



Russian Major League (RML) 4-й Сезон

ПОЛОЖЕНИЕ

В этом положении изложены правила, которые всегда должны соблюдаться при участии в Russian Major League. Участники, не соблюдающие данные правила, могут быть подвергнуты дисциплинарным санкциям, которые описаны в своде.

Следует помнить, что последнее слово всегда остается за Администрацией Лиги, и что в крайних случаях могут приниматься решения, противоречащие данному своду правил для того, чтобы сохранить честную игру в пределах Лиги.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

1.2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

1.3. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

1.4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

1.5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

1.6. ФИНАНСИРОВАНИЕ

1.6.1. ОБЩЕЕ

1.6.2. СПИСОК ЗАПРАШИВАЕМЫХ ДОКУМЕНТОВ У ФИЗИЧЕСКИХ ЛИЦ

1.7. СПОНСОРСТВО И ПАРТНЕРСТВО

1.8. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

1.9. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ И КОММУНИКАЦИЯ

1.10. ТРАНСЛЯЦИИ ИГР

1.11. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

1.12. ПРИМЕНЯЕМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО

2. РЕГЛАМЕНТ ЛИГИ

2.1. ОБЩЕЕ

2.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СОГЛАШЕНИЕ

2.3. ВНУТРЕННИЕ ТЕКСТЫ

2.4. ПРАВИЛА ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВОЗРАСТУ

2.5. ПРАВИЛА RML

2.6. МАТЧИ, СОСТЯЗАНИЯ, ВСТРЕЧИ

2.7. ИГРА / КЛИЕНТ

2.8. СОСТАВ

2.9. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

2.10. ВЫБОР КАРТ В МАТЧЕ

2.11. НЕЯВКА

2.12. АППЕЛЯЦИЯ

2.13. РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

2.14. ОТПРАВКА РЕЗУЛЬТАТОВ

2.15. ПОТЕРЯ ИГРОКОМ СОЕДИНЕНИЯ С СЕРВЕРОМ

2.16. ПЕРЕСОЗДАНИЕ ИГРЫ

3. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

3.1. ОБЩЕЕ

3.2. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

3.3. ВНУТРИИГРОВОЙ КОНТЕНТ

3.4. ДРАЙВЕРЫ ДЛЯ ВИДЕОКАРТ ИЛИ АНАЛОГИЧНОЕ ПО

3.5. ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ

4. ЛАН-ФИНАЛЫ

4.1. ПОЛОЖЕНИЯ LAN-ФИНАЛОВ

4.2. ТРЕНЕР КОМАНДЫ

4.3. ПАУЗЫ В ИГРЕ

4.3.1. ТАКТИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

4.3.2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

5. НАСТРОЙКА МАТЧА

5.1. ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

5.2. НАСТРОЙКА ИГРЫ

5.3. ОПЕРАТИВНИКИ

5.4. ЗАПРЕТЫ НА ОПЕРАТИВНИКОВ

5.5. СПИСОК КАРТ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Общество с ограниченной ответственностью «Юбисофт Игры»

1.2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

В соревнованиях принимают участие Команды, сформированные из участников.

Организатором Команды может являться как физические лица – участники Команды, так и юридическое лицо, зарегистрированное на территории Российской Федерации.

Минимальный возраст участников - 18 лет.

В соревнованиях могут принять участие граждане Российской Федерации и ряда стран ближнего зарубежья (Азербайджанская республика, республика Армения, республика Беларусь, республика Казахстан, Киргизская Республика, республика Молдова, республика Таджикистан, Туркменистан, республика Узбекистан, Грузия, Украина, Эстония, Латвия и Литва).

Победители отборочных соревнований, получившие право на участие в Лиге, обязаны подтвердить своё участие не позднее двух дней после даты их завершения, а также предоставить данные, удостоверяющие личность и гражданство (Паспорт).

В случае невозможности победителя отборочных соревнований участвовать в Лиге, администрация оставляет за собой право произвести замену из числа участников соответствующего отборочного онлайн-этапа.

1.3. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся в три стадии:

1. Онлайн-отборочные

- Открытые квалификации #1: (32 команды)
- Открытые квалификации #2: (32 команды)
- Закрытые квалификации: (16 команд)

2. Лига (онлайн): (8 команд)

3. Лан-финал (оффлайн) (г. Москва): (4 команды)

1.4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Ранг соревнований: открытый

Вид соревнований: командный

Игровая платформа: Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, ПК.

Команда включает в себя 5 участников основного состава, допускается дополнительно 2 запасных игрока и 1 тренер.

Игрок не может участвовать в лиге, если он не является гражданином одной из стран ближнего зарубежья (Азербайджанская республика, республика Армения, республика Беларусь, республика Казахстан, Киргизская республика, республика Молдова, республика Таджикистан, Туркменистан, республика Узбекистан, Грузия, Украина, Эстония, Латвия и Литва).

