

Регламент турнира Clash of Heroes

Оглавление

<u>1. Основные правила</u>	<u>2</u>
<u>2. Структура и расписание</u>	<u>3</u>
<u>3. Имя игрока и игровой ID</u>	<u>3</u>
<u>4. Устройства игроков</u>	<u>4</u>
<u>5. Формат проведения турнира</u>	<u>5</u>
<u>6. Процесс проведения игр</u>	<u>6</u>
<u>7. Паузы и вылеты с игры</u>	<u>10</u>
<u>8. Процесс после матчей</u>	<u>11</u>
<u>9. Правила поведения участников</u>	<u>12</u>
<u>10. Соответствие правилам и штрафы</u>	<u>16</u>
<u>11. Важность правил</u>	<u>16</u>
<u>12. Медиаправа</u>	<u>17</u>

1. Основные правила

1.1. Турнирное соглашение.

Настоящие Правила турнира (Регламент) регламентируют организацию мероприятия, его проведение и условия. Данные правила распространяются на всех участников. Все решения, касающиеся допуска игроков к участию, расписания и проведения мероприятий турнира, а также дисциплинарных взысканий в связи с неприемлемым поведением принимает по собственному усмотрению администрация. Решения администрации являются окончательными и обязательными к исполнению, и не могут служить основанием для каких-либо исков по возмещению денежных убытков или каких-либо иных средств правовой защиты.

Участие в турнире означает согласие с любыми изменениями в правилах, инструкциях и руководствах.

Каждый Член турнира обязан ознакомиться с настоящими Правилами турнира. Участие в турнире подразумевает, что все участники знают и соблюдают Правила турнира.

1.2. Изменения в правилах.

Администрация оставляет за собой право вносить изменения в настоящие Правила турнира по своему усмотрению в течение всего турнира. Все изменения в этом документе будут доведены до участников напрямую через соответствующие каналы. Администрация оставляет за собой право выносить решения в случаях, не описанных в этом документе, для поддержания духа честной игры.

1.3. Коммуникация.

Связь между организатором турнира и участниками будет осуществляться через чат в Telegram-канале турнира. Все участники турнира обязаны зайти на Telegram-канал турнира перед началом квалификации для оперативной коммуникации с администрацией. Связь с организатором турнира конфиденциальна и не подлежит разглашению.

1.4. Возраст

Минимальный возраст игрока для участия в турнире от 16 лет.

2. Структура и расписание

2.1. Понятия терминов

2.1.1. Игра. Соревнование на карте MLBB, которое проводится до тех пор, пока победитель не будет определен одним из следующих способов, в зависимости от того, что произойдет раньше: (А) выполнение конечной цели (уничтожение базы оппонента), (Б) сдача игры одной командой, (В) поражение команды или (Г) присуждение победы в игре.

2.2. Формат турнира

2.2.1. Структура игры

- Игра происходит в режиме «1 на 1» (*Режим >> Против компьютера и Пользовательский >> 1 на 1*)
- Для победы нужно совершить 3 убийства соперника или снести вышку T1.
- У каждой из сторон имеется право на 3 бана героев.
- Результат матча вы должны передать администратору турнира.

2.2.2. Даты и время проведения

- Первый игровой день 16.01.2026 18:00 (до 1/2 сетки)
- Второй игровой день 17.01.2026 16:00 (1/2 сетки и финал)

3. Имя игрока и игровой ID

Игровой ник (в клиенте игры) и игровой ID (в клиенте игры) должны совпадать с информацией, указанной в профиле при регистрации на турнир. В случае, если игровой никнейм и/или ID отличаются, то присуждается техническое поражение либо дисквалификация.

Для смены никнейма/ID необходимо обратиться к администрации турнира.

Требуется предоставить скриншот профиля с новым никнеймом и/или ID.

