



**РЕГЛАМЕНТ**  
организации и проведения  
**Всероссийской киберспортивной лиги**

**Москва 2022**

## СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Сокращенные наименования.
Глава 2	Организаторы Лиги. Обязанности Организаторов.
Глава 3	Главная судейская коллегия.
Глава 4	Участники Лиги. Права и обязанности Участников.
Глава 5	Формат и система проведения Лиги.
Глава 6	Составы и замены.
Глава 7	Паузы.
Глава 8	Судейство.
Глава 9	Технические проблемы.
Глава 10	Награждение

## 1. Сокращенные наименования.

Российское движение школьников	Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников».
Лига	Всероссийская киберспортивная лига.
ГСК	Главная судейская коллегия Лиги.
Нормативные документы Лиги	Положение Лиги; Регламент Лиги; Технические правила Лиги.
Онлайн, Online	Формат проведения Лиги или её стадии, при котором взаимодействие Участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения Лиги или её стадии, при котором Участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
ЕЧНУП, Единые соревнования на удаленных площадках	Формат проведения Лиги или её стадии, 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 Лиги	<a href="https://vk.com/kiber_igra">vk.com/kiber_igra</a>
Участник	Физическое лицо в возрасте от 8 лет до 18 лет (на момент проведения Гранд-финала Лиги Участнику не должно исполниться более 18 лет), обучающееся в период проведения Лиги в общеобразовательной организации Российской Федерации.
Команда	Группа из Участников, в том количестве, которого

	требует выбранная Участниками дисциплина (согласно Техническим правилам дисциплины), которые подали заявку на участие в Лиге и объединились для участия в Лиге.
Олимпийская система	Система проведения Лиги, при которой Участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.
Победитель	Участник/Команда, который (-ая) занял (-а) 1 место в определенной дисциплине Лиги на основании критериев, установленных в Технических правилах дисциплин.
Организатор	Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников».
Судья	Лицо, контролирующее ход спортивного состязания в реальном времени.
Обсервер	Лицо, управляющие камерой на трансляции.
Дисконект	Разрыв интернет-соединения с сервером.
Регламент	Регламент Всероссийской киберспортивной лиги
Положение	Положение об организации и проведении Всероссийской киберспортивной лиги

## **2. ОРГАНИЗАТОРЫ ЛИГИ. ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ.**

2.1. Общее руководство организацией и проведением Лиги осуществляет Российское движение школьников.

2.2. Непосредственное проведение Лиги возлагается на главную судейскую коллегию (далее – ГСК), утвержденную приказом Российского движения. школьников.

2.3. Организаторы Лиги не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов. Компьютерные игры и сервисы, связанные с деятельностью по проведению Лиги, смежные с ними права, названия, аудио и/или визуальные объекты, связанные с интеллектуальной собственностью, включая без ограничения патенты, авторские права, торговые марки, торговые секреты и все другие связанные с этим права собственности, принадлежат компаниям разработчикам и/или их лицензиарам или издателям.

2.4. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия образовательных организаций, Команды которых участвуют в Лиге, включая их номера и символику.

2.5. Обязанности Организаторов Лиги:

2.5.1. осуществлять деятельность по организации Лиги;

- 2.5.2. определять условия допуска Участников;
- 2.5.3. осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты;
- 2.5.4. осуществлять регистрацию результатов матчей;
- 2.5.5. осуществлять регистрацию итогов;
- 2.5.6. организовать работу ГСК;
- 2.5.7. определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Лиги.

### **3. ГЛАВНАЯ СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ**

3.1. Организацию судейства Лиги осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Организаторами. Лига проводится в соответствии с Нормативными документами. Все официальные лица должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

3.2. Для обращения к Организаторам используется электронная почта [kiberliga@myrdsh.ru](mailto:kiberliga@myrdsh.ru). В теме письма нужно указать «Всероссийская киберспортивная Лига».

3.3. Для обращения в ГСК используется электронная почта [rdshcup@mail.ru](mailto:rdshcup@mail.ru). В теме письма нужно указать «В ГСК Всероссийской киберспортивной лиги».

### **4. УЧАСТНИКИ ЛИГИ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ.**

4.1. В Лиге могут принимать участие учащиеся образовательных учреждений Российской Федерации от 8 лет до 18 лет (на момент проведения Гранд-финала Лиги Участнику не должно исполниться более 18 лет).