Допускается участие игроков с гражданством РФ, которые проживают на территории европейских стран. Выплата призовых для таких игроков будет в национальной валюте турнира Russian Major League (российский рубль).

Страна команды определяется по большинству представителей одного государства.

Участники обязуются уведомить администрацию Лиги о любых осложнениях, связанных с датой проведения игры заблаговременно. Во избежание технического поражения команда может получить право на перенос игры (только в рамках онлайн-стадий) при соблюдении условий, приведенных ниже.

Команды, которых коснется перенос игры, должны согласовать изменение времени начала матча.

Администрация должна получить уведомление минимум за трое суток до установленного дня проведения игры. Это требуется для повышения эффективности работы организации.

1.5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Первый этап (Открытые онлайн-квалификации) проводится в формате Single Elimination (матчи - «Best of one»). На первом этапе отбираются восемь команд для участия в закрытых квалификациях.

Второй этап (Открытые онлайн-квалификации) проводится в формате Single Elimination (матчи - «Best of one»). На втором этапе отбираются восемь команд для участия в закрытых квалификациях.

Третий этап (Закрытые онлайн-квалификации) проводится в формате Double Elimination (матчи - «Best of three»). На третьем этапе отбираются 2 команды для участия в лиге.

Лига проводится в формате bo1 в два круга (матчи – «Best of one»).

За победу команды будут получать 3 очка, за ничью 1 очко и 0 за поражение.

По итогам всех игр Лиги, 4 команды, набравшие наибольшее количество очков, получают приглашение на Лан-финал.

Лан-финал проходит в формате Double Elimination (матчи - «Best of three» и финал «Best of five»).

1.6. ФИНАНСИРОВАНИЕ

1.6.1. ОБЩЕЕ

Общий призовой фонд 4 сезона Лиги составляет 1 000 000 рублей (после удержания применимых налогов), которое обеспечивается ООО «Юбисофт Игры».

Призовой фонд распределяется между командами следующим образом: 1 Место – 500 000 Руб. (после удержания применимых налогов) 2 Место – 250 000 Руб. (после удержания применимых налогов) 3 Место – 150 000 Руб. (после удержания применимых налогов) 4 Место - 100 000 Руб.(после удержания применимых налогов).

Удержание и уплату применимых налогов с указанного выигрыша осуществляет ООО «Юбисофт Игры» в соответствии с законодательством России.

В случае, если Команда организована юридическим лицом, по письменному заявлению такого юридического лица, содержащему, в том числе, обязательство осуществить выплату призового вознаграждения членам Команды, выплата призов может осуществляться в адрес данного юридического лица. В таком случае ООО «Юбисофт Игры» выплачивает только соответствующую сумму приза, указанную в настоящем разделе Правил, а все обязательства по уплате всех применимых налогов и выплате призового вознаграждения членам Команды переходят к такому юридическому лицу – организатору Команды.

Регистрационный взнос с участников не взимается.

Участникам команд–победителей Лиги, получившим право на участие в Лан - финале, в случае необходимости (на усмотрение организаторов) будут обеспечены проезд до Москвы и обратно общественным транспортом и проживание в Москве

Игрокам, которые будут принимать участие в финальном этапе соревнований, необходимо предоставить список запрашиваемых документов до 15 мая . В случае не предоставления одного и более документов из списка в течение 30 календарных дней с момента первого дня финального этапа, Организатор имеет право аннулировать выплату призовых денежных средств, никакие связанные с таким аннулированием расходы и убытки Участников и организаторов Команд не покрываются. Призовые выплаты будут осуществляться в течение 60-ти календарных дней с момента окончания LAN-финала.

1.6.2. СПИСОК ЗАПРАШИВАЕМЫХ ДОКУМЕНТОВ У ФИЗИЧЕСКИХ ЛИЦ

1. Паспорт и копия паспорта
2. Копия ИНН
3. Копия страхового свидетельства (СНИЛС)
4. Реквизиты банковского счета
 - Полное наименование банка
 - Кор / счет банка
 - БИК банка
 - Счет получателя
 - Ф.И.О получателя

1.6.3. В случае организации Команды юридическим лицом дополнительно предоставляются:

- полное наименование юридического лица, включая его организационно-правовую форму;
- ОГРН, ИНН юридического лица;

- адрес регистрации в соответствии с ЕГРЮЛ, а также почтовый адрес, если он не совпадает с указанным в ЕГРЮЛ;
- ФИО (наименование) единоличного исполнительного органа юридического лица;
- банковские реквизиты рублевого счета юридического лица.

1.7. СПОНСОРСТВО И ПАРТНЕРСТВО

– Допускается участие спонсоров и партнеров в проведении Russian Major League в любой форме, согласованной с организатором соревнований.

