

Регламент турнира EGOG R6 STUDENTS CUP

Оглавление

1	Общая информация	2
2	Участник соревнований	2
3	Для участия в турнире необходимо.....	3
4	Порядок регистрации.....	4
5	Формат, сроки и места проведения	4
6	Античит.....	4
7	Верификация	5
8	Капитаны и команды.....	6
9	Настройки игры	7
10	Скины	8
11	Нарушения и дисциплинарные санкции	9
12	Трансляция матчей.....	11
13	Конфиденциальность	12
14	Порядок подачи апелляций	13
15	Технические проблемы	13

1 Общая информация

- 1.1 Операторами турнира является группа физических лиц — Enthusiastic Group of Gamers (EGoG).
 - 1.1.1 Оператор турнира — лицо, решающее вопросы, касающиеся непосредственно технической части турнира (связь с командами, составление расписаний игр и трансляций, оформление трансляций, связь с кастерами и обсерверами и т.д.).
- 1.2 Обязанности операторов
 - 1.2.1 Обязанностью операторов является помощь в решении любой конфликтной ситуации и споров между игроками, касающихся турнира, и быть справедливым в плане решения этих вопросов на протяжении всего турнира.
 - 1.2.2 Обязанностью операторов, обсерверов и кастеров является следить за соблюдением всеми участниками вышеизложенных правил на протяжении всего турнира.
 - 1.2.3 Обязанностью операторов является оглашение любых отклонений или изменений в регламенте турнира. Данное правило не подлежит изменению и обязательно к выполнению. Оглашение производится в сети ВК в группе турнира и в Чате капитанов. Иные средства связи не обязательны к использованию операторами.
- 1.3 Стартовые взносы с участников
 - 1.3.1 Взнос с команды составляет 500 рублей.
 - 1.3.2 Все взносы идут в призовой фонд турнира.
- 1.4 Призовой фонд
 - 1.4.1 Призовой фонд турнира составляет 10 000 рублей + 100% взносов.
 - 1.4.2 Итоговый призовой фонд и его распределение будут объявлены после окончания регистрации на турнир.
- 1.5 Платформа: РС.

2 Участник соревнований

- 2.1 В турнире могут принять участие только команды из 5-6 игроков, являющихся студентами, выпускниками (не более, чем двухлетней давности) и/или аспирантами одного вуза-участника. Учащиеся и работники средних, средних специальных учебных заведения, колледжей, относящихся к вузу-участнику, и филиалов вузов-участников также имеют право на участие.

- 2.2 До участия в турнире допускаются игроки, имеющие 50+ уровень аккаунта игры, у которых не было блокировок (в т.ч. смурф-аккаунтов) за последние полгода.
- 2.3 До участия в турнире не допускаются игроки, которые были отстранены от участия в предыдущих студенческих турнирах по Tom Clancy's Rainbow Six Siege за мошенничество.
- 2.4 Участие игрока, относящегося к одному вузу-участнику, в составе команды другого вуза-участника запрещено.
- 2.5 Участие одного игрока в составах двух команд запрещено.
- 2.6 От одного вуза допускается не более двух команд-участниц.
- 2.7 Допускается участие всех вузов России, но в случае прохождения команды на ЛАН-финал в Москве, игроки команды должны иметь возможность самостоятельно прибыть на место проведения заключительного этапа. В случае если команда проходит в заключительный этап соревнований и не имеет возможности прибыть на ЛАН, эту команду заменяет команда, которая имеет возможность прибыть на ЛАН.

3 Для участия в турнире необходимо

- 3.1 Для участия в турнире **необходимо** ознакомиться и принять правила, указанные в настоящем регламенте.
 - 3.1.1 Приняв участие в турнире, игрок подтверждает, что он ознакомлен с правилами, указанными в настоящем регламенте, принимает и обязуется соблюдать их.
- 3.2 Для участия в турнире **необходимо**, чтобы капитан команды связался с ответственным лицом в своем вузе, предоставил ему все необходимые изображения и данные и зарегистрировался в турнире.
 - 3.2.1 Пункт 3.2 актуален в случае, если в вузе есть дисциплина Rainbow Six Siege. В противном случае связь капитана с операторами осуществляется напрямую.
- 3.3 Для участия в турнире **необходимо** быть подписчиком группы ВК оператора турнира. (<https://vk.com/enthusiasticgg>)
- 3.4 Для участия в турнире **необходимо** быть участником Discord сообщества оператора турнира. (<https://discord.gg/jRFW7NtX23>)
- 3.5 Для участия в турнире **необходимо** иметь игровой аккаунт **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** для PC.
- 3.6 Для участия в турнире необходимо пройти регистрацию на турнир.

