапа для каждого из дивизионов в зависимости от количества и географии Участников в каждом конкретном дивизионе.

5.5.3. Главная судейская коллегия определяет формат проведения зонального этапа соревнований в каждом дивизионе по каждому виду программы, а также формат матчей зонального этапа. По умолчанию на зональном этапе соревнований в каждом дивизионе в каждом виде

программы проводится групповая стадия (проводящаяся по круговой системе) + олимпийская стадия (проводящаяся по олимпийской системе). По умолчанию на зональном этапе используется следующий формат матчей:

- Counter-Strike: Global Offensive – bo1;
- Dota 2 – bo1;
- Hearthstone – bo3;
- Starcraft II – bo3;
- Clash Royale – bo5.

5.6. Финальный этап проходит в формате ЛАН с 10.06.2022 г. по 14.06.2022 г. Целью финального этапа является определение победителя и призеров Спортивного соревнования. К участию допускаются 8 (восемь) Сборных команд, занявших первое место и второе места в соревнованиях зонального этапа (по две команды от каждого дивизиона).

5.6.1. В рамках финального этапа Соревнований проводится групповая стадия (проводящаяся по круговой системе) + олимпийская стадия (проводящаяся по олимпийской системе), с матчем за третье место.

5.6.2. Матчи групповой стадии по умолчанию проводятся в следующем формате:

- Counter-Strike: Global Offensive – bo1;
- Dota 2 – bo1;
- Hearthstone – bo3;
- Starcraft II – bo3;
- Clash Royale – bo5.

5.6.3. Распределение мест в группе производится по следующим критериям, в порядке убывания приоритета (если это позволяет вид программы):

- 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 матчей переигровок:

- Counter-Strike: Global Offensive - bo1;
- Dota 2 - bo1;
- Hearthstone - bo3;
- Starcraft II - bo3;
- Clash Royale - bo5.

5.6.4. По итогу групповой стадии определяется два лучших Участника в каждой группе (A1, A2, B1, B2). Полуфинальные матчи в олимпийской стадии пройдут в следующем порядке: A1 против B2 и B1 против A2.

5.6.5. Олимпийская стадия проводится по олимпийской системе, с матчем за третье место; матчи олимпийской стадии по умолчанию проводится в следующем формате:

- Counter-Strike: Global Offensive – bo3;
- Dota 2 – bo3;
- Hearthstone – bo5;
- Starcraft II – bo5;
- Clash Royale – bo7.

5.7. Сборные команды набирают баллы за выступление своих составов по дисциплинам. В каждом этапе соревнований подсчет баллов сборной команды начинается с 0 баллов. Баллы, набранные сборными командами в разных стадиях одного этапа соревнований, суммируются.

5.7.1. Для стадий, проводящихся по круговой системе, сборной команде начисляется 5 баллов за каждый выигранный одним из составов матч основной сетки (в каждом из видов программы). Матчи, проводящиеся в рамках переигровок, не награждаются баллами.

5.7.2. Для стадий, проводящихся по олимпийской системе, баллы начисляются в соответствии с занятыми составами местами (в каждом из видов программы):

- 1 место - 105 баллов;
- 2 место - 65 баллов;

- 3 место - 40 баллов;
- 4 место - 25 баллов;
- 5 место (5–8 места) - 15 баллов;
- 9 место (9–16 места) - 10 баллов;
- 17 место (17–32 места) - 5 баллов;
- 33 место и далее - 0 баллов.

5.7.3. Для стадий, проводящихся по иным системам, система начисления баллов утверждается ГСК.

5.8. Если в рамках одного этапа Соревнований несколько Сборных команд, претендующих на те или иные призы (приглашения в следующий этап Соревнований; денежные призы и др.), набирают равное количество баллов, то данная ситуация (tie) разрешается согласно следующим критериям (tiebreak), применяемым последовательно:

- количество баллов, набранных в последней стадии данного этапа, затем количество баллов, набранных в предпоследней стадии данного этапа и т. д.
- количество занятых первых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест во всех видах программы на данном этапе и т. д.
- количество занятых первых мест во командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест во командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест во командных видах программы на данном этапе и т. д.

Если таким образом не удастся распределить места, то между Сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Региональной судейской коллегией и (или) Главной судейской коллегией.

5.9. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.

5.10. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при

посадке или смене игрового места – 5 минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 минут.

- 5.11. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.
- 5.12. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.
- 5.13. Матчи, с которых не ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.14. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами, после дополнительной команды матчевого судьи.
- 5.15. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению этапов Соревнований в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих этапов.

6. Составы и замены

- 6.1. Количество участников Сборных команд – от 1 до 5 составов по разным видам программы, от 1 до 26 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

- Dota 2 – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;
- CSGO – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;
- Hearthstone – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Clash Royale – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Starcraft II – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава.