Никнеймы, несущие оскорбительный характер, “ломающие” платформу, нечитаемые, невидимые, пропагандирующие действия, запрещенные законами Российской Федерации, содержащие нецензурные слова или ругательства, а также те, что нельзя упомянуть через текстовый канал, запрещены. Результатом указания такого игрового никнейма станет дисквалификация с турнира.

- Никнейм игрока должен содержать латинские символы и кириллицу. Имена игроков могут содержать цифры. Нельзя использовать пробелы. Имена

игроков не должны превышать 12 символов. Имена игроков не могут содержать имя спонсора.

- Игрокам запрещается использовать никнеймы на которых зарегистрировано авторское право. Также игрокам запрещается использовать никнеймы, которые содержат отсылки на реально существующих личностей.
- В случае дублирования имен игрок должен сначала проконсультироваться с организатором турнира, а затем изменить своё имя.
- Имена игроков не могут содержать любые политических или национальные референсы, включая, но не ограничиваясь, флаги стран, национальную символику и т.д. В случае несогласия между игроком и **Главной судейской коллегией**, судейская коллегия оставляет за собой право самостоятельно решить, присутствуют ли подобные референсы, и потребовать изменение имени игрока.

3.1 Запрет на смену игрового никнейма

3.1.1. В целях обеспечения честности и прозрачности проведения турнира, все участники обязаны использовать один и тот же игровой идентификатор (никнейм), указанный при регистрации, на протяжении всего турнира.

3.1.2. Запрещается изменять игровой никнейм с момента начала первой игры турнирной сетки и до полного завершения всех матчей команды в турнире.

3.1.3. Любая попытка смены ника без разрешения администрации турнира будет расценена как нарушение правил. Игрок, нарушивший это правило, может быть наказан следующим образом:

- Первое нарушение: Предупреждение и требование немедленно вернуть оригинальный никнейм.
- Повторное или злостное нарушение: Техническое поражение в текущем или следующем матче, либо дисквалификация из турнира на усмотрение судьи.

4. Устройства игроков

4.1. Личные устройства игроков.

4.1.1. Игрокам разрешается использование следующих девайсов, для участия в играх:

- Телефоны на базах IOS и Android, модифицированных Android (Huawei, Vivo, Xiaomi и тд), Windows Phone

4.1.2. Игрокам запрещается использование следующих девайсов, для участия в играх:

- Компьютеры/моноблоки Windows, Linux, MacOS
- Игровые эмуляторы (Bluestacks, NoxPlayer и т.п)

- Планшеты на базах IOS и Android

4.1.3.Администратор игры вправе выборочно проверить любого участника турнира на предмет использования запрещённых устройств.

4.1.4.Если в ходе проверки будет установлено, что игрок играл с запрещённого устройства, он будет дисквалифицирован с турнира.

4.2.Замена устройств.

Во время групповой стадии, любого игрока могут попросить предоставить такую информацию как “**Модель и Марка Устройства**”. В случаях, когда происходит замена устройств, игрок должен сообщить об этом судье, чтобы получить разрешение и утвердить замену устройства.

***Примечание:** Организаторы оставляют за собой право не одобрить замену устройства, при нарушении одного из пунктов Раздела 7.1.*

4.3.Использование программ, скриптов, мультиаккаунтинга и тд.

Запрещено любое наличие скриптов, мультиаккаунтинга, а также программ, которые дают преимущество.

Примеры:

Cheating - Получения нечестного преимущества путём использования сторонних приложений или заменой файлов игры. Использование софт программ.

Багоюз (Bug Usage) - умышленное злоупотребление багом в игре, для получения преимущества любого типа.

Смурфинг, мультиаккаунтинг - Использование аккаунта другого участника турнира, а также наличие более, чем одного аккаунта для участия в турнире.

4.4.Спонсорские аккаунты (брендовые, мерч аккаунты) запрещены на турнире.

5. Формат проведения турнира

5.1. В открытых квалификациях игроки самостоятельно создают игровое лобби с указанными условиями выше по хосту. В чате связи, на квалификациях игроки направляют друг другу ID аккаунтов и добавляют в лобби «**1 на 1**».

