

**Профессиональное спортивное соревнование по
компьютерному спорту
«Профессиональная киберспортивная лига»**

**Технические правила по
виду программы
CS 2 Блиц (1x1)**

Москва, 2024

1. Общие положения

1.1. Участники турнира должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

1.1.1. Нормативные документы — это Технические правила по виду программы CS 2 (1x1), Регламент профессионального спортивного соревнования по компьютерному спорту «Блиц-турниры Профессиональной киберспортивной лиги», а также документы, описанные в нём.

1.1.2. Факт подачи заявки на участие в турнире, подтверждает, что участник ознакомился с предписаниями нормативных документов и согласился их исполнять.

1.2. Минимальный возраст участников — 18 лет.

1.2.1. В случае, если участник не достиг минимального возраста для участия в турнире, он может быть не допущен до участия в турнире или дисквалифицирован с него.

1.3. Участники турнира должны являться гражданами Российской Федерации или иметь ВНЖ РФ.

1.4. Данный турнир — это однодневный Single Elimination турнир, проходящий в формате 1x1.

1.4.1. Турнир проходит по московскому времени (UTC+3).

1.4.2. Все матчи турнира проходят в формате Bo1 — Best of one (игра до победы в одном гейме).

1.4.3. Сервер: определяется организаторами.

1.5. Участники обязаны использовать один и тот же лицензионный аккаунт игры и один и тот же турнирный профиль.

1.5.1. Лицензионный аккаунты игры — игровой аккаунт игры CS 2.

1.5.2. Турнирный профиль — личный профиль участника на сайте <https://www.vscl.ru/>.

1.5.3. В случае, если игрок участвует в турнире с незаявленного аккаунта, то он может быть не допущен до участия в турнире или дисквалифицирован с него.

1.6. Вся коммуникация с другими игроками, а также с судьями Турнира за исключением официальных запросов, происходит исключительно в телеграм канале https://t.me/pro_esportleague_sp в чате под созданными постами в день Турнира.

1.7. Каждый участник турнира, перед его началом, должен вступить в группу телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp с именем пользователя, который будет повторять никнейм турнирного профиля.

1.7.1. В случае, если из-за данного нарушения, судьи или участник не смогли связаться с соперником в турнирных чатах до старта матча — такой игрок может получить техническое поражение.

1.7.2. Никнейм, аватар или сообщение в чате не может содержать ругательства и оскорбления по религиозному, расовому, гендерному и любому другому принципу. Судья может дисквалифицировать игрока за любое упоминание или намёки на вещи, нарушающие законодательство РФ — экстремизм, нацизм, пропаганда наркотиков и др. Также судья

оставляет за собой право дисквалифицировать игрока за любую излишнюю активность в игровом чате – флуд, спам, произвольные символы и тд.

1.8. Минимальное и максимальное количество участников определяет Организатор.

1.9. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в правила проведения. Об этом будет сообщено в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp.

2. Порядок участия в турнире.

2.1. Регистрация в турнире.

2.1.1. Для участия в турнире, участнику необходимо зарегистрироваться на сайте <https://www.vscl.ru/> на странице нужного турнира, нажатием на соответствующую кнопку «Регистрация», в срок обозначенный в его расписании.

2.1.2. Регистрация в турнире в не обозначенное в его расписание время — невозможна.

2.1.3. В случае ошибки при регистрации, участники должны сообщить об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданным постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp. Обращения в другом месте, а также без доказательств и после завершения регистрации — отклоняются.

2.2. Подтверждение участия в турнире.

2.2.1. После окончания регистрации, участнику необходимо подтвердить свое участие в турнире на его странице нажатием на соответствующую кнопку «Подтвердить», в срок, обозначенный в его расписании.

2.2.2. Подтверждение участия в турнире в не обозначенное в его расписание время — невозможно.

2.2.3. В случае ошибки при подтверждении участия в турнире, участники должны сообщить об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданным постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp. Обращения в другом месте, а также без доказательств и после завершения регистрации — отклоняются.

2.3. Проведение матчей.

2.3.1. За 30 минут до начала соревнований, игроку необходимо подтвердить своё участие на странице турнира.

2.3.2. После окончания подтверждения участия в турнире, формируется турнирная сетка, которая публикуется в разделе «сетка» на странице турнира.

2.3.3. Началом матча, считается время его формирования (время, указанное в сетке турнира над матчем). Все игроки обязаны подтверждать участие в каждом матче турнира.

2.3.4. Игроку необходимо подтвердить своё участие в течение 5 минут после назначенного времени на матч.