- 6.2. На матчи регионального и зонального этапов Сборные команды выставляют составы из числа основного и запасного составов по соответствующему виду программы.
- 6.3. На матчи финального этапа Сборная команда по каждому виду программы формирует составы без запасных в указанном ГСК порядке.
- 6.4. Замены по ходу матчей запрещены.

7. Паузы

- 7.1. В видах программы Hearthstone, Clash Royale паузы запрещены.
- 7.2. В виде программы CSGO участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - тактический тайм-аут;
 - непреднамеренный разрыв соединения;
 - неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 7.2.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 4 (четыре) минуты на каждую сторону. Участник ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда. Для снятия паузы необходимо прописать в чате !unpause.
- 7.2.2. 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.
- 7.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 7.4. В видах программы Dota 2 и Starcraft II участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - тактический тайм-аут;

- непреднамеренный разрыв соединения;
 - неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 7.4.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
- 7.4.2. 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.
- 7.4.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

8. Судейство

- 8.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
- 8.2. В случае совершения участником Соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами Компьютерного Спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 8.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 8.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 8.5. Нарушения в виде программы Hearthstone:
- Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.

- Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает поражение в гейме.
- 8.6. Нарушения в виде программы Dota 2:
- Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.
 - Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
- 8.7. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
- 8.8. В виде программы Dota 2 диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.
- 8.9. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т. ч. в использовании запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

9. Технические проблемы

- 9.1. В виде программы CSGO:
- 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 гейма – рассмотрены не будут.

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.2. В виде программы Starcraft II:

- В случае дисконнекта в первые 3 минуты – игра переигрывается, за исключением тех случаев, когда была проведена первая битва. Судья должен быть оповещен в любом из случаев.
- В случае дисконнекта после первых 3 минут матча – оставшийся игрок решает, переигрывать ли матч или нет. Судья должен быть оповещен в любом случае.
- В случае, если игрок, у которого произошел дисконнект, считает, что он выиграл матч – решение о судьбе матча принимает судья на основе реплея и (или) скриншота. В некоторых случаях может быть применено восстановление игры из реплея. Возможность использования этой функции определяется непосредственно судьей.

9.3. В видах программ Clash Royale и Hearthstone:

- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.4. В виде программы Dota 2:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента дисконнекта выборы и запреты.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на

паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.4. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.

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

10. Награждение

- 10.1. Организаторы Соревнований осуществляют награждение по итогам финального этапа Соревнований. Участники сборных команд, принявшие участие в финальном этапе Соревнований, награждаются денежными призами. В случае неявки участников на финальный этап Соревнований, причитающиеся им призовые не выплачиваются. Участники сборных команд, занявшие первые три места по итогам Соревнований, награждаются медалями. Сборная команда, одержавшая победу на Соревнованиях, награждается кубком.
- 10.2. Призовой фонд Соревнований составляет 3 000 010 (три миллиона десять) рублей и распределяется между составами сборных команд в соответствии с занятыми сборными местами следующим образом:

Место сборной	Состав Dota 2	Состав CS:GO	Состав Hearthstone	Состав Clash Royale	Состав Starcraft II
1	461 500,00 Р	461 500,00 Р	92 300,00 Р	92 300,00 Р	92 300,00 Р
2	277 000,00 Р	277 000,00 Р	55 400,00 Р	55 400,00 Р	55 400,00 Р
3	138 500,00 Р	138 500,00 Р	27 700,00 Р	27 700,00 Р	27 700,00 Р
4	92 250,00 Р	92 250,00 Р	18 450,00 Р	18 450,00 Р	18 450,00 Р
5	46 150,00 Р	46 150,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р
5	46 150,00 Р	46 150,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р
5	46 150,00 Р	46 150,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р
5	46 150,00 Р	46 150,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р	9 230,00 Р

ИТОГО: 1 153 850,00 Р 1 153 850,00 Р 230 770,00 Р 230 770,00 Р 230 770,00 Р

- 10.3. В составах по командным видам программы призовые суммы распределяются равномерно среди участников сборной команды, принявших участие в финальном этапе соревнований.
- 10.4. Для получения призовых сумм в течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнований призеры обязаны предоставить в ГСК реквизиты, паспортные данные и прочие данные, необходимые для перечисления денежных средств, вместе с Согласием на обработку и хранение таких данных. Если в указанный срок участник не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
- 10.5. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнований в течение 180 дней с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 10.6. Организаторы Соревнований, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, а именно исчисляют, удерживают и перечисляют налог с каждой призовой суммы в размере 13% для резидентов и 30% для нерезидентов и подают сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.