

**СПОРТИВНЫЙ РЕГЛАМЕНТ  
ТУРНИРА «MTC CYBER CUP»**

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

<b>ОГЛАВЛЕНИЕ</b>	<b>2</b>
<b>1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ</b>	<b>3</b>
<b>2. ОРГАНИЗАТОРЫ</b>	<b>4</b>
<b>3. УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ</b>	<b>5</b>
<b>4. ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА И ИГРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА</b>	<b>6</b>
<b>5. СРОКИ, МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ И ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ</b>	<b>7</b>
<b>6. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ</b>	<b>8</b>
<b>7. СВЯЗЬ ИГРОКОВ И НАСТРОЙКИ ИГРЫ.</b>	<b>9</b>
<b>8. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «КВИЗ»</b>	<b>10</b>
<b>9. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «СВОЯ ИГРА»</b>	<b>11</b>
<b>10. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «DOTA 2»</b>	<b>12</b>
<b>11. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «COUNTER STRIKE 2»</b>	<b>13</b>
<b>12. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО МИР ТАНКОВ</b>	<b>14</b>
<b>13. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО FC24</b>	<b>15</b>
<b>14. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ</b>	<b>16</b>
<b>15. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ</b>	<b>17</b>
<b>16. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ</b>	<b>18</b>
<b>17. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ</b>	<b>20</b>
<b>18. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ</b>	<b>24</b>
<b>Приложение №1 к Регламенту Турнира «MTC CYBER CUP»</b>	<b>25</b>

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 1.1. Настоящий Регламент определяет порядок проведения корпоративного турнира «МТС CYBER CUP».
- 1.2. Финансовое обеспечение Турнира осуществляется за счет ПАО «МТС».
- 1.3. Официальные источники Турнира:
  - 1.3.1. Платформа организации - <https://mtscybercup.ru>
  - 1.3.2. Сервер Discord - <https://discord.gg/frQTgKfvQm>

## **2. ОРГАНИЗАТОРЫ**

- 2.1. Организатором Турнира является Общество с ограниченной ответственностью “Электроник Машрум”, юрид. адрес: 125413, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Головинский, пр-д Солнечногорский, д. 11, пом. 1/3;
- 2.2. Непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее Оргкомитет), формируемый Организатором.
- 2.3. Обеспечение соблюдения правил игры при проведении Турнира осуществляется судейским комитетом (далее Судейский комитет), который формирует Оргкомитет.

### **3. УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ**

- 3.1. Участниками признаются все, кто зарегистрировался на Турнир.
- 3.2. Для участия в турнире игрок должен быть сотрудником компании экосистемы МТС (согласно перечню, приведенному в Приложении №1 к настоящему Регламенту)
- 3.3. Каждый участник обязан уважительно относиться к Организатору Турнира и его участникам.
- 3.4. Организатор сохраняет за собой право не допустить до Турнира участников, если их игровые имена (никнеймы) или название команды:
  - 3.4.1. Защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь данное название и/или никнейм);
  - 3.4.2. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других участников или команд Турнира;
  - 3.4.3. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;
  - 3.4.4. Имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.
- 3.5. Информация о призовом фонде размещается Организатором на платформе по адресу — <https://mtscybercup.ru>

#### **4. ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА И ИГРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА**

##### **4.1. Игровые платформы:**

- PC (Windows);
- Mobile (Android, iOS);
- Консоль (PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox Series X|S).

##### **4.2. Игровыми дисциплинами являются:**

- Counter Strike 2;
- Dota 2;
- Мир Танков;
- Своя Игра;
- Квиз;
- FC 24.

## **5. СРОКИ, МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ И ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ**

5.1. Общий срок проведения Турнира 12.09.2024 - 14.11.2024., где:

5.1.1. Регистрация на Турнир проходит: 12.09.2024 - 25.09.2024

5.1.2. Отборочная стадия проходит: 28.09.2024 - 21.10.2024

5.1.3. Групповой этап: 22.10.2024 - 04.11.2024;

5.1.4. Финал: 14.11.2024;

5.1.5. Информация об открытии регистрации публикуется в официальных источниках Турнира (см. пункт 1.3).