1.8. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

Начало регистрации: с 5 февраля .

Окончание регистрации:

- До 21 февраля (открытые квалификации #1);
- До 28 февраля (открытые квалификации #2).

Капитаны команд регистрируют всех участников своей команды на сайте:

Открытые квалификации #1:

https://www.toornament.com/en_US/tournaments/3251053485413113856/information

Открытые квалификации #2:

https://www.toornament.com/en_US/tournaments/3251062550095929344/information Фактами регистрации и участия в соревнованиях участники дают свое согласие Организаторам на обработку своих персональных данных для цели проведения соревнований согласно настоящему Положению.

1.9. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ И КОММУНИКАЦИЯ

Капитаны команд могут связаться с администрацией и судьями Russian Major League посредством электронной почты (основное средство коммуникации), Discord, либо VK (дополнительное средство коммуникации).

- Электронная почта – russianmajorleague@gmail.com
- Discord канал – <https://discord.gg/AN6JBp7>
- Представитель ООО «Юбисофт Игры»:

Артем Сергеев, esports manager - Email: community.russia@ubisoft.com

Организатор сохраняет за собой право с предварительным уведомлением участников или без него вносить изменения в состав администраторов и судей

Администрация свяжется с капитанами команд и попросит выбрать представителя — ему будет выслано приглашение к беседе в VK для решения организационных вопросов

Все организационные, а также спорные вопросы решаются с матчевым судьей посредством сообщений в VK. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт выбранный представитель.

Описание проблемы должно быть построено четко и конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч или команду, в зависимости проблемы. В противном случае сообщение может быть проигнорировано.

Капитаны команд обязаны предоставить матчевому судье доступ для создания диалога VK (“добавить в друзья”).

1.10. ТРАНСЛЯЦИИ ИГР

Все права на трансляции игр RML принадлежат ООО «Юбисофт Игры». В т.ч. :

- потоковые видеотрансляции
- ТВ-трансляции
- трансляции с помощью Shoutcast
- повторы и фрагменты трансляций
- «боты», оповещающие об изменении счета

RML разрешает участникам транслировать свои собственные игры от своего лица на площадках Twitch/Youtube, либо подобным им с задержкой в 240 секунд и указанием в заголовке трансляции Russian Major League только на этапе открытых и закрытых квалификаций, а также если матч не взят официальным представителем на основной или дополнительный канал трансляции.

Сохраненные записи всех трансляций должны быть предоставлены ООО «Юбисофт Игры» для использования в медиа-материалах. ООО «Юбисофт Игры» не обязывает, но поощряет упоминание и продвижение организации игроками, самостоятельно ведущими трансляцию своих игр. Для получения графических элементов для трансляций следует обращаться к community.russia@ubisoft.com

1.11. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

Участники предупреждены, что на протяжении соревнований может вестись фото-, аудио- и видеосъемка, в процессе которой они могут быть запечатлены по отдельности или в составе группы. Участники дают Организатору право фиксировать, воспроизводить, использовать и публиковать полностью или частично любые фотоматериалы, на которых появляется участник, по всему миру, без ограничений по длительности, в том числе в электронном виде, в частности на DVD, CD-ROM, фото-CD, в электронных книгах, на USB-накопителях, мобильных телефонах, цифровой сети, веб-сайтах и любых цифровых носителях, известных сейчас и изобретенных в дальнейшем.

Участник также дает свое согласие Организатору на совершение действий / операций или совокупности действий / операций, совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с его / ее персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление,

изменение) извлечение, использование, передачу (в том числе передачу третьим лицам и трансграничную передачу), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.

1.12. ПРИМЕНЯЕМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО

Настоящее Положение регулируется законодательством Российской Федерации. Любые рекламации в течение соревнований будут относиться к юрисдикции Российской Федерации.

Если любое из положений настоящих Правил будет объявлено недействительным или противозаконным по решению суда, прочие положения остаются в силе.

COPYRIGHT ©2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Rainbow Six, The Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

2. РЕГЛАМЕНТ ЛИГИ

2.1. ОБЩЕЕ

Организатор сохраняет за собой право с предварительным уведомлением или без него исправлять, удалять или любым другим способом изменять правила, указанные в этом своде правил.

Администрация сохраняет за собой право выносить решения по случаям, не оговоренным или четко прописанным в этом своде и в крайних случаях принимать меры, противоречащие положениям свода, для сохранения принципов справедливости, характерных для спортивного сообщества.

Все команды и игроки соглашаются вести себя подобающим образом в отношении других команд или игроков, зрителей, представителей вещательных компаний, а также официальных представителей и администрации. Профессиональная обязанность каждого игрока — быть примером для подражания и вести себя соответственно. О любых случаях недостойного поведения следует незамедлительно сообщать представителям администрации.

