

Tom Clancy's Rainbow Six Russian Major League (RML)

1-ый Сезон («Зимний»)

Положение

ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Общество с ограниченной ответственностью «Юбисофт Игры»

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

- Минимальный возраст участников - 18 лет.
- В соревнованиях могут принять участие граждане Российской Федерации и ряда стран ближнего зарубежья, 8 команд, прошедшие по результатам 2 отборочных этапов (открытого и закрытого)
- 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
- В случае невозможности победителя отборочных соревнований участвовать в Лиге, администрация оставляет за собой право производить замену из числа участников соответствующего отборочного онлайн-этапа

СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся в три стадии:

1. Онлайн-отборочные
 - Открытые квалификации #1: 15 сентября (32 команды)
 - Открытые квалификации #2: 22 сентября (32 команды)
 - Закрытые квалификации: 29-30 сентября (16 команд)
2. Лига (онлайн): 2 октября – 14 ноября (8 команд)
3. Лан-финал (г. Москва): декабрь – точная дата и место проведения будут объявлены позже (4 команды)

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
- Игрок не может участвовать в лиге, если он не является гражданином одной из стран ближнего зарубежья (Азербайджанская республика, республика Армения, республика Беларусь, республика Казахстан, Кыргызская республика, республика Молдова, республика Таджикистан, Туркменистан, республика Узбекистан, Грузия Украина и Эстония, Латвия, Литва)
- Страна команды определяется по большинству представителей одного государства. При отсутствии такого большинства, команда считается миксом игроков одного региона
- Участники обязуются уведомить администрацию Лиги о любых осложнениях, связанных с датой проведения игры. 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

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 Swiss system (матчи - «Best of three»). На третьем этапе отбираются восемь команд для участия в игре.
- Лига проводится в формате Round Robin (матчи – «Best of two») 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»)
- Чемпионом Лиги признается команда, занявшая 1-ое место в лан-финале

ФИНАНСИРОВАНИЕ

- Общий призовой фонд 1 сезона Лиги составляет 500 000 рублей (после удержания применимых налогов), которое обеспечивается ООО «Юбисофт Игры»

Призовой фонд распределяется между командами следующим образом:

1 Место – 250 000 Руб. (после удержания применимых налогов)

2 Место – 125 000 Руб. (после удержания применимых налогов)

3 Место – 75 000 Руб. (после удержания применимых налогов)

4 Место - 50 000 Руб. (после удержания применимых налогов)

- Удержание и уплату применимых налогов с указанного выигрыша осуществляет ООО «Юбисофт Игры» в соответствии с законодательством России.
- 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 г. Москва и обратно общественным транспортом и проживание в г. Москва.
- Игрокам, которые будут принимать участие в финальном этапе соревнований, необходимо предоставить список запрашиваемых документов до 10 декабря. Призовые выплаты будут осуществляться в течение 60ти календарных дней с момента предоставления последнего необходимого документа.

Список запрашиваемых документов у физических лиц:

- 1) Паспорт и копия паспорта
- 2) Копия ИНН
- 3) Копия страхового свидетельства (СНИЛС)
- 4) Реквизиты банковского счета:
 - А) Полное наименование банка
 - Б) Кор/ счёт банка
 - В) БИК банка
 - Г) Счёт получателя
 - Д) Ф.И.О получателя

СПОНСОРСТВО И ПАРТНЕРСТВО

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

ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

- Начало регистрации: 5 сентября 0:00 МСК
- Окончание регистрации: 14 сентября 23:59 МСК (открытые квалификации #1), 21 сентября 23:59 МСК (открытые квалификации #2)
- Капитаны команд регистрируют всех участников своей команды на сайте:
Открытые квалификации #1:
<https://www.toornament.com/tournaments/1756327785119612928/registration/>
Открытые квалификации #2:
<https://www.toornament.com/tournaments/1756333350696968192/registration/>
- Фактами регистрации и участия в соревнованиях участники дают свое согласие Организаторам на обработку своих персональных данных для цели проведения соревнований согласно настоящему Положению.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ И КОММУНИКАЦИЯ

- Капитаны команд могут связаться с администрацией и судьями Russian Major League посредством электронной почты (основное средство коммуникации) или Discord (дополнительное средство коммуникации)
Электронная почта – russianmajorleague@gmail.com
Discord канал – <https://discord.gg/AN6JBp7>
- Представитель ООО «Юбисофт Игры»:
Артем Сергеем, eSport specialist - 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 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 ("добавить в друзья").