5.2. Места проведения:

5.2.1. Местом проведения Отборочной стадии (см.5.1.2) является сеть Интернет.

5.2.2. Местом проведения Группового этапа (см.5.1.3) является сеть Интернет.

5.2.3. Местом проведения Финала (см.5.1.4) является Бизнес-Центр «Суперметалл», находящийся по адресу: 2-я Бауманская ул., 9/23с3, г. Москва.

5.3. Турнир проводится в онлайн и офлайн режимах.

5.4. Организатор оставляет за собой право изменять дату, время и место проведения любых матчей Турнира, а также Регламент, заблаговременно уведомив участников.

5.5. Информация, размещенная в официальных источниках Турнира, считается полученной его участниками в день ее размещения.

## 6. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

- 6.1. Турнир проводится по таким дисциплинам как: Counter Strike 2; Dota 2; Мир Танков; Своя Игра; Квиз; FC 24
- 6.2. Суммарное количество Участников **Отборочного этапа** определяется по результатам регистраций на участие в каждой дисциплине.
  - 6.2.1. В каждом игровом дне максимальное количество участвующих команд в одной дисциплине: 256.
  - 6.2.2. Структуры проведения для отдельных дисциплин прописаны в **п. 8 - п. 13.**



## **7. СВЯЗЬ ИГРОКОВ И НАСТРОЙКИ ИГРЫ.**

- 7.1. Связь с противником осуществляется через Discord: <https://discord.gg/frQTgKfvQm>
- 7.2. В случае невыполнения любых условий п.7 Регламента Турнира, Главный судья на свое усмотрение может назначить штраф от технического поражения в раунде до полной дисквалификации в Турнире.

## **8. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «КВИЗ»**

8.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

8.2. Выявление победителей, проходящих из этапа в этап, происходит по количеству набранных очков командами.

8.3. Очки начисляются за верные ответы.

8.4. Время, выделенное на один квиз:

8.4.1. Отборочный этап - 30 минут

8.4.2. Групповой этап - 60 минут

8.4.3. Финал - 60 минут

8.5. Количество вопросов в этапах:

8.5.1. Отборочный этап - 24 вопроса

8.5.2. Групповой этап - 40 вопросов

8.5.3. Финал - 40 вопросов

8.6. При наборе командами одинакового количества очков, проводится контрольный раунд, позволяющий выявить победителя.

8.7. Формат турнира и общее количество команд и участников в каждом этапе зависит от финального количества регистраций.

8.8. Количество игроков в одной команде: 5

## **9. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «СВОЯ ИГРА»**

9.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

9.2. Выявление победителей, проходящих из этапа в этап, происходит по количеству набранных очков командами.

9.3. Очки начисляются за верные ответы

9.4. Очки отнимаются за неверные ответы.

9.5. Количество тем и вопросов во всех этапах зависит от финального количества регистраций.

9.6. При наборе участниками одинакового количества очков, проводится контрольный раунд, позволяющий выявить победителя.

9.7. Формат турнира и общее количество команд и участников в каждом этапе зависит от финального количества регистраций.

9.8. Количество игроков в одной команде: 1

## 10. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «DOTA 2»

10.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

10.2. Формат проведения отборочного этапа: До одной победы (1 игра до 1 победы).

10.3. Формат проведения группового этапа: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

10.4. Формат проведения полуфинала и финала: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

10.5. Отборочный этап:

10.5.1. Количество команд-участников: определяется по итогам регистрации.

10.5.2. Каждая команда играет до 4 матчей на выбывание.

10.5.3. 16 команд проходят в групповой этап .

10.6. Групповой этап:

10.6.1. Количество команд-участников: 16 команд.

10.6.2. Каждая команда в группе играет по 4 матча.

10.6.3. 4 команды, победившие во всех 4 матчах, проходят в полуфинал.

10.7. Офлайн-полуфинал:

10.7.1. Количество команд-участников: 4 команды.