5.2. Начиная с Play-off стадии, администрация портала решает, как будет создано официальное игровое лобби. Администрация направит игроков в игровое лобби.

5.2.1. Администрации и официальным стримерам турнира всегда разрешено находиться в лобби турнирных матчей в качестве наблюдателей. В случае отказа, в отношении будут применены штрафные санкции.

5.2.2. Каждый участник обязан находиться в Telegram-канале турнира.

5.3. Сетка

5.3.1. Сетка будет объявлена непосредственно в Telegram-канале турнира за 20 минут до старта турнира.

5.3.2. Подготовка к матчу

С момента старта турнира у игроков есть 10 минут на создание лобби и предоставления данных для входа. В случае, если один из игроков не зайдет в лобби по истечении 10 минут, администрация вправе выдать техническое поражение.

5.3.3. После игры, победитель делает скриншот итогов игры и скидывает этот скриншот с сообщением, кто выиграл в чат матча.

5.4. Неявка на матч.

Игрок считается не явившимся на матч, если он не отвечает на сообщения от судьи больше, чем 10 (десять) минут.

5.5. Призовой фонд.

5.5.1. Призовой составляет 5000 Рос Руб. Призовой делится согласно нижеуказанной таблице.

Position:	Prize:
Победитель	5000 рос руб

Выплата производится в течении 14 рабочих дней, одноразово в размере выигрыша (комиссия включена в выигрыш и может варьироваться в зависимости от страны, в которой находится резидент банковской карты или владелец счета) - капитану или менеджеру состава для дальнейшего распределения среди участников. Обязанность по уплате соответствующих налогов и сборов вашей страны - возлагается на самих игроков и организаторы не несет за это ответственность.

6. Процесс проведения игр

6.1.Официальные представители турнира могут по своему усмотрению изменить расписание Матчей в течение определенного дня и/или изменить дату Матча на другую дату. Или иным образом изменить расписание матчей. В случае изменения организаторами расписания Матчей, они уведомят об этом всех участников турнира как можно скорее.

6.2.Подготовка к матчу

6.2.1. Участники турнира должны быть готовы к матчу раньше до назначенного времени начала матча.

6.3.Дополнительные правила игр.

Связь с противником осуществляется через телегамм чат (*откроется в начале турнира*).

6.4.Непредставление/фальсификация скриншотов.

В случае, когда победитель раунда не может предоставить скриншоты, то проигравший игрок может запросить переигровку матча.

За использования поддельных скриншотов организатор вправе поставить техническое поражение.

Организатор вправе запросить демонстрацию экрана или видеозапись участника турнира.

6.5.Главный сервер игры.

Игры проходят в лобби с главным сервером RU (Москва).

При договоренности и соглашении двух команд, могут быть также выбраны следующие сервера: KZ, EU, SEA.

Игры, которые проводятся на стадии Квалификации будут проходить только на главном сервере RU с самостоятельным хостом от игроков. Если игрок сделал хост другого сервера, вы должны предупредить организаторов о рехосте, написав об этом в чате матча. Рехост возможен до 1 минуты 30 секунд со старта игры при условиях, что игрок не трогает своего противника, также башню и не выходит на линию. Если два игрока на этапе квалификации в одной группе имеются одинаковые сервера: KZ, EU, SEA - то вы можете играть на данном сервере, который имеется у двух игроков, также вы должны предупредить об этом организаторов. Если сервер отличается: один RU, у другого игрока EU/KZ/SEA, то сервер хоста должен быть только RU.

6.5.1. Запрет на умышленный пропуск банов

Игрокам строго запрещается умышленно пропускать фазу банов в режиме «Draft Pick» на протяжении всего турнира. Каждый участник обязан своевременно и ответственно выполнять действия по запрету героев в отведенное игровой системой время.