2.3.5. В случае ошибки подтверждения участия в матче, игрок должен сообщить об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданным постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp. Обращения в другом месте, а также без доказательств и по истечению 10 минут — отклоняются.

2.3.6. Турнир проводится на карте:

- Aim 1x1 - <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3343969864>

2.4. Проведения матча.

2.4.1. После подтверждения готовности к матчу обоих игроков в чате на странице матча появится коннект к выделенному серверу, на который вы заходите в течение 5 минут.

2.4.2. Все участники пишут в чат !ready или .g для подтверждения готовности. Бинды "say !ready" не принимаются.

2.4.3. После готовности всех участников начинается матч.

2.4.4. Игроки, которые не могут начать гейм получают техническое поражение в текущем матче.

2.4.5. Игрок, который не зашёл на сервер или затянул старт матча — может получить техническое поражение.

2.4.6. В непредвиденных ситуациях, время для сбора на сервере может быть увеличено.

2.4.7. Результаты матча публикуются автоматически.

2.5. Дисконнекты.

2.5.1. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов.

2.5.2. При отключении из игры (дисконнекте), участники могут вернуться в матч, если он ещё не закончен.

2.5.3. Единичные дисконнекты из игры не могут быть использованы как основание для переигровки.

2.5.4. При множественных дисконнектах из игры со стороны обоих игроков, они должны сообщить об этом в комментариях под специально созданном постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp и предоставить доказательства. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

2.5.5. При выявлении факта множественных дисконнектов из игры со стороны обоих игроков, судья может назначить переигровку матча с (или без) восстановлением счёта.

2.5.6. В рамках матча, переигровка может быть назначена не более одного раза.

2.5.7. При дисконнекте одного игрока, игра должна быть поставлена на паузу для того, чтобы дождаться переподключения соперника. Если соперник не может вернуться в игру в течении 2 (двух) минут, то оставшийся игрок на сервере может требовать у судьи турнира поставить ему победу в матче, предоставив все доказательства.

2.6. Паузы.

2.6.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить сопернику причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

2.6.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

2.6.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения от соперника готовности продолжить.

2.6.4. Для каждого матча, у участников есть по одной паузе, длительность которой не превышает 2 (две) минуты.

2.6.5. В случае превышения соперником лимита пауз, участнику необходимо создать обращение судьям в группе Соревнования мессенджера телеграм. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

3. Игровой сервер.

3.1. Все матчи турнира проходят исключительно на серверах, созданных площадкой VSCL.

3.1.1. Сменить локацию сервера — невозможно.

3.2. Запросить смену сервера можно, но только при проблеме с подключением к серверу у всех участников матча.

3.2.1. Сервер может быть заменен по решению судьи.

3.2.2. Для подачи запроса на смену сервера, игроку, который столкнулся с проблемой, необходимо создать обращение в комментариях под специально созданным постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp и предоставить доказательства. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

3.2.3. В случае, если представленные доказательства свидетельствуют о проблемах с сервером — выдается новый сервер. IP для подключения будет изменен на странице матча. В случае недостаточных доказательств — судья вправе отклонить запрос.

4. Технические проблемы.

4.1. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

4.2. Участники несут самостоятельную и полную ответственность за настройки игры и игрового устройства, за уровень его заряда, а также, за качество и скорость интернет-соединения, которое используют во время участия в Соревновании.

4.3. При возникновении технических проблем, участники обязуются самостоятельно решить их.

5. Переигровка и перенос матчей.

5.1. Любой матч может быть переигран, но только по следующим причинам:

- Дисквалификация или отстранение участников в связи с нарушением правил;
- Технические проблемы и/или особенности игры, а также сервера которые негативно повлияли на ход матча.

5.2. Любой матч может быть перенесен, но только по следующим причинам:

- Технические проблемы и/или особенности игры, а также сервера, которые могут негативно повлиять на ход игры;
- Изменение расписания турнира.

5.3. Для запроса переигровки, игроку необходимо написать об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданным постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp и предоставить доказательства. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

6. Проверка участников.

6.1. Судья Турнира имеет право вызвать (в любой момент) участника на проверку фактов использования, хранения и распространения стороннего ПО (читы, эмуляторы, аппаратное программное обеспечение и сторонние программы, улучшающие игровой процесс и тд), а также на проверку идентификации личности, гражданства и возраста.

6.2. Для вызова на проверку, Судья может использовать любой чат в группе турнира или личные сообщения.

6.3. Вызывая на проверку, судья Турнира обозначает голосовой чат-канал, в который нужно зайти, а также время необходимое для явки.