2.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Участие организации/команды в RML дает право организаторам на использование принадлежащих организации/команде корпоративных логотипов, коммерческих обозначений, а также товарных знаков и знаков обслуживания в любых информационных материалах (видео, аудиоматериалах, трансляциях, печатной, рекламной продукции, материальных продуктах, одежде, рекламной продукции, значках, баннерах и т.д). Своим участием в RML компания/команда, сохраняя за собой все юридические права, подтверждает, что такое право использования не идет в разрез с правами третьих лиц или защищено от претензий. Организатор признает, что не обладает никакими иными правами на корпоративные логотипы, коммерческие обозначения, а также торговые знаки и знаки обслуживания, кроме указанных выше.

2.3. ВНУТРЕННИЕ ТЕКСТЫ

Все тексты апелляций или обращений, а также обращения организаторов и судей к участникам соревнований, нельзя публиковать без разрешения. В случае нарушения данного пункта правил на участников и соответствующие команды могут быть наложены дисциплинарные либо штрафные санкции.

2.4. ПРАВИЛА ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВОЗРАСТУ

Все участники соревнований Russian Major League должны быть не младше 18 лет. Игрок младше 18 лет, принявший участие в соревнованиях, будет отстранен, а его команда — дисквалифицирована. При возникновении сомнений организаторы или судьи могут потребовать подтверждения личности и возраста.

2.5. ПРАВИЛА RML

Все игроки должны строго следовать правилам RML. Отклонение от правил недопустимо

2.6. МАТЧИ, СОСТЯЗАНИЯ, ВСТРЕЧИ

Игры в рамках турнира считаются завершенными после принятия такового решения матчевым судьей на основе полученных от капитана победившей команды скриншотов с результатами и при отсутствии апелляций со стороны капитана проигравшей команды.

По итогам Лиги, 4 лучшие команды получают приглашение на Лан-финал 4-го Сезона RML: чем выше команда в турнирном зачете, тем лучше (1 место будет играть против 4, 2 против 3) у нее будет посев на Лан-финалах. Команды, занявшие 1-4 места, получают также приглашение в соревнования Лиги следующего сезон RML

При равном количестве очков приоритет отдается очным встречам команд, если этот фактор равен ничьей, то определяется по общему количеству выигранных / проигранных раундов по итогам сезона, если этот фактор также равен ничьей, то проводится дополнительный матч между этими командами.

Команды, занявшие 5-6 места по итогам Лиги, получают приглашение в соревнования Лиги следующего сезона RML

Команда, занявшая 7 место по итогам Лиги, будет играть стыковой матч с командой, занявшей 2 место по итогам онлайн-отборочных следующего сезона RML, за право продолжать участие в ней.

Команда, занявшая 8 место в Лиге, покидает соревнования RML, оставляя за собой право участвовать в онлайн-отборочных следующего сезона на общих основаниях. Ее место в соревнованиях Лиги следующего сезона получает команда, занявшая 1 место по итогам онлайн-отборочных следующего сезона RML.

2.7. ИГРА / КЛИЕНТ

Любые программы, которые не являются частью самой игры, включая пользовательские наборы данных и модификации, запрещены к использованию. Любые внешние программы голосового общения разрешены (Teamspeak, Discord и т.д.). Любые программы, которые вносят изменения в саму игру, также запрещены.

К участию в Лиге не допускаются игроки, чья учетная запись является заблокированной компанией Ubisoft на момент проведения мероприятия.

Пользователь не может использовать для игры учетную запись, отличную от принадлежащей ему учетной записи, указанной при регистрации на Лиге. Использование некорректной учетной записи может повлечь за собой техническое поражение. Замену учетной записи следует произвести не позднее, чем за сутки до начала следующего игрового дня по согласованию с администрацией.

2.8. СОСТАВ

Для участия в соревнованиях Лиги в составе команды должно быть не менее 5 игроков.

Замена игроков допускается только до начала игры или при смене карт. Если игра уже началась (идет выбор оперативников), все 5 игроков команды должны участвовать в игре до ее завершения.

Участие незаявленных или не допущенных игроков влечет за собой санкции вплоть до дисквалификации.

Каждая команда должна определить своего капитана.

Все изменения, касающиеся учетных записей команд, должны быть предварительно одобрены администрацией.

Сюда включены:

- добавление или удаление игроков
- изменение названия команды
- изменение логотипа команды

В названии команды не следует упоминать название проекта (пример — «Команда R6»). Название может содержать одно упоминание спонсора, либо упоминание юридического лица – организатора Команды (если Команда организована юридическим лицом). Использование описаний продуктов запрещено.