6.6. Роль судья/рефери.

6.6.1. Главная судейская коллегия.

Главная судейская коллегия – это официальные лица турнира, которые отвечают за вынесение решений по каждому связанному с матчем вопросу, проблеме и ситуации, которые возникают до, во время и сразу после матча. Их надзор включает, но не ограничивается следующим:

- Проверка участников перед матчем.
- Объявление начала матча.
- Назначение наказаний в ответ на нарушения Правил во время Матча.
- Принятие всех решений, связанных с Матчем, согласно данным Правилам, включая остановку игры, и присуждение победы в игре.
- Подтверждение окончания Матча и его результатов

6.6.2. Обязанности рефери.

Судьи работают от имени организации и подчиняются руководству, проверке и надзору. Судьи несут ответственность за:

- Ведение контрольного списка игроков и обеспечение соблюдения всех Правил, включая указание игрокам предпринять или воздержаться от каких-либо действий. Коммуникация с игроками насчет проблем.

6.6.3. Окончателность решения.

Если рефери выносит неправильное решение, оно может быть пересмотрено и отменено или изменено главным судьей. Любое решение Главного судьи может быть пересмотрено другими Официальными представителями турнира по их усмотрению во время или после матча, чтобы определить, была ли соблюдена надлежащая процедура для принятия справедливого решения.

Для принятия справедливого решения. Если надлежащая процедура не была соблюдена, Официальные главы оставляют за собой право потенциально признать решение Главного судьи недействительным. Официальные лица организации всегда будут иметь окончательное право голоса во всех решениях, принятых на турнире.

6.7.Патчи во время соревнований и турнирная сфера.

Все игры будут проводиться на текущем патче, доступном на всех серверах, после достаточного периода тестирования. Изменения в соревновательном патче будут вноситься по усмотрению организаторов.

- 6.7.1. Как правило, патчи обновляются через полные календарные 1-2 месяца после его выпуска на тестовом сервере. Если во время турнира, патч будет выпущен, возможен перенос игр на определенный срок.
- 6.7.2. Новые Герои или обновленные (реваннутые) герои, будут автоматически ограничены определенное время с момента их появления на основном сервере. Герои или переделки, выпущенные в патче во время турнира, будут ограничены.

6.8.Готовность игроков во время матчей.

С момента объявления о начале матча, у игроков есть максимальные 10 минут для подготовки для начала стадии драфта.

6.8.1. Создание игрового лобби.

Игроки самостоятельно создают игровое лобби с указанными условиями выше по хосту. В чате матча игроки направляют друг-другу ID аккаунтов и добавляют в лобби.

6.9.Начало игры и игровые ограничения

6.9.1. Медленная загрузка клиента (пинг).

Если происходит медленная загрузка, разъединение или любой другой сбой, который прерывает процесс загрузки и не позволяет Игроку присоединиться к Игре после начала Игры, Игра должна быть немедленно приостановлена, пока игрок не подключится к Игре.

- 6.9.1.1.Если у игрока пинг превышает 100 мс во время матча, он имеет право запросить рехост.

6.9.1.2.Процедура запроса рехоста:

- 6.9.1.2.1. Игрок обязан сделать скриншот с отображением пинга.
- 6.9.1.2.2. Скриншот должен быть отправлен судье в чат матча в течение минуты с момента возникновения проблемы.

6.9.1.3.Количество попыток:

6.9.1.3.1. На рехост из-за пинга дается одна попытка за матч.

6.9.1.3.2. Если после рехоста проблема с пингом сохраняется, матч продолжается без дополнительных рестартов.

6.9.1.4.Решение судьи:

6.9.1.4.1. Судья проверяет скриншот и принимает решение о рехосте.

6.9.1.4.2. Если доказательства недостаточны или отправлены с нарушением сроков, запрос может быть отклонен.

○Рехост может быть отклонен в случае если совершено одно из действий прописанных в п.р.11.2.6.