4 Порядок регистрации

- 4.0 Перед регистрацией необходимо ознакомиться с настоящим регламентом, в частности, обратите внимание на п.8.2 о названиях команд.
- 4.1 Все участники должны быть зарегистрированы и верифицированы на платформе OPL (<https://www.opleague.pro/game/rainbow-six-siege/pc>)
- 4.1.1 Все участники должны присоединиться к турниру на OPL в составе своей команды (<https://www.opleague.pro/event/4047-EGoG/info>)
- 4.2 Капитаны команд должны заполнить Google форму регистрации (<https://forms.gle/GwPrG93VbWUrMiR97>)
- 4.3 Капитану команды необходимо предоставить операторам фотографии или сканы документов (студенческий/аспирантский билет или диплом) членов своей команды.
- 4.4 Капитану необходимо оплатить стартовый взнос.
- 4.5 После одобрения заявки, капитан команды получит приглашение в чат капитанов (убедитесь, что личные сообщения Вконтакте открыты у капитана команды).

5 Формат, сроки и места проведения

- 5.1 Турнир проводится в две стадии: групповая и плей-офф.
- 5.2 Групповая стадия проводится в формате BO1 round robin.
- 5.3 Плей-офф проводится в формате BO3 double elimination. Гранд-финал проходит в формате BO5.
- 5.4 Финал нижней сетки и гранд-финал играют в формате LAN, остальные матчи Online.
- 5.5 Сроки проведения
Регистрация: до 4 мая.
Групповая стадия: 5 мая – 11 мая.
Плей-офф: 12 мая – 18 мая.
LAN: 19 мая.
- 5.6 Место проведения заключительного этапа
Москва, Волоколамское ш., 6, компьютерный клуб Colizeum.

6 Античит

- 6.1 На всех матчах необходимо использовать Moss (Ссылка на скачивание Moss: <https://nohope.eu/>)
Функции MOSS включают в себя:
- автоматическое создание случайных снимков экрана;
 - присвоение каждому PC уникального идентификатора, основанного на информации об аппаратном обеспечении;
 - регистрация ключевых файлов игры;
 - использование реальных значений производительности процессора, а не номинальных или указанных в BIOS;
 - регистрация SHA запускаемого файла игры и времени запуска;
 - сохранение снимка экрана при нажатии клавиши PrintScreen.
- 6.2 Команды могут по взаимной договоренности не использовать Moss в матче, но в таком случае любые претензии к игре команд (за исключением дисциплинарных) будут проигнорированы организаторами и судьями.
- 6.3 Команда должна сохранять все материалы, касающиеся прошедшей игры (снимки экрана, демо, записи игр и др.), минимум неделю с момента ее завершения. Если была подана апелляция, команда заявитель должна предоставить все свои материалы. После этого, обвиняемая команда предоставляет все свои материалы.
- 6.4 Игрокам необходимо использовать систему Monitor System Status (MOSS) во всех играх без исключения с самого начала и до конца. В случае, если обвиняемая команда не может предоставить всех материалов, она автоматически считается виновной и к ней будут применены меры наказания, описанные в данном регламенте. В случае, если команда заявитель не может предоставить всех своих данных, их апелляция считается недействительной.
- 6.5 Любое изменение файлов MOSS (например, удаление снимков экрана или изменение изображений, файлов отчетов) строго запрещено. Нарушение этого правила повлечет за собой штрафные санкции, степень которых будет определена матчевым судьей вплоть до дисквалификации.
- 6.6 Файлы Moss необходимо загружать в OPL.

7 Верификация

- 7.1 Во время матчей турнира все участвующие в матче **игроки должны находиться в соответствующих голосовых каналах на дискорд сервере организатора.** Данный пункт можно проигнорировать в случае проведения матча в режиме оффлайн.