В команде, прошедшей в Лигу по итогам онлайн-отборочных, должно числиться не менее 5 и не более 8 игроков (5 игроков стартового состава, 2 игрока замены и 1 тренер).

Для резервирования места в Лиге на следующий сезон требуется 3-ое основных игроков прошлого сезона, которые отыграли за команду больше половины матчей (8 игр сезона).

Каждая команда получает право на необходимое количество трансферов до начала сезона, главное, чтобы в команде оставалось 3 игрока из основного состава предыдущего сезона. Также команда имеет право на два трансфера во время сезона. Если в виду веских причин команде потребуется дополнительный трансфер, его возможно будет произвести после одобрения администрацией RML. Под трансфером подразумевается изменение в заявке - удаление или добавление игроков.

Если команда по какой-либо причине не может продолжить участие в RML или была дисквалифицирована, на усмотрение организатора на ее место будет выбрана другая

команда, прошедшая ранее в этап закрытых квалификаций. С представителем выбранной на замену команды свяжутся для подтверждения участия в Лиге.

Если команда была дисквалифицирована в рамках сезона, все числящиеся в ней игроки также оотстраняются от участия в играх до конца срока дисквалификации. Если выяснится, что в команде числится игрок, отстраненный от участия, вся команда и ее участники будут дисквалифицированы на 2 сезона.

2.9. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

Во время проведения отборочных онлайн-этапов игроки сами отвечают за аппаратное обеспечение и подключение к интернету. Перенос игры из-за технических проблем или замены игрока невозможен. Если у команды нет пяти игроков, готовых участвовать в игре, ей засчитывается поражение.

2.10. ВЫБОР КАРТ В МАТЧЕ

В играх формата «Best of 1» выбор карты определяется поочередным «вычеркиванием» капитанами команд до последней оставшейся карты, на которой затем и проводится матч. Команда, которая не вычеркивала карту последней, выбирает сторону: штурмотряд или защитники. (Пример: бан, бан, бан, бан, бан, бан, пик).

В играх формата «Best of 2» обе команды сначала накладывают запрет на 2 карты. Данные действия происходят поочередно. Затем производится пик карт, также по поочередно. Последняя карта попросту исключается. Команда, вычеркнувшая карту последней, выбирает сторону:(Атака/Защита) на первой карте. Право выбора стороны на второй карте достается той команде, которая не выбирала роль на первой. (Пример: бан, бан, бан, бан, пик, пик)

В играх формата «Best of 3» обе команды сначала накладывают запрет на 2 карты, затем команды выбирают по 1 карте, далее при сохранении очередности банятся еще 2 карты. На оставшейся карте проводится десайдер матч. Команда, вычеркнувшая карту последней, выбирает сторону:(Атака/Защита) на первой карте. Право выбора стороны на второй карте достается той команде, которая не выбирала роль на первой. На третьей карте право выбора стороны достается команде с лучшей разницей выигранных раундов. При равенстве в раундах выбор стороны осуществляется по жребию, проведенным матчевым судьей. (Пример: бан, бан, пик, пик, бан, бан, десайдер)

В играх формата «Best of 5» обе команды сначала накладывают запрет на 2 карты, затем команды выбирают по 1 карте, действия происходят поочередно. Команда, вычеркнувшая карту последней, выбирает сторону: (Атака/Защита) на первой карте и на третьей. Право выбора стороны на второй карте и четвертой достается той команде, которая не выбирала роль на первой и третьей. На пятой карте право выбора стороны достается команде с лучшей разницей выигранных раундов. При равенстве в раундах выбор стороны осуществляется по жребию, проведенным матчевым судьей. (Пример: бан, бан, пик, пик, пик, пик, пик)

Определение последовательности первого вычеркивания осуществляется по жребию, проведенным матчевым судьей. Капитан команды, выигравшей жребий, определяет, кто вычеркивает карты первым.

Игра должна быть создана на выделенном сервере. Необходимо установить настройки сервера по умолчанию. Команда, вычеркнувшая карту последней, выбирает сторону: штурмотряд или защитники. Право выбора стороны на второй карте достается той команде, которая не выбирала роль на первой. На третьей карте право выбора стороны достается команде с лучшей разницей выигранных раундов. При равенстве в раундах выбор стороны осуществляется по жребию, проведенным матчевым судьей.

После каждого игрового дня команды будут получать список карт для следующего матча. Список будет содержать 5 из 7 карт. 2 карты, которые были ранее сыграны командами в игровом дне будут автоматически исключены (если обе команды играли на одной и той же карте, вторая карта будет исключена случайным образом). (Только онлайн-часть лиги)

2.11. НЕЯВКА

Если прошло 15 минут с запланированного времени начала игры, а команда не готова начать, матчевый судья принимает решение о назначении технического поражения.