6.4. В случае отказа от прохождения проверки или невозможности ее пройти в указанный судьей срок — игроку может быть выдано техническое поражение в текущем матче.

6.5. Если у игроков есть подозрения в нечестной игре соперника, то в течении 10 минут после завершения матча, капитан состава может обратиться в комментариях под специально созданном постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp и предоставить видеодоказательства подозрительных моментов.

6.5.1. Для предоставления доказательств у игрока есть время, обозначенное судьей.

6.5.2. В случае, если судья Турнира находит предоставленные доказательства недостаточными, то он имеет право отказать в проверке.

7. Трансляция турнира.

7.1. Судьи Турнира имеют право остановить старт любого матча, если тот был выбран на официальную или комьюнити-трансляцию.

7.2. Для уведомления игроков о выборе их матча на трансляцию, судьи Турнира могут оповестить участников в личные сообщения.

7.3. Каждый игрок имеет право транслировать выступление на турнире от своего лица.

7.3.1. Транслируя выступление на турнире от своего лица, игрок запустивший поток, принимает возможные риски связанные со стримснейпингом.

8. Протесты и обжалование результатов матча.

8.1. В случае, если участники Турнира считают, что их соперник нарушает предписания нормативных документов или их права, то они вправе подать протест в любой момент до завершения матча.

8.2. В случае, если участники Турнира считают, что финальный счёт встречи несправедлив или был некорректно установлен, то они вправе подать апелляцию.

8.3. Протест или апелляция могут быть поданы в срок не позднее, чем 5 минут после завершения матча, обратившись в комментариях под специально созданном постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp с предоставлением доказательств о нарушениях. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

9. Санкции за нарушение правил.

9.1. Нарушения, за которые отклоняется турнирная заявка:

- Участник / участники не достигли возраста 18 лет;
- Участник / участники не являются гражданами РФ;

- Участник / участники не имеют ВНЖ РФ;
- Некорректные название аккаунтов, профилей;
- Некорректные изображение аккаунтов, профилей;
- Отсутствие подтверждения участия в турнире.

9.2. Нарушения, за которые выдается предупреждение:

- Создание множественных запросов в поддержку;
- Избыточный флуд и нарушение этики общения;
- Неверно указанные результаты матча;
- Неподчинение требованиям судей Соревнования.

9.3. Нарушения, за которые выдается техническое поражение:

- Нарушение действующего законодательства Российской Федерации;
- Нарушение пользовательского соглашения игры CS 2;
- Участник не достиг возраста 18 лет;
- Участник не является гражданином РФ или не имеет ВНЖ РФ;
- Некорректные название аккаунтов, профилей;
- Некорректные изображение аккаунтов, профилей;
- Отсутствие подтверждения участия в матче;
- Не подключение к серверу в указанное время;
- Отсутствие отчёта античита.
- Использование игрового аккаунта, не привязанного к турнирному профилю;
- Создание или использование нескольких профилей / игровых аккаунтов;
- Одновременное участие в других турнирах, в том числе на турнирной платформе <https://www.vscf.ru/>;
- Нарушение предписания пункта 1.7, из-за которого соперники или судьи не смогли связаться с участниками до времени старта матча;
- Три предупреждения в течении одного турнира;

9.4. Нарушения, за которые выдается ограничение общения в турнирном чате

- Создание множественных запросов в поддержку;
- Избыточный флуд и нарушение этики общения.

9.5. Нарушения, которые рассматриваются отдельно.

9.5.1. В зависимости от тяжести нарушений и/или последствий, к которым они привели, Судья Турнира вправе выбрать на своё усмотрение одну из спортивных санкций руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости. К таким нарушениям относятся:

- Использование багов или не предусмотренных разработчиком несовершенств игры;
- Задержка старта матча;
- Рехост гейма без разрешения судьи;
- Оскорбления, провокации и любое другое неприемлемое общение как с участниками Турнира, так и с другими официальными лицами Турнира. Оскорблениями, провокациями и неприемлемым общением — признается любая форма взаимодействия (в том числе внутриигровые): текст, аудио, видео, изображения, жесты и эмоции.
- Введение в заблуждение соперников и/или судей;
- Передача конфиденциальных материалов и информации третьим лицам, в том числе все тексты, написанные в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений.

- Публичное обсуждение решений судей или ГСК;
- Сговоры с другими игроками;
- Намеренный проигрыш;
- Множественные нарушения правил в серии турниров Организатора;
- Прочие нарушения нормативных документов Соревнования;
- Нарушения, не покрытые нормативными документами Соревнования.