- 7.2 Лобби может быть создано только кастерами или оператором турнира, в том числе и судьей. Игроки могут создать лобби только с разрешения судей.
- 7.2.1 В лобби могут находиться только по 5 (пять) игроков 2 (двух) команд-участниц, кастеры и обсервер матча, а также операторы турнира, в том числе и судьи.
- 7.2.2 Игрокам и иным представителям команд (в т.ч. тренерам, психологам и т.д.) запрещено находиться в лобби игры и голосовых каналах без приглашения со стороны оператора.
- 7.3 Имена игроков в игровом лобби и в голосовом канале должны соответствовать именам из заявки.
- 7.4 Перед началом игры, когда все 5 игроков находятся в лобби, происходит "верификация" игроков. Каждый включает вебкамеру, показывает студенческий билет (или диплом, в случае если это выпускник вуза) и своё лицо. После того, как все игроки прошли верификацию, игра начинается.
- 7.5 При рехосте или вылете человека из дискорда, проводится повторная верификация для участника, который покинул лобби дискорда или игры.

8 Капитаны и команды

- 8.1 Капитан команды — член команды, игрок, который является представителем своей команды перед операторами турнира (по сути, капитан команды выполняет роль менеджера — прим. оп-ов).
- 8.1.1 Капитан обязан передавать остальным игрокам своей команды всю информацию, оглашаемую операторами турнира в соответствующем чате. Способ связи с операторами и другими капитанами оглашается отдельно. По умолчанию это “Чат капитанов” в социальной сети Вконтакте.
- 8.1.2 В случае изменений состава команды капитан обязан уведомить операторов и дождаться их согласия.
- 8.1.3 Капитан имеет право передать должность капитана другому игроку своей команды, перед этим уведомив операторов турнира.
- 8.1.3.1 В случае отсутствия у команды капитана в течение 12 часов и более, капитан назначается оператором из числа игроков команды.
- 8.2 Во избежание нежелательных ситуаций с отсутствием коммуникации, капитанам настоятельно рекомендуется держать связь с членами своей команды не только посредством социальной сети “Вконтакте” (далее ВК), но и при помощи прочих средств коммуникации, которые оговариваются лично.

- 8.3 После окончания игры результат фиксируется кастерами/обсервером (при наличии трансляции), либо победители отправляют скриншоты победных экранов судьям (операторам) в Чат капитанов в Дискорде или ВК.
- 8.3.1 Победный экран – это момент игры после завершения матча, где персонажи команды-победительницы стоят в победных позах. По нему определяются карта и состав победившей команды.
- 8.3.2 Капитан проигравшей команды обязан подтвердить результат встречи в Чате капитанов.
- 8.4 При некорректном, оскорбительном названии команды или никнейма игрока команды, оператор турнира имеет право потребовать изменения названия и не допустить команду к турниру вплоть до выполнения вышеуказанного требования. **Название команды должно включать в себя название вуза или официальное сокращение на русском или английском языке.**

9 Настройки игры

9.1 Список соревновательных карт:

- КЛУБ;
- ОРЕГОН;
- КАФЕ «ДОСТОЕВСКИЙ»;
- КОНСУЛЬСТВО;
- ШАЛЕ;
- БАНК;
- ГРАНИЦА;
- НЕБОСКРЕБ;
- ЛАБОРАТОРИИ NIGHTHAVEN.

9.2 Мапбан осуществляется на сайте OPL.

9.3 Игровой сервер: Европа центр (или локальный).

9.4 Время матчей назначается по московскому времени.

9.5 Настройки лобби. Настройки игрового лобби имеют следующие параметры:

Настройки интерфейса: Проф. лига

Число запретов: 4
Время на запрет: 20
Количество раундов: 12
Смена задачи "штурм/защита": 6
Доп. время: 3 раунда
Разница в счете в доп. время: 2
Смена задачи в доп. время: 1
Параметры смены цели: 2
Смена цели задания: Сыгранные раунды
Особая точка входа штурмотряда: Вкл.
Длительность фазы выбора: 15
Ограничение урона: 100
Урон от огня по своим: 100
Ранение: 20
Спринт: Вкл.
Наклон: Вкл.
Длительность смерти: 2
Видео повтор смерти: Выкл.
Доступно таймаутов для команды: 1
Разрешить запросы от: Игроки
Длительность таймаута: 45
Фаза подготовки: 45
Фаза атаки: 180
Время на установку: 7
Время на подрыв: 45
Время на деактивацию: 7