2.12. АПЕЛЛЯЦИЯ

Все претензии касательно нарушения правил игры производятся до признания ее завершенной матчевым судьей.

Если во время игры возникает спорная ситуация, не описанная в правилах, необходимо зафиксировать этот факт, завершить игру и проинформировать матчевого судью.

При возникновении конфликтной ситуации капитан команды должен подать апелляцию в течение 15 минут после завершения игры, чтобы матчевый судья мог провести проверку и вынести решение.

Апелляция должна содержать подробную информацию о причинах ее подачи, условиях возникновения противоречий и времени их возникновения. Апелляция, не содержащая необходимой информации, может быть отклонена. Неаргументированные апелляции рассматриваться не будут.

Решения судьи являются окончательными и обсуждению не подлежат. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого судьей, является причиной наложения дисциплинарных либо штрафных санкций.

2.13. РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

Результат должен быть немедленно учтен и подтвержден обеими сторонами, даже если дополнительные записи отсутствуют или нуждаются в загрузке. В особых случаях подача апелляции возможна, даже если результаты игры были подтверждены и приняты.

Победившая в игре команда ответственна за передачу корректных результатов игры. Для этого капитан команды должен в конце игры сделать снимки экрана, ясно демонстрирующие результат игры, и отправить их матчевому судье в течение 15 минут после завершения игры.

Победившая команда в матче Лиги должна предоставить одного игрока из команды для интервью с комментаторами, для этого игрок должен обладать веб-камерой. При ничьи интервью у команд комментаторами не берется.

2.14. ОТПРАВКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Отправка результатов возможна только после окончания игры. Отправка командой результата до окончания игры будет расценена как неспортивное поведение и повлечет за собой дисциплинарные санкции. Если команда сообщает о своем поражении, игра считается завершенной.

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 должна предоставить все материалы.

Все игроки обязаны использовать систему Monitor System Status (MOSS) во всех играх без исключения с самого начала и до конца. Если игрок не может использовать систему Monitor System Status (MOSS), он не имеет права участвовать в игре.

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.

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

2.15. ПОТЕРЯ ИГРОКОМ СОЕДИНЕНИЯ С СЕРВЕРОМ

Если игрок потеряет соединение с сервером во время игры, команды должны доиграть раунд до конца. После завершения раунда игрок может снова подключиться к серверу.

Игра объявляется начавшейся сразу после начала первого раунда. В каждой команде должно оставаться не менее 4 игроков, и они должны продолжать до завершения игры. После этого определяется победитель.

Если это невозможно из-за проблем с подключением к серверу, победа присуждается команде с достаточным количеством игроков по решению матчевого судьи.

Если игрок теряет соединение с сервером впервые 45 секунд с момента начала раунда (во время фазы подготовки), возможно повторное создание игры (каждая команда имеет право на 1 рехост). В этом случае новая игра начинается со счетом, предшествовавшим потере соединения.

Если игрок не возвращается на сервер и/или не может быть заменен другим игроком в течение 10 минут после приостановки игры, по решению матчевого судьи команде может быть засчитано поражение.

О технических или игровых неполадках игроки могут сообщать непосредственно в игровом чате или Discord.

2.16. ПЕРЕСОЗДАНИЕ ИГРЫ

Сервер создается матчевым судьей, обсервером или комментатором. Игра должна быть создана на выделенном сервере — WEU. Команды могут запросить альтернативный дата-центр. Если соглашение между командами не будет достигнуто, окончательное решение вынесет судья.

Если игра прерывается (например, по причине сбоя сервера), после повторного создания ее продолжают с момента, предшествовавшего приостановке. Результаты раундов, завершенных до приостановки, учитываются при подведении итогов игры. Игроки могут выбрать другое снаряжение, точку с зарядом и место входа. Но, точки с зарядом, задействованные до перезапуска игры, нельзя выбирать повторно в последующих раундах.

После потери соединения команда не имеет права изменить точку входа, уже зафиксированную в настройках. При нарушении этого правила команде будет засчитано поражение в раунде.

В случае пересоздания игры каждый игрок должен выбрать те же настройки, что и в первоначальной игре. В спорной ситуации, которая не попадает ни под одно из правил в предыдущем пункте, решение принимает матчевый судья.

3. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

3.1. ОБЩЕЕ

Время начала игры фиксировано и не изменяется, если время не подтверждено администрацией Лиги. Если выяснится, что команда нарочно задерживает начало игры, последняя понесет соответствующие санкции.

Решения главного судьи Лиги по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей Лиги, является причиной наложения дисциплинарных санкций.

Во время матча все игроки при возникновении инцидента обязаны зафиксировать его скриншотом и предоставлять их по первому требованию судьи. В случае отказа команда получит техническое поражение.

После того как будет выявлено, что участник нарушил изложенные правила, судья, без каких бы то ни было ограничений, вправе вынести следующие дисциплинарные санкции:

- устное предупреждение
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх
- присуждение технического поражения на карте
- присуждение технического поражения в матче
- дисквалификация

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные дисциплинарные санкции, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в соревнованиях RML. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, судьи по своему исключительному усмотрению могут дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению судей, заслуживает дисквалификации.

3.2. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Любые действия, противоречащие данному Регламенту, а также Правилам игры

Tom Clancy's Rainbow Six® Siege

- Оскорбления в адрес противников, тиммейтов и других участников соревнований
- Флуд в чат (Сообщения которые не касаются игры)
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей)
- Использование запрещенных программ
- Начинать игру неполными составами команд
- Наблюдать за экраном соперника по ходу матча, а также получать информацию от людей не из команды
- Не допускается участие игроков с учетной записью, которая меньше 100-го уровня
- Играть с чужой учетной записи. Запрещены игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока
- Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения безосновательных причин, является причиной наложения дисциплинарных либо штрафных санкций на команду
- Попытки обмануть организаторов, судей или других игроков заведомо ложными заявлениями также налагается дисциплинарными либо штрафными санкциями
- Также на лиге запрещены следующие наборы (скины и раскраски):
 - Outbreak Collection
 - Wind Bastion Bundle

- Blood Orchid Bundle
- Twitch & Valkyrie Elite
- Ember Rise Bundle

Если игрок или команда хотят использовать новую позицию, ранее неизвестную или известную лишь малой части сообщества, настоятельно рекомендуется связаться с организаторами турнира для получения одобрения на это действие. Проверка новых позиций занимает определенное время, поэтому до официального начала игры команды или игроки обязаны заблаговременно обратиться к организаторам турнира. Если по результатам проверки какая-либо позиция будет запрещена, соответствующая информация будет доведена до всех команд с целью предотвращения использования уязвимостей

Все виды жульничества в играх запрещены и несут за собой дисциплинарные либо штрафные санкции. Игроки, уличенные в жульничестве, могут быть отстранены от дальнейшего участия в RML.

К участнику, нанесшему любое оскорбление во время игры, будут применены дисциплинарные либо штрафные санкции. Это касается внутриигрового чата игры, комментариев в игровом или новостном разделах, публичных каналах либо трансляций, социальных сетях.

Серьезными нарушениями, в отношении которых могут принять дополнительные меры, следует считать следующие случаи:

- расовая дискриминация
- экстремистские заявления
- угрозы насилия
- сексуальные домогательства
- тяжкие оскорбления
- публикация материалов порнографического, агрессивного и шокирующего характера

Спамминг строго запрещен. Под «спаммингом» следует понимать избыточную публикацию бессодержательного, навязчивого и оскорбительного материала в рамках лиги RML.

Администрация не несет ответственности за дополнительные соглашения между отдельными игроками и командами, а также юридическими лицами – организаторами Команд и ни в коей мере не принуждает заключать таковые. Также не приветствует заключение дополнительных соглашений. Любые соглашения, противоречащие положениям свода, будут запрещены и аннулированы.

Все действия, дающие нечестное преимущество, являются нелегальными. Это включает использование любых ошибок или уязвимостей в игре. Команде, которая использует

ошибки или уязвимости во время соревнований, будут назначены дисциплинарные либо штрафные санкции.

3.3. ВНУТРИИГРОВОЙ КОНТЕНТ

Запрещено самовольно вносить любые изменения, связанные с отображением раскрасок, прицела, моделей персонажей, таблиц с результатами. Можно использовать только существующие в игре модели. За добавление в игру собственных файлов или удаление каких-либо файлов официальной версии в отношении команды могут быть применены штрафные санкции вплоть до дисквалификации.

3.4. ДРАЙВЕРЫ ДЛЯ ВИДЕОКАРТ ИЛИ АНАЛОГИЧНОЕ ПО

Вносить любые изменения, связанные с визуальным воспроизведением игры, при помощи сторонних программ строго запрещено. Нарушения приравниваются к мошенничеству и караются соответствующим образом. Кроме того, запрещено использование любых оверлеев визуальной индикации (например, Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay). Исключением являются оверлеи, на которых показана только частота смены кадров (FPS).

Игроки больше не могут использовать следующие программы: Team Viewer (или любые другие программы, дающие удаленный доступ), виртуальные машины (в том числе Hyper-V, VM Ware и Virtual Box). Если во время игр лиги какой-либо игрок будет уличен в использовании вышеуказанных программ, он будет отстранен от участия в играх на срок, определяемый администрацией.

Запрещено использование во время матчей различных VPN/Proxy программ, либо программ, которые влияют на соединение игрока.

Запрещено использование устаревшего или специфического графического ПО, не поддерживаемого игрой.

Внесение изменений в игровые файлы, файлы драйверов или другие связанные файлы строго запрещено.

3.5. ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ

Использование багов: Команда/Игрок – от 2 до 6 баллов

Намеренные тим/селфкиллы: Игрок – 1 балл

Флуд в чате: Игрок – от предупреждения до 2 баллов

Оскорбления/Нецензурная лексика в чате: Игрок: от 1 до 3 баллов

Запрещённое ПО: Команда/Игрок – от 6 до 12 баллов

Незарегистрированный игрок: Команда/Игрок – от 6 до 12 баллов

Не правильный Uplay ник: Игрок – 3 балла

Поврежденный/Неполный MOSS файл: Команда/Игрок - предупреждение, при повторении подобного штраф 6 баллов.

Отсутствие MOSS файла: Команда/Игрок – 6 баллов с последующим техническим поражением.

Читерство: Команда/Игрок – 12 баллов и дисквалификация на турниры Russian Major League.

12 штрафных баллов в течении сезона – дисквалификация Команды/Игрока на текущий сезон.

Матчевые судьи оставляют за собой право на дисквалификацию команд. В особых случаях меры могут быть приняты по отношению к обеим командам

4. ЛАН-ФИНАЛ

4.1. ПОЛОЖЕНИЯ LAN-ФИНАЛОВ

Всем игрокам рекомендуется брать с собой на турнир свою периферию – мышки, клавиатуры,

наушники «капли» (Будут использоваться наушники со звукоподавлением) и коврики для мышей, в противном случае участники будут играть на стандартном оборудовании.

Все игроки обязаны находиться в локальной сети Discord или TeamSpeak в своей комнате.

Использование любых других программ или серверов данных программ повлечет дисквалификацию команды и ее последующий бан на RML в течение 1 года.

Финальный матч турнира проводится в формате «Best of 5» с преимуществом в одну карту для победителя “верхней” сетки.

4.2. ТРЕНЕР КОМАНДЫ

Только заявленный в составе тренер может находиться за спинами игроков во время игры.

Находится за спинами игроков своей команды на протяжении всего матча.

Общается с командой только во время перерывов между картами, до и после игры, а также вовремя тактических пауз.

Запрещается общаться с игроками во время матча, технических пауз. (если не требуется его вмешательства)

4.3. ПАУЗЫ В ИГРЕ

Перерыв между первой и второй картой 5 минут, между второй и третьей картой 7 минут.

4.3.1. ТАКТИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

Каждая команда имеет право на 1 паузу длительностью 1 минута на каждой карте.

Во время паузы игроки и тренер могут общаться.

Чтобы получить паузу, игрок/тренер команды должен обратиться к матчевому судье, который находится за спинами игроков.

4.3.2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

Во время технической паузы тренер не имеет право общаться с командой, но игроки могут контактировать друг с другом.

Если техническая пауза была вызвана игроком (был выдернут провод питания и т.п.), то команда получает техническое поражение на карте.

При возникновении технической проблемы игроку необходимо незамедлительно обратиться к матчевому судье.

5. НАСТРОЙКА МАТЧА

5.1. ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

- Время суток: День
- Настройки интерфейса: Проф. лига

5.2. НАСТРОЙКА ИГРЫ

- 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
- Фаза замены: Вкл.
- Время на замену: 15
- Таймер: 5
- Ограничение урона: 100
- Урон от огня по своим: 100

- Ранение: 20
- Спринт: Вкл.
- Наклон: Вкл.
- Видео повтор смерти: Выкл.
- Фаза подготовки: 45
- Фаза атаки: 180
- Время на установку: 7
- Время на подрыв: 45
- Время на деактивацию: 7

5.3. ОПЕРАТИВНИКИ

Для игры доступны все карты и оперативники, за исключением случаев, когда администрация турнира устанавливает запрет на оперативников. Игроки получают уведомление об изменениях не позднее, чем за сутки до начала игры.

На этапах открытых и закрытых квалификаций запрещено использовать оперативников “Wamai” и “Kali”.

Оперативники “Wamai” и “Kali” могут быть выбраны участниками самой лиги.

5.4. ЗАПРЕТЫ НА ОПЕРАТИВНИКОВ

Процедура запрета проходит в следующем порядке:

- 1) защищающаяся команда запрещает одного оперативника штурмотряда.
- 2) атакующая команда запрещает одного оперативника штурмотряда.
- 3) атакующая команда запрещает одного оперативника группы защиты.
- 4) защищающаяся команда запрещает одного оперативника группы защиты.

Запреты привязаны к карте, то есть конкретные оперативники будут недоступны для выбора неопределённой карте.

5.5. СПИСОК КАРТ

- Банк
- Граница
- Вилла
- Консульство
- Побережье
- Кафе Достоевский

– Клуб