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

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

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.

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

©2018 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.

РЕГЛАМЕНТ ЛИГИ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ОБЩЕЕ

- Организатор сохраняет за собой право с предварительным уведомлением или без него исправлять, удалять или любым другим способом изменять правила, указанные в этом своде
- 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 вышеуказанным представителям администрации

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.

ЗАПРЕЩЕНО

- 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
- 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
- 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 без основательных причин, является причиной наложения дисциплинарных санкций на команду
- Попытки обмануть организаторов, судей или других игроков заведомо ложными заявлениями также налагается дисциплинарными санкциями
- 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 санкции. Игроки, уличенные в жульничестве, могут быть отстранены от дальнейшего участия в RML
- К участнику, нанесшему любое оскорбление во время игры, будут применены дисциплинарные санкции. Это касается внутриигрового чата игры, комментариев в игровом или новостном разделах, публичных каналах
- 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 и ни в коей мере не принуждает заключать таковые. Также не приветствуется заключение дополнительных соглашений. Любые соглашения, противоречащие положениям свода, будут запрещены и аннулированы

МАТЧИ, СОСТЯЗАНИЯ, ВСТРЕЧИ

- Игры в рамках турнира считаются завершенными после принятия такого решения матчевым судьей на основе полученных от капитана победившей команды скриншотов с результатами и при отсутствии апелляций со стороны капитана проигравшей команды. Все несостоявшиеся встречи должны быть отменены. За

несостоявшиеся игры, не отмененные игроками, назначаются дисциплинарные санкции

- При ничьей после 10 раундов назначается дополнительное время, в рамках которого игра ведется до двух побед. Задача меняется после двух раундов игры в каждой роли. Дополнительное время длится до решающей победы одной из команд
- По итогам Лиги, 4 лучшие команды получают приглашение на Лан-финал 1-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 сезона RML
- 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

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 переигровку или техническое поражение. Замену учетной записи следует произвести не позднее, чем за сутки до начала следующего игрового дня по согласованию с администрацией

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 штрафные санкции

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

ПРАВИЛА RML

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

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 дисциплинарные санкции
- Каждая команда должна определить своего капитана. В период проведения соревнований игрок может состоять только в одной команде
- 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. Использование описаний продуктов запрещено
- В команде, прошедшей в Лигу по итогам онлайн-отборочных, должно числиться не менее 5 и не более 7 игроков (5 игроков стартового состава и 2 замены). Для резервирования места в Лиге требуется 3 игрока
- Каждая команда получает право на необходимое количество трансферов до начала сезона, главное, чтобы в команде оставалось 3 игрока из состава предыдущего сезона или отборочных на данный сезон. Также команда имеет право на один трансфер 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. Команда не может удалить из заявки или добавить более 3 игроков за один раз. Ниже приведены примеры допустимых и недопустимых комбинаций

Допустимые:

- Удалить 1, добавить 1
- Удалить 2, добавить 1
- Удалить 3, добавить 2
- Удалить 2, добавить 3
- Удалить 3, добавить 3

Недопустимые:

- Все, кроме вышеуказанных

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 отстраняются 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

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

ВЫБОР КАРТ

- В играх формата «Best of One» выбор карты определяется поочередным «вычеркиванием» капитанами команд до последней оставшейся карты, на которой затем и проводится матч
- В играх формата «Best of two» обе команды сначала накладывают запрет на 2 карты. Данные действия происходят поочередно. Еще одна 1 карта, которая убирается из списка, будет определена случайным образом из трех оставшихся
- В играх формата «Best of Three» выбор карт определяется поочередным «вычеркиванием» капитанами команд до 5 оставшихся карт, затем команды выбирают по 1 карте, на которых будут проводиться первые два матча, далее при сохранении очередности банятся еще 2 карты. На оставшейся 7 карте проводится третий матч.
- Определение последовательности 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 вновь переходит к первой команде.