3.7.1.5. Фальсификация:

Подделка скриншотов или злоупотребление правилами карается дисквалификацией или техническим поражением.

3.7.1.6. Ограничения на элементы игрового процесса.

Ограничения могут быть добавлены в любое время до или во время матча, при наличии известных или предполагаемых ошибок с предметами, героями, скинами, заклинаниями, или по любой другой причине, определяемой по усмотрению официальных лиц турнира.

7. Паузы и вылеты с игры

7.1.Определение терминов

7.1.1. Непреднамеренное отключение.

Игрок теряет соединение с игрой из-за проблем или неполадок с игровым клиентом, мобильным телефоном, сетью или другими устройствами.

7.1.2. Преднамеренное отключение.

Игрок теряет соединение с игрой из-за действий Игрока (например, выход из игры). Любые действия Игрока, которые приводят к отключению, считаются преднамеренными, независимо от фактического намерения Игрока.

7.1.3. Авария сервера.

Все Игроки теряют соединение с Игрой из-за проблем с игровым сервером, Матч-сервером или нестабильности Интернета.

7.1.4. БАГ

Баги могут привести к неправильным результатам игры или даже могут вызвать неисправности, дефекты, сбои или дефекты игровых данных или аппаратного оборудования.

7.1.5. Оперативное информирование

Определяется как ошибка, замеченная любым игроком (включая неисправность оборудования), которая потребует от игрока приостановить игру и немедленно сообщить об этом судье.

7.2.Остановка игры.

Если Игрок намеренно отключается от игры без уведомления Официального лица или паузы, Официальное лицо турнира не обязано обеспечивать остановку игры.

7.2.1. Режиссерская пауза.

Официальное лицо турнира может приказать приостановить матч или выполнить команду "пауза" на любом моменте игры.

7.2.2. Вылет игры во время паузы/драфта.

Если у игрока во время стадии “Выбора Героев” или же во время использования паузы вылетает игра и игрок не может вернуться в нее, игрок должен немедленно сообщить об этом, после чего предоставить скриншоты и видео доказательства Главным судьям.

7.2.3. Перехост игр.

Если произошла одна из вышеперечисленных ситуаций, игрок может попросить перехост игры до 45 секунд времени игры при условии:

- Не было совершено убийств на карте
- Есть скриншоты доказательств или же противник согласен на рехост

Пики должны остаться такими же, которые были до начала матча, также взятые эмблемы и боевые заклинания. При нарушении данного правила - нарушитель получает техническое поражение.

В случае рехоста хост не меняется.

Данное правило применяется для игр, в которых нет судей.

При наличии судьи/рефери у вас в матче, у вас есть возможность попросить паузу для решения данных проблем.

8. Процесс после матчей

8.1.После-игровой процесс

8.1.1. Результаты.

Официальные лица подтверждают и фиксируют результат игры.

8.2.Апелляции

8.2.1. Подача Апелляции.

Все претензии принимаются только при наличии скриншотов или видео.

Все претензии касательно нарушения правил игры и турнира производится в течение 10 минут после официального окончания матча. По истечению этого времени, любые апелляции считаются недействительными.

8.3.Процесс после матчей

8.3.1. Обязательства игроков.

Игроки будут проинформированы о любых послематчевых обязательствах, включая, но не ограничиваясь, выступлениями на прямой трансляции, интервью или дальнейшим обсуждением любых вопросов, связанных с Матчем.

8.3.2. Медиа обязанности.

Игроки турнира обязаны быть готовы для участия в интервью или же любой послематчевой активности, как минимум на 10 минут. Также, каждый игрок для участия в медиа-активности должен соблюдать минимальные этические и моральные правила.

9. Правила поведения участников

9.1.Намерение не имеет значения.

Если прямо не указанные нарушения настоящих Правил являются

наказуемыми, независимо от того, были ли они совершены умышленно или нет, попытки совершения таких нарушений также наказуемы.