4.2. Для участия в Лиге отдельные Участники подают заявку на сайте [рдш.рф](http://рдш.рф) (<http://рдш.рф/competition/2747>) в соответствии со сроками и порядком, опубликованном на странице проекта.

4.3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.09.2022, обязаны по запросу Организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Лиге согласно предоставленному Организаторами образцу.

4.4. Судьи, иные официальные лица и сотрудники Организаторов не допускаются до участия в Лиге.

4.5. Организаторы Лиги осуществляют допуск Участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.

4.6. Участник может участвовать только по одному виду программы.

4.7. В период после окончания конкурсного отбора и до начала полуфиналов, а также в период после окончания полуфиналов и до начала Гранд-финала, разрешена дозаявка Участников в неполные Команды.

4.8. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением

Участников и (или) представителей, связанные с участием в Лиге, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организаторами для выполнения обязательств по проведению Лиги или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

4.9. Участники Лиги обязаны:

4.9.1. общаться с официальными лицами и другими Участниками Лиги на русском языке;

4.9.2. знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги;

4.9.3. нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной Организаторами официальным лицам Лиги;

4.9.4. соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организаторами и официальными лицами Лиги;

4.9.5. придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Лиги, зрителям, представителям прессы, а также к другим Участникам;

4.9.6. соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;

4.9.7. немедленно информировать Организаторов о любых проблемах, который могут привести к невозможности участия в Лиге, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;

4.9.8. сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;

4.9.9. делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Лиги и предоставлять их по требованию судей;

4.9.10. допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации (например, открывать доступ к просмотру карт в руке Участника в виде программы Hearthstone);

4.9.11. 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;

4.9.12. предоставлять по запросу Организаторов официальную справку с печатью образовательной организации, подтверждающей обучение Участника в образовательной организации;

4.9.13. 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);

4.9.14. обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Лиги.

4.10. Участникам запрещается:

4.10.1. использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Лиги, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях

предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча;

4.10.2. получать из внешних источников информацию, способную оказать влияние на ход матча во всех видах программы;

4.10.3. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Лиги; использовать в ходе Лиги разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

4.10.4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Лиге, третьему лицу.

## **5. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ЛИГИ**

5.1. Лига включает в себя следующие виды программы:

- Dota 2 (командный вид программы, Команды из 5 Участников, платформа – ПК).
- League of Legends (командный вид программы, Команды из 5 Участников, платформа – ПК).
- Warface (командный вид программы, Команды из 5 Участников, платформа – ПК).
- Hearthstone (индивидуальный вид программы, платформа – ПК);
- Brawl Stars (командный вид программы, Команды из 3 Участников, платформа – мобильные устройства);
- Mobile Legends (командный вид программы, Команды из 5 Участников, платформа – мобильные устройства);
- PUBG mobile (командный вид программы, Команды из 2 Участников, платформа – мобильные устройства);
- Freefire (индивидуальный вид программы, платформа – мобильные устройства).

5.2. Программа Лиги состоит из трёх этапов: конкурсный отбор, полуфинал и Гранд-финал. Для определения Команд, допускаемых в полуфинал, Организаторы до начала основного этапа проводят конкурсный отбор на базе Федеральных округов РФ (далее – отборочный этап).

5.3. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы ГСК определяет порядок проведения жеребьевки и создает турнирную сетку.

5.4. Целью этапа является розыгрыш квот в основной этап для каждого региона по дисциплинам:

- Dota 2 – 1 квота;
- League of Legends – 1 квота;
- Warface – 1 квота;
- Hearthstone – 1 квота;
- Brawl Stars – 1 квота;
- Mobile Legends – 1 квота;
- PUBG mobile – 2 квоты;
- Free Fire – 2 квоты.

5.4.1. расписание матчей конкурсного отбора для каждого из федеральных округов РФ определяется ГСК и публикуется на Официальном сайте Лиги.

В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.

5.5. Полуфиналы проходят с 13.03.2023 г. по 20.04.2023 г. В полуфиналах между собой соревнуются Участники на базе федеральных округов РФ. Целью этапа является розыгрыш 2 (двух) квот в финальный этап в каждой дисциплине.

5.5.1. В полуфиналах принимают участие Команды и Участники, получившие квоты по результатам конкурсного отбора.

5.5.2. Команды, получившие квоты в полуфиналы, имеют право дополнительно заявить в свои составы установленные Нормативными документами Лиги требования к Участникам.

