



Регламент турнира EGOG R6 Online Series

Оглавление

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

1 Общая информация

1.0 `Операторами турнира является группа физических лиц — Enthusiastic Group of Gamers (EGoG).

1.0.1 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.).

1.1 Обязанности операторов

1.1.1 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.

1.1.2 Обязанностью операторов, обсерверов и кастеров является следить за соблюдением всеми участниками вышеизложенных правил на протяжении всего турнира.

1.1.3 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.

1.2 Призовой фонд

1.2.1 Призовой фонд турнира составляет 10 000 рублей + 100% взносов команд.

1.3 Взносы.

1.4 Взнос с команды составляет 500 рублей и оплачивается перед началом групповой стадии.

1.5 Платформа: РС.

2 Участник соревнований

2.0 В турнире могут принять участие только команды из 5-6 игроков.

2.1 До участия в турнире допускаются игроки, имеющие 50+ уровень аккаунта игры, у которых не было блокировок (в т.ч. смурф-аккаунтов) за последние полгода.

2.2 До участия в турнире не допускаются игроки, которые были отстранены от участия в предыдущих турнирах по Tom Clancy's Rainbow Six Siege за мошенничество.

2.3 Участие одного игрока в составах двух команд запрещено.

3 Для участия в турнире необходимо

- 3.0 Для участия в турнире **необходимо** ознакомиться и принять правила, указанные в настоящем регламенте.
 - 3.0.1 Приняв участие в турнире, игрок подтверждает, что он ознакомлен с правилами, указанными в настоящем регламенте, принимает и обязуется соблюдать их.
- 3.1 Для участия в турнире **необходимо** быть подписчиком группы ВК оператора турнира. (<https://vk.com/enthusiasticgg>)
- 3.2 Для участия в турнире **необходимо** быть участником Discord сообщества оператора турнира. (<https://discord.gg/jRfW7NtX23>)
- 3.3 Для участия в турнире **необходимо** иметь игровой аккаунт **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** для PC.
- 3.4 Для участия в турнире необходимо пройти регистрацию на турнир.

4 Порядок регистрации

- 4.0 Все участники должны быть зарегистрированы и верифицированы на платформе OPL (<https://www.opleague.pro/game/rainbow-six-siege/pc>)
- 4.1 Игроки должны создать команду на OPL, все игроки команды должны в нее вступить, чтобы организатор смог добавить команду на турнир.
- 4.2 Капитаны команд должны заполнить Google форму регистрации (<https://forms.gle/coC3eVtu5oQBWCDJ8>)
- 4.3 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

- 5.0 Если число команд-участниц превышает 16, то будут играть открытые квалификации на турнир в несколько этапов.
 - 5.0.1 Если число команд-участниц 16 и меньше, турнир начинается с группового этапа.
- 5.1 Групповой этап проходит в формате BO3 Round Robin. Максимальное количество команд в группе – четыре. Плей-офф проводится в формате BO3 Double Elimination. Гранд-финал проходит в формате BO5.
- 5.2 Все матчи проходят в формате Online.

5.3 Сроки проведения

Регистрация: до 23:59 1 июля.

Старт турнира: 6 июля.

Финал турнира: 28 июля.

6 Античит

6.0 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.

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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.

6.4 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.

6.5 Файлы Moss необходимо загружать в OPL.

7 Капитаны и команды

- 7.0 Капитан команды — член команды, игрок, который является представителем своей команды перед операторами турнира (по сути, капитан команды выполняет роль менеджера — прим. оп-ов).
- 7.0.1 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.
- 7.0.2 В случае изменений состава команды капитан обязан уведомить операторов и дождаться их согласия.
- 7.0.3 Капитан имеет право передать должность капитана другому игроку своей команды, перед этим уведомив операторов турнира.
- 7.1 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.
- 7.2 Во время всех матчей турнира команда должна находиться в отдельном канале на Discord сервере EGoG.
- 7.3 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.
- 7.3.1 Победный экран – это момент игры после завершения матча, где персонажи команды-победительницы стоят в победных позах. По нему определяются карта и состав победившей команды.
- 7.3.2 Капитан проигравшей команды обязан подтвердить результат встречи в Чате капитанов.
- 7.4 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.

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:

— Запрещено оскорбительное и неуважительное поведение в общем внутриигровом чате, чате трансляции на Твиче и чате капитанов в ВК, а также при общении с организаторами и в личной переписке с другими участниками 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 спавником 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).

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 180 секунд. При этом игроку необходимо указать название турнира в названии трансляции.

12.7 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 не позднее 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.

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.