9.2. Турнирное поведение.

Следующие действия будут считаться нечестной игрой и будут наказываться по усмотрению официальных лиц.

9.2.1. Сговор (322).

Сговор определяется как сотрудничество или сговор с целью обмануть или ввести в заблуждение других. Сотрудничество или сговор может происходить между игроками, командами и/или организациями. Список участников сговора не является исчерпывающим. Сговор включает, но не ограничивается такими действиями, как:

- Мягкая игра, которая определяется как любой Игрок, не придерживающийся разумных стандартов конкуренции в игре.
- Предварительная договоренность о разделе призовых денег и/или любой другой формы компенсации.
- Отправка или получение знаков, электронных или иных, от конфедерата к/от Игрока.
- Преднамеренно проигрывать в игре за вознаграждение или по любой другой причине, а также пытаться склонить к этому другого Игрока.

9.2.2. Исправление матчей.

Ни один игрок не может одобрять, договариваться, вступать в сговор или пытаться повлиять на исход Игры или Матча любыми способами, запрещенными законом или настоящими Правилами.

9.2.3. Конкурентная честность.

От игроков ожидается, что они будут играть на максимуме своих возможностей во время любой игры, и избегать любого поведения, несовместимого с принципами хорошего спортивного мастерства, честности или честной игры.

9.2.4. Читерство.

Читерством считается любая модификация своих устройств, сервера, интернет-соединения или игрового клиента MLBB любым Игроком, или лицом, действующим от имени Игрока.

9.2.5. Эксплуатация бага.

Эксплуатация определяется как намеренное использование любого бага для получения преимущества. Эксплуатация включает, но не ограничивается такими действиями, как запуск известных багов или функций MLBB, которые, по единоличному мнению официальных лиц, работают не так, как задумано.

9.2.6. Мультиаккаунтинг/Смурфинг.

Играть под учетной записью другого Игрока или подстрекать, побуждать, поощрять или направлять кого-либо другого играть под учетной записью другого Игрока.

9.2.7. Решения организаторов.

Любое другое дальнейшее действие, бездействие или поведение, которое, по единоличному мнению Официальных лиц, нарушает настоящие Правила и/или стандарты честности, установленные организаторами для соревновательной игры.

9.3. Поведение игрока по отношению к другим

9.3.1. Сквернословие и ненавистнические высказывания.

Игрок не может использовать язык, который является непристойным, вульгарным, оскорбительным, угрожающим, клеветническим, дискредитирующим или иным образом оскорбительным или предосудительным; или пропагандировать или подстрекать к ненависти или дискриминационному поведению.

9.3.2. Жестокое поведение.

Не допускается оскорбление официальных лиц Reborn Project, аппонента или зрителей. Повторные нарушения этикета, влекут за собой штрафные санкции. Игроки и их гости (если таковые имеются) должны относиться с уважением ко всем лицам, присутствующим на матче.

9.3.3. Поведение во время матчей.

Игроки должны вести себя в игре подобающим образом и избегать использования уничижительных, расистских и оскорбительных выражений, а также гриффинга и намеренного кормления.

9.3.4. Домогательства.

Притеснения запрещены. Притеснение определяется как систематические, враждебные и повторяющиеся действия, происходящие в течение значительного периода времени, или единичный вопиющий случай, целью которых является изоляция или остракизм человека и/или унижение его достоинства.

9.3.5. Сексуальные домогательства.

Сексуальные домогательства запрещены. Сексуальное домогательство определяется как нежелательное сексуальное поведение. Оценка основывается на том, расценит ли разумный человек такое поведение как нежелательное или оскорбительное.

9.3.6. Дискриминация и принижение.

Игроки не должны унижать достоинство или целостность страны, частного лица или группы людей - пренебрежительными, дискриминационными или унижительными словами, или действиями по причине расы, цвета кожи, этнического, национального или социального происхождения, пола, языка, религии, политических или любых