10 СКИНЫ

10.1 Запрещено использовать все скины кроме следующих наборов:

- Стандартные скины;
- Наборы пролиги (черно/бело/золотые);
- Региональные сеты (Европа/Бразилия/Северная Америка/Азия);
- Пилотная программа (наборы команд);
- Скины с киберспортивных пакетов(дропсов) за просмотр на твитче.

10.2 Запрещены скины на дронов кроме стандартного.

10.3 Косметика на оружие разрешена, кроме элитных скинов на гаджеты оперативников.

11 Нарушения и дисциплинарные санкции

11.1 Дисциплинарные санкции применяются к участникам за нарушение правил в рамках Соревнований.

11.2 Дисциплинарными санкциями могут являться: штрафные очки; техническое поражение в матче; дисквалификация; отстранение от участия в соревнованиях.

11.3 Учет дисциплинарных санкций ведется главным судьей.

11.4 Дисциплинарные санкции могут быть наложены в зависимости от тяжести рассматриваемого инцидента или комбинации двух и более инцидентов.

11.5 Команда, набравшая 3 штрафных очка, будет отстранена от участия в Соревнованиях.

11.6 Команды будут проинформированы о применении к ним дисциплинарных санкций любым из выбранных Организатором способов.

11.7 Нормы поведения:

— участник Соревнований обязан придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований. В случае нарушения данного пункта участнику Соревнований выносится предупреждение;

— играть матч, будь то онлайн или ЛАН, под воздействием алкоголя или других психоактивных веществ, приводящих к изменению психического

состояния, строго запрещено, что может повлечь за собой суровое наказание вплоть до снятия игрока (команды) с Соревнований.

11.8 Правила общего внутриигрового чата:

— в общем внутриигровом чате абсолютно недопустимы оскорбления любого

рода, а также использование обценной лексики и вульгарных выражений;

— в общем внутриигровом чате участникам запрещено упоминать о вещах, напрямую не связанных с матчем. Это включает, помимо прочего, обсуждение технических вопросов и рекламу любого рода;

— избыточные сообщения (флуд) в общем внутриигровом чате запрещены. Нарушение данного пункта может повлечь применение к нарушителю санкций - от начисления штрафных очков до дисквалификации, в зависимости от частоты и характера сообщений.

11.9 Внутриигровое мошенничество:

— участникам Соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплины Соревнований, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту;

— ко внутриигровому мошенничеству приравнивается использование следующих программ: Multihacks, Wallhack, Aimbot и любых других видов мошеннических программ;

— использование мошеннических программ приведет к аннулированию результатов соответствующего матча, незамедлительной дисквалификации участника(команды) с турнира. Участник, пойманный на использовании мошеннических программ, будет отстранен от участия в соревнованиях.

11.9.1 Судейская коллегия оставляет за собой право использовать различные методы для проверки участников и их оборудования на предмет использования мошеннических программ.

11.10 Манипулирование:

— угрозы или оказание давления, предложение преимуществ, а также подкуп участников Соревнований, судей или Организаторов с целью повлиять на результат матча считаются манипулированием;

— если на Соревнованиях будет обнаружен факт или попытка манипулирования, результаты соответствующего матча будут аннулированы, а игрок будет немедленно дисквалифицирован.

11.11 Организатор Соревнований оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку BattleEye, а также блокировки на платформах FACEIT, ESL и т.д.

11.12 Использование внутриигровых ошибок и сбоев:

— умышленное использование любых внутриигровых ошибок (багов, глитчей) во время официальных матчей будет рассмотрено как нарушение;

— убийство спавнпиком в первые две секунды action фазы будет рассмотрено как нарушение и приведет к дисциплинарным санкциям в виде поражения в раунде для команды-нарушителя;

— судейская коллегия самостоятельно решает, повлияло ли использование указанных ошибок на матч либо на исход матча и будет ли назначена переигровка. В некоторых случаях использование внутриигровых ошибок может вести к аннулированию результатов матча и техническому поражению команды-нарушителя.

11.13 Участник может получить дисквалификацию за следующие действия:

- отказ следовать инструкциям Организатора/судьи Соревнований;
- отказ следовать правилам и предписаниям действующего Положения;
- введение Организатора/судьи Соревнований в заблуждение;
- нахождение посторонних лиц на официальном игровом сервере;
- несанкционированные трансляции официальных матчей;
- неспортивное поведение (например, саботирование матчей).

11.14 В случае грубого нарушения правил настоящего Положения Организатор обязан официально уведомить о факте нарушения администрацию образовательной организации, обучающиеся которой совершили такое нарушение.

12 Трансляция матчей

12.1 Трансляция матчей производится с задержкой в 180 секунд.

12.2 Кастерам и обсерверам запрещено:

- использовать нецензурную лексику (на любом языке);
- оскорблять кого-либо как-либо;
- обсуждать политику и религию;

- рекламировать какие-либо товары и услуги, кроме спонсоров турнира.

12.3 Кастеры и обсерверы имеют право:

- объявить перерыв между картами на 5-15 мин, помимо того перерыва, который объявляется командами;
- попросить подменить себя другого своего коллегу. Смена кастера может производиться между раундами на одной карте и в любой перерыв. Смена обсервера — только в перерывах между картами.

12.4 Кастеры и обсерверы встречи обязаны выполнять свою работу кастеров и обсерверов, соответственно.

12.5 Кастеры и обсерверы встречи обязаны проверить составы команд в лобби на соответствие ранее утвержденным операторами составам команд и, в случае несоответствия, потребовать от капитана команды-нарушителя исправить ситуацию за предоставленные на ожидание игрока и паузы от этой команды **15 минут**. За невыполнение требований в течение предоставленного времени судья применяет санкции в отношении команды-нарушителя.

12.6 Игроки имеют право транслировать матчи своих команд с задержкой не менее 60 секунд. При этом игроку необходимо предоставить оператору ссылку на свой стрим, указать название турнира в названии трансляции и указать в описании ссылки на группу EGoG в ВК и на канал EGoG в Twitch.

12.7 Турнир будет транслироваться по строго фиксированному расписанию, соответствующему расписанию игр.

12.7.1 Расписание трансляций составляется операторами до начала матчей турнира.

13 Конфиденциальность

13.1 Участник обязан соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Соревнований. В частности, вся информация, переданная

официальным лицам Соревнований или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявок, заявлений, жалоб, протестов или обращений, является строго конфиденциальной и не может быть опубликована или передана третьим лицам без письменного разрешения Организатора.

13.2 Публикация и передача таких материалов без письменного разрешения Организатора может повлечь применение к нарушителю санкций, вплоть до дисквалификации.

13.3 Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и/или их 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.

13.4 Участник, предоставивший официальным лицам Соревнований любую информацию, несет ответственность за достоверность такой информации.

14 Порядок подачи апелляций

14.1 Все претензии касательно принятых операторами, судьями, обсерверами или кастерами решений по поводу нарушений правил во время игры принимаются в течение 10 минут после окончания встречи или окончания трансляции. В спорных вопросах итоговое слово остается за операторами (судьями). Итоговое слово оператора (судьи) не подлежит обжалованию и обсуждению.

14.2 По всем спорным ситуациям и вопросам, не охваченным настоящим регламентом, конечное решение принимает судья или оператор, решение судьи не подлежит обжалованию.

15 Технические проблемы

15.1 В связи с тем, что обновления иногда появляются вечером (глобальные обновления или хотфиксы), то в случае попадания матча в данный промежуток времени он переносится на 15 минут (в отдельных случаях при проблеме со скоростью загрузки этот вопрос решается лично с операторами).

15.2. В случае “падения” серверов Ubisoft встреча откладывается с сохранением счета встречи, но счет матча, в процессе которого произошло “падение”, сбрасывается.

15.3. Команды несут ответственность за свои собственные технические вопросы (аппаратное обеспечение / интернет). Матчи не будут перенесены из-за технических проблем. Если максимальное время паузы (15 минут в

сумме) будет превышено, игра продолжается, даже если вопрос еще не решен.