5.5.3. Расписание матчей полуфиналов определяется Организаторами и публикуется на Официальном сайте Лиги. В разных федеральных округах матчи могут проводиться одновременно.

5.5.4. Обязательным условием участия в полуфиналах является прохождение минимум одного образовательного блока в официальном чат-боте Лиги ([t.me/cyberleague\\_rus\\_bot](https://t.me/cyberleague_rus_bot)).

5.6. Гранд-финал Лиги проходит с 10.05.2023 по 31.05.2023. Целью этапа является определение победителя и призеров.

5.6.1. В Гранд-финале принимают участие Команды и Участники, получившие квоты по результатам основного этапа.

5.6.2. Сборные Команды, получившие квоты в Гранд-финал, имеют право дополнительно заявить в свои составы Участников в установленном ГСК порядке, соблюдая установленные Нормативными документами Лиги требования к Участникам.

5.6.3. Расписание матчей Гранд-финала определяется Организаторами и публикуется на Официальном сайте Лиги.

5.6.4. Обязательным условием участия в Гранд-финале является прохождение минимум одного образовательного блока в официальном чат-боте Лиги ([t.me/cyberleague\\_rus\\_bot](https://t.me/cyberleague_rus_bot)).

5.7. Порядок общения Участников с судьями и другими официальными лицами указывается в Технических правилах по каждому виду программы.

5.8. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.

5.9. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.

Матчи, которые не транслируются на официальной трансляции, стартуют в порядке, определенном Организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча Участником – 10 (десять) минут.

5.10. Матчи, которые транслируются на официальной трансляции, стартуют в порядке, определенном Организаторами.



## **6. СОСТАВЫ И ЗАМЕНЫ**

6.1. Количество Участников Команд – от 1 до 5.

Должны соблюдаться следующие ограничения по количеству Участников:

- Hearthstone – 1 Участник основного состава, Участники запасного состава не предусмотрены;
- Dota 2 – 5 Участников основного состава, не более 1 Участника запасного состава;
- League of Legends – 5 Участников основного состава, не более 1 Участника запасного состава;
- Warface - 5 Участников основного состава, не более 1 Участника запасного состава;
- Brawl Stars - 3 Участника основного состава, не более 1 Участников запасного состава;
- Mobile Legends - 5 Участников основного состава, не более 1 Участника запасного состава;
- PUBG mobile - 2 Участника основного состава, Участники запасного состава не предусмотрены;
- Freefire - 1 Участник основного состава, Участники запасного состава не предусмотрены.

6.2. На матчи отборочного и основного этапов Команды и Участники выставляют составы по видам программы из числа основного и запасного составов.

6.3. На матчи финального этапа Команды и Участники по каждому виду программы формируют составы без запасных в указанном Организатором порядке.

6.4. Замены по ходу матчей запрещены.

## **7. ПАУЗЫ**

7.1. В видах программы Hearthstone, Brawl Stars, Mobile Legends, PUBG mobile, Freefire паузы в геймах не допускаются.

7.2. В видах программы Dota 2, League of Legends, Warface Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы.

К допустимым причинам относятся следующие:

- 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 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.

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.

**7.2.3.** Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной Команды продолжить игру.

## **8. СУДЕЙСТВО**

8.1. Судейство матчей осуществляется в соответствии с Нормативными документами Лиги.

8.2. В случае совершения Участником Лиги 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. 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.

8.6. В виде программы Dota 2 диалог от лица Команды ведёт капитан Команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов Команды, рассмотрению не подлежат.

8.7. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Лиги, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

## **9. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

9.1. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект Участника, со стороны которого произошел баг.

9.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех Участников назначается переигровка.

9.3. Индивидуальные технические проблемы описаны в Технических правилах по каждой дисциплине.

## **10. НАГРАЖДЕНИЕ**

- 10.1. Победители компьютерных дисциплин будут награждены призами:
- 10.1.1. 1 место - монитор, грант на обучение в университете «Синергия»;
  - 10.1.2. 2 место - веб-камера, микрофон, пантограф;
  - 10.1.3. 3 место – компьютерная клавиатура, компьютерная мышь.
- 10.2. Победители мобильных дисциплин будут награждены призами:
- 10.2.1. 1 место - проектор для мобильных устройств, грант на обучение в университете «Синергия»;
  - 10.2.2. 2 место – контроллер для мобильных устройств, беспроводные наушники;
  - 10.2.3. 3 место - наушники.