10.7.2. Команды случайно распределяются друг против друга, вне зависимости от дивизиона и играют 1 матч.

10.7.3. 2 команды победителей и 2 команды проигравших в матче из п. 10.7.2 проходят в финал.

10.8. Офлайн-финал:

10.8.1. 2 команды победителей в матче из п. 10.7.2 играют между собой 1 матч за 1-2 места.

10.8.2. 2 команды проигравших в матче из п. 10.7.2 играют между собой 1 матч за 3-4 места.

10.9. Количество игроков в одной команде: 7 (5 – основные, 2 – запасные).

## 11. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО «COUNTER STRIKE 2»

11.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

11.2. Формат проведения отборочного этапа: До одной победы (1 игра до 1 победы).

11.3. Формат проведения группового этапа: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

11.4. Формат проведения полуфинала и финала: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

11.5. Отборочный этап:

11.5.1. Количество команд-участников: определяется по итогам регистрации.

11.5.2. Каждая команда играет до 4 матчей на выбывание.

11.5.3. 16 команд проходят в групповой этап.

11.6. Групповой этап:

11.6.1. Количество команд-участников: 16 команд.

11.6.2. Каждая команда в группе играет по 4 матча.

11.6.3. 4 команды, победившие во всех 4 матчах, проходят в полуфинал.

11.7. Офлайн-полуфинал:

11.7.1. Количество команд-участников: 4 команды.

11.7.2. Команды случайно распределяются друг против друга, вне зависимости от дивизиона и играют 1 матч.

11.7.3. 2 команды победителей и 2 команды проигравших в матче из п. 11.7.2 проходят в финал.

11.8. Офлайн-финал:

11.8.1. 2 команды победителей в матче из п. 11.7.2 играют между собой 1 матч за 1-2 места.

11.8.2. 2 команды проигравших в матче из п. 11.7.2 играют между собой 1 матч за 3-4 места.

11.9. Количество игроков в одной команде: 7 (5 – основные, 2 – запасные)

## 12. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО МИР ТАНКОВ

12.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

12.2. Формат проведения отборочного этапа: До двух побед (3 игры до 2 победы).

12.3. Формат проведения группового этапа: До трех побед (5 игры до 3-х побед).

12.4. Формат проведения полуфинала и финала: До четырех побед (7 игры до 4-х побед).

12.5. Отборочный этап:

12.5.1. Количество команд-участников: определяется по итогам регистрации.

12.5.2. Каждая команда играет до 4 матчей на выбывание.

12.5.3. 16 команд проходят в групповой этап.

12.6. Групповой этап:

12.6.1. Количество команд-участников: 16 команд.

12.6.2. Каждая команда в группе играет по 4 матча.

12.6.3. 4 команды, победившие во всех 4 матчах, проходят в полуфинал.

12.7. Офлайн-полуфинал:

12.7.1. Количество команд-участников: 4 команды

12.7.2. Команды случайно распределяются друг против друга, вне зависимости от дивизиона и играют 1 матч

12.7.3. 2 команды победителей и 2 команды проигравших в матче из п. 12.7.2 проходят в финал

12.8. Офлайн-финал:

12.8.1. 2 команды победителей в матче из п. 12.7.2 играют между собой 1 матч за 1-2 места.

12.8.2. 2 команды проигравших в матче из п. 12.7.2 играют между собой 1 матч за 3-4 места.

12.9. Количество игроков в одной команде: 7 (5 – основные, 2 – запасные)

### 13. ПРАВИЛА ТУРНИРА ПО FC24

13.1. Турнир проводится в 3 этапа:

- Отборочный этап;
- Групповой этап;
- Финал.

13.2. Формат проведения отборочного этапа: До одной победы (1 игра до 1 победы).

13.3. Формат проведения группового этапа: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

13.4. Формат проведения полуфинала и финала: До двух побед (3 игры до 2-х побед).

13.5. Отборочный этап:

13.5.1. Количество команд-участников: определяется по итогам регистрации.

13.5.2. Каждая команда играет до 4 матчей на выбывание.

13.5.3. 128 команд проходят в групповой этап.

13.6. Групповой этап:

13.6.1. Количество команд-участников: 64 команды.

13.6.2. Каждая команда в группе играет по 7 матчей.

13.6.3. 32 команды, победившие в большем количестве матчей, проходят в полуфинал.

13.7. Офлайн-полуфинал:

13.7.1. Количество команд-участников: 32 команды.

13.7.2. Команды играют матчи друг против друг друга по системе одиночного выбывания, проигравшие матч – покидают турнир, победители – проходят дальше по сетке.

13.8. Офлайн-финал:

13.8.1. 2 команды, победившие во всех матчах из п. **13.7.2** играют между собой 1 матч за 1-2 места.

13.8.2. 2 команды, проигравшие в предфинальном матче командам из п. **13.8.1** играют между собой 1 матч за 3-4 места.

13.9. Количество игроков в одной команде: 1.

## **14. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ**

- 14.1. Допускается переигровка матчей по причине разрыва соединения, если проблема с соединением возникла в течение 5 минут со старта матча.
- 14.2. Процесс запроса переигровки матча:
  - 14.2.1. Участник команды должен сделать Скриншот/Запись, доказывающий(ую) разрыв соединения.
  - 14.2.2. Написать в общий чат игры о том, что вы запрашиваете переигровку матча.
  - 14.2.3. Уведомить Организатора о данной проблеме путем создания «тикета» в канале «reports» на сервере Discord, а также предоставить доказательства разрыва соединения.
- 14.3. Судьи могут принять решение о переигровке любого матча.
- 14.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 14.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
- 14.6. Все претензии, связанные с нарушением правил игры во время матча, подаются в течение 5 минут после окончания матча судье, другие жалобы рассмотрению не подлежат.
- 14.7. Решение судей является окончательным и не подлежит обсуждению.



## 15. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ

- 15.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к администрации Турнира, а также к другим участникам и Организатору Турнира.
- 15.2. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений.
- 15.3. После двух нарушений правил, указанных в п. 14, команда дисквалифицируется с Турнира.
- 15.4. Организатор вправе дисквалифицировать команду с Турнира за единичное грубое нарушение правил, указанных в п. 14.
- 15.5. В рамках **Группового этапа** и **Финала** Турнира команды, принимающие участие в матче, должны находиться в голосовом канале турнирного дискорд-сервера.
- 15.6. В рамках **Группового этапа** турнира предусмотрены судейские проверки соответствия играющих игроков заявке команды:
  - 15.6.1. Все участники в рамках проверки должны будут включить веб-камеру, предоставить любой документ, удостоверяющий личность, а также продемонстрировать наличие корпоративных аккаунтов.
- 15.7. В рамках **Группового этапа** все игроки принимают участие в матчах со включенными веб-камерами.

## 16. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

- 16.1. Принимая участие в Турнире, Участники принимают и обязуются выполнять требования настоящего Регламента Турнира.
- 16.2. Регистрация в Турнире означает согласие соответствующего Участника с условиями обработки ПАО «МТС» (юридический адрес – 109147, г. Москва, ул. Марксистская, д. 4) его персональных данных, изложенными в настоящем разделе Регламента
- 16.3. Принимая участие в Турнире, Участник подтверждает факт ознакомления с Политикой «Обработка персональных данных в ПАО «МТС» ПТ-010 (<https://moskva.mts.ru/about/investoram-i-akcioneram/korporativnoe-upravlenie/dokumenty-pao-mts/politika-obrabotka-personalnih-dannih-v-pao-mts>).
- 16.4. ПАО «МТС» вправе осуществлять обработку персональных данных Участника для реализации следующих целей:
- организации и проведения Турнира, в том числе организации процесса выдачи призов Участникам.
  - информационного взаимодействия с Участниками, в том числе для информирования Участников об изменении расписания, сетки, назначении дат матчей, а также Победителей о победе в Турнире.
- 16.5. ПАО «МТС» вправе осуществлять обработку следующих персональных данных Участника: фамилия, имя, отчество; адрес электронной почты (корпоративный); абонентский номер; уникальный псевдоним (никнейм) в Telegram; уникальный псевдоним в Discord; дата рождения, город проживания.
- 16.6. Обработка персональных данных Участника будет осуществляться с использованием средств автоматизации и/или без использования таковых средств путем осуществления следующих действий (операций) или совокупности следующих действий (операций): сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передача (предоставление, доступ), блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.
- 16.7. ПАО «МТС» уведомляет Участника, а Участник соглашается с тем фактом, что для достижения заявленных целей ПАО «МТС» осуществляет передачу персональных данных / поручает обработку персональных данных Организатору.

- 16.8. ПАО «МТС» вправе осуществлять обработку данных Участника со дня акцепта (принятия) настоящего Регламента и до момента достижения заявленных целей обработки данных Участника, с учетом сроков, предусмотренных действующим законодательством Российской Федерации.
- 16.9. Организатор не несет ответственности в случае невыполнения своих обязательств, вследствие предоставления Участником Турнира неполных, устаревших, недостоверных персональных данных.
- 16.10. В части вопросов обработки ПАО «МТС» персональных данных Участников, не урегулированных настоящим Регламентом, Участник вправе руководствоваться Политикой «Обработка персональных данных в ПАО «МТС», размещенной по ссылке [-https://moskva.mts.ru/about/investoram-i-akcioneram/korporativnoe-upravlenie/dokumenty-pao-mts/politika-obrabotka-personalnih-dannih-v-pao-mts](https://moskva.mts.ru/about/investoram-i-akcioneram/korporativnoe-upravlenie/dokumenty-pao-mts/politika-obrabotka-personalnih-dannih-v-pao-mts)

## 17. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

### 17.1. Перечень запрещенных действий на турнире:

- 17.1.1. Запрещаются установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, используемого на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для участников соревнований при проведении соревнований.
- 17.1.2. Запрещается аппаратное или программное переназначение кнопок и других элементов устройств ввода, если оно производится вне стандартных интерфейсов игры.
- 17.1.3. Запрещается намеренное использование багов игры, предоставляющих преимущество одной из сторон.

### 17.2. Следующие действия участников соревнований влекут за собой применение дисциплинарных взысканий (спортивных санкций):

- 17.2.1. Пререкания с судьями и соперниками, как в устной форме, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения – предупреждение.
- 17.2.2. Нецензурная речь, пререкания и ругань с соперниками – предупреждение.
- 17.2.3. Написания избыточного количества сообщений (флуд) во внутриигровой «чат» или в чат внутри лобби на турнирной платформе – предупреждение.
- 17.2.4. Преднамеренное затягивание начала матча – предупреждение.
- 17.2.5. Попытка оказать любым способом влияние на принятие судьи решения по спорным игровым ситуациям – предупреждение.
- 17.2.6. Преднамеренный беспричинный дисконнект (неподтвержденный скриншотом, свидетельствующим о наличии у участника технических проблем) во время игры – предупреждение, либо присуждение поражения в матче.
- 17.2.7. Неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам соревнований, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно,

так и посредством любых чатов турнира, в т. ч. на любых языках – предупреждение, повторное – техническое поражение в матче.

- 17.2.8. Намеренные помехи проведению других матчей – предупреждение.
- 17.2.9. Указание неверных регистрационных данных – предупреждение и последующее обязательное исправление данных, в случае невозможности исправить или при обнаружении судьями факта намеренной фальсификации данных участником (предоставление недостоверных ФИО, возраста и иных данных) – отстранение команды от участия в турнире.
- 17.2.10. Передача своего аккаунта другим лицам, постоянная или временная – удаление с соревнований (если обнаружено на соревнованиях) как участника соревнований, передавшего свой аккаунт, так и того, кто играл за него с возможной последующей дисквалификацией.
- 17.2.11. Необоснованное и бесполезное использование внутриигрового чата игры (флуд) – предупреждение.
- 17.2.12. Опоздание к началу матча по расписанию: до 10 минут – предупреждение, свыше 10 минут – присуждение поражения в матче. Организатор соревнований вправе ужесточать или ослаблять временные рамки.
- 17.2.13. Отказ изменить игровой псевдоним или название команды, использующиеся на соревнованиях в турнирной таблице – назначение никнейма на усмотрение главного судьи и предупреждение; в случае невозможности изменения участник соревнований может быть не допущен на соревнование.
- 17.2.14. Необоснованное затягивание начала матча, отсутствие готовности по прошествии установленного времени до начала матча – в случае игнорирования предупреждения – присуждение поражения в текущем матче.
- 17.2.15. Неверный ввод результата в систему турнирной платформы – предупреждение.
- 17.2.16. Обнаружение судьями факта участия в матче игрока, незарегистрированного в составе команды – отстранение команды от участия в турнире.
- 17.2.17. Отказ или невозможность предоставления скриншота после запроса судьи или запроса соперников – удаление игрока, либо техническое поражение.

### 17.3. Виды санкций:

17.3.1. За нарушение правил компьютерного спорта и нарушение регламента к участникам соревнований уполномоченными судьями могут применяться следующие санкции: **Предупреждение**;

17.3.1.1. Предупреждение является спортивной санкцией, которая применяется за совершение впервые незначительного нарушения и выражается в письменном напоминании о сути обязательного для соблюдения правила, сопряженном с угрозой применения иной более строгой спортивной санкции в случае совершения нарушения в будущем.

17.3.2. За совершение повторного нарушения может быть применено второе предупреждение, влекущее за собой **Удаление игрока** или **Техническое поражение** в матче.

17.3.2.1. Удаление игрока является спортивной санкцией, которая выражается в требовании покинуть текущий матч и запрета на участия в нем.

17.3.2.2. Участник получает запрет на дальнейшее участие в соревнованиях при повторном удалении.

17.3.2.3. В случае удаления игрока с текущего матча, команда доигрывает матч в неполном составе.

17.3.2.4. Удаление применяется в случае применения второго предупреждения, а также в случаях:

- осуществления командой несогласованной замены.
- указания никнейма и/или наименования команды, защищенного правами третьих лиц (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя на такое использование), сходного или идентичного никнейму других участников соревнований и/или наименованию другой команды, сходного или идентичного никнейму официальных лиц спортивных соревнований, имеющего нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.
- несоблюдения принципов спортивного поведения и честной игры.
- использования нескольких игровых аккаунтов.

- опоздание на начало матча, в случае отсутствия замены у команды или в случае, если команда не произвела замену заблаговременно.

17.3.2.5. Техническое поражение в матче является спортивной санкцией, которая выражается в присуждении команде – нарушителю поражения в матче, а его/её оппоненту – победы в матче. В случае, если матч, в рамках которого должно быть применено техническое поражение, был сыгран, его результаты подлежат аннулированию.

17.3.2.6. Техническое поражение в матче применяется в случаях:

- использования любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику дисциплин соревнований, в том числе предназначенного для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода игры своему оппоненту (в данном случае к команде также применяется санкция «Отстранения команды от участия в турнире»).
- предоставления лицом недостоверной информации о себе: ФИО, возраст, иные данные.
- обнаружения судьями несоответствия кем-то из участников требованиям регламента турнира: несоответствие возрастным требованиям, отсутствия необходимых документов.
- грубого нарушения обязанности придерживаться общепринятых норм поведения, проявления неуважительного отношения к официальным лицам соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.
- задержки начала матча или опоздания к началу матча.
- невозможности продолжить участие в матче по состоянию здоровья.

## **18. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ**

- 18.1. Все претензии или результаты игры принимаются только после «репорта» на платформе проведения в «комнате матча» (при наличии скриншотов).
- 18.2. Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 5 минут после окончания соответствующего матча.
- 18.3. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 18.4. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей Турнира, является причиной присуждения технического поражения в текущем матче.



## Приложение №1 к Регламенту Турнира «МТС CYBER CUP»

### Компании экосистемы МТС

АО «МТТ»
ООО "Интелситигрупп"
ООО "Зеленая точка Белгород"
ООО "Зеленая точка Липецк"
ООО "Промсвязь-Инвест"
ООО "Зеленая точка Уфа"
ООО "Зеленая точка Томск"
ООО "Зеленая точка Владивосток"
ООО "Межрегиональный Контакт-Центр"
ООО "Системы связи"
ООО "Сеть"
ООО "Квартал плюс"
ООО "Первое цифровое телевидение"
ООО "Городские сети связи"
ООО "МобайлТренд"
ООО "ЮгСельхоз"
ООО "Вебинар"
ООО "Вебинар Технологии"
ООО «Современные Технологии Мониторинга»
ООО «Системы Мониторинга Автопарка-Результат в технологии» (СМАРТ)
ООО «СКАУТ СЗ»
ТОО «Современные Технологии Мониторинга»
ООО «Проектная среда»
ООО "Цифровой контроль"
ПАО «МТС-Банк»
ООО МКК «М-Финанс»
ООО МКК "Э-Финанс"
ООО УК "Система Капитал"
ООО "СКК"
ООО «Финансовые системы и технологии»
ООО «Кредит Консалтинг»
ЭКСИ-БАНК (АО)
ООО «Блокчейн Хаб»
ООО «Факторин»
ООО "МТС Медиа"

ООО "КИОН"
ООО «СТВ МТС»
ООО «ЦТВ»
ООО «Тайм ТВ»
ООО "Монументал вижн"
АО "Объединенные Русские Киностудии"
АО "РТК"
АО "МВС"
ООО "МВС ЦОДНН"
ООО "МВС ИНДАТА"
ООО ЦОД "Хамаль"
ООО ЦОД "Вега"
ООО ЦОД "Окаб"
ООО «ИТ-Град 1 Клауд»
ООО «Энтерпрайз Клауд»
ТОО «1 Клауд»
ТОО «ИТ-ГРАД»
ООО «ГДЦ ЭНЕРДЖИ ГРУПП»
ООО «Стрим»
ООО "Медиаскаут"
ООО «Сегменто»
ООО "БИТ"
ООО "БРТ"
ООО "МТС Умный дом"
АО "ГОЛЬФСТРИМ охранные системы"
ООО "Смарт сейфти"
ООО "ГОЛЬФСТРИМ электро"
ООО "МТС ИИ"
Intema S.a.r.l.
SimilarityAI B.V.
ООО «ВижнЛабс»
ООО «ВЛ Солюшнс»
ТОО "СИМИ СОЛЮШНС"
ООО "Инфомат"
ООО "Инфоматика"
ООО "СКБ "Инфоматика"
ООО «МДТЗК»
ООО «Культурная служба»
ООО “Концертные площадки”
ООО "МТС Энтертейнмент"
ООО "Тикетсклауд"

ООО «МТС АВТО»
ООО «КОАГЕНТ Рус»
ООО "МТС АйКар"
ООО "Ди Вай Технолоджис"
ООО "ТД ЦНТ"
АО "ЦНТ"
ООО «МТС Трэвел»
ООО "Компания Броневик"
ООО "Броневик Онлайн"
ООО «Серенити сайбер секьюрити»
ООО «Экипаж Будущего»
ООО "МТС Диджитал"
ООО «ИТМ-БЕЛ»
ООО "МТС Лаб"
ТОО "Оливио"
ПАО МГТС
АО "МГТС-Недвижимость"
АО «Орбита»
АО "Пансионат "Приазовье"
АО "МЕТРО-ТЕЛЕКОМ"
ООО «МТС ЭНЕРГО»
ЗАО "СИТИ-ТЕЛЕКОМ"
ООО «Иртя»
ООО "Прикладная техника"
ООО "МТС Звезды"
ООО "Телеком Проекты"
ООО "БИК"
ООО "ЮрентБайк.ру"
ООО "Шеринговые технологии" (100% "ЮрентБайн.ру")
ООО «Джумс Проекты»
ПАО "МТС"