НЕЯВКА

- Если прошло 15 минут с запланированного времени начала игры, а команда не готова начать, матчевый судья принимает решение о назначении дисциплинарных санкций

КАПИТУЛЯЦИЯ

- Если одна из команд решает сдаться, она теряет все достижения и может быть заменена командой, против которой провела предыдущую игру

АППЕЛЯЦИЯ

- 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 санкций

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

- Результат должен быть немедленно учтен и подтвержден обеими сторонами, даже если дополнительные записи отсутствуют или нуждаются в загрузке. Подача апелляции возможна, даже если результаты игры были подтверждены и приняты. С данными игры и материалами для загрузки можно ознакомиться в соответствующем разделе правил
- 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

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 2 недели 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 дисциплинарные санкции, степень которых будет определена матчевым судьей
- При отсутствии файла MOSS на игрока накладываются дисциплинарные санкции. За первое нарушение выносится предупреждение. За второе нарушение игрок будет отстранен от всех игр Лиги в текущем сезоне
- 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

ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

- Время начала игры фиксировано и не изменяется, если время не подтверждено администрацией Лиги. Если выяснится, что команда нарочно задерживает начало игры, последняя понесет соответствующие дисциплинарные 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 присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом

- 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 в матче
 - присуждение технического поражения во встрече
 - 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
- Матчевые судьи оставляют за собой право на дисквалификацию команд. В особых случаях меры могут быть приняты по отношению к обеим командам

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

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: TeamViewer (или любые другие программы, дающие удаленный доступ), виртуальные машины (в том числе Hyper-V, VM Ware и VirtualBox). 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 устаревшего или специфического графического ПО, не поддерживаемого игрой

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

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ДАННЫЕ

- 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 дисциплинарные санкции

В ИГРЕ

ИГРОК ТЕРЯЕТ СОЕДИНЕНИЕ 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 в первые 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
- Если на одной карте у команды трижды происходит потеря соединения, то за каждую следующую потерю на нее будут налагаться дисциплинарные санкции
- О технических или игровых неполадках игроки могут сообщать непосредственно в игровом чате или Discord. В рамках одного игрового дня команды могут отправить максимум 3 запроса на повторное создание игры. Причина запроса должна быть подробно описана и подтверждена судьей. Запросы, не имеющие убедительных

оснований, будут отклонены. В случае если запрос одобрен, команды должны выбрать те же устройства, оперативников и точки с зарядом. Злоупотребление правом на запрос может повлечь за собой санкции в виде поражения, как в раундах, так и в играх

- Все игры должны быть завершены. Несоблюдение этого требования повлечет за собой санкции. Игра считается завершенной, когда одна команда выигрывает 6 из 8 раундов в обычной игре или 3 из 4 раундов в дополнительное время

ПЕРЕСОЗДАНИЕ ИГРЫ

- Сервер создается матчевым судьей 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

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- 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 санкции

НАСТРОЙКА ИГРЫ

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

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

НАСТРОЙКА ИГРЫ

- Число запретов: 4
- Время на запрет: 30
- Количество раундов: 10
- Смена задачи "штурм/защита": 5
- Доп. время: 4 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: 25
- Фаза замены: Вкл.
- Время на замену: 25
- Ограничение урона: 100
- Урон от огня по своим: 100
- Ранение: 20
- Спринт: Вкл.
- Наклон: Вкл.
- Видеоповтор смерти: Выкл.
- Фаза подготовки: 45
- Фаза атаки: 180
- Время на установку: 7
- Время на подрыв: 45
- Время на деактивацию: 7

ОПЕРАТИВНИКИ

- Для игры доступны все карты и оперативники, за исключением случаев, когда администрация турнира устанавливает запрет на оперативника на один игровой день. Игроки получают уведомление об изменениях не позднее, чем за сутки до начала игры
- Оперативники из новых DLC будут доступны командам для выбора, только после разрешения главного администратора

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 на определенной карте

СПИСОК КАРТ

- Банк
- Граница
- Вилла
- Побережье
- Консульство
- Орегон
- Клуб

DLC-КАРТЫ

- Карты, вышедшие в середине игрового сезона, не будут включены в официальный пулл карт, до начала следующего сезона RML

ЛАН-ФИНАЛ

ПОЛОЖЕНИЯ LAN-ФИНАЛОВ

- Рекомендуется всем игрокам 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, находится в локальной сети Discord или TeamSpeak в своей комнате. Использование любых других программ или серверов данных программ повлечет дисквалификацию команды и ее последующий бан в RML в течение 1 года

ТРЕНЕР КОМАНДЫ

- Только заявленный в ростере 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 во время тактических пауз
- Запрещается общаться с игроками во время матча, технических пауз (если не требуется его вмешательства)

ПАУЗЫ В ИГРЕ

ТАКТИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

- Каждая команда имеет право на 1 паузу длительностью 30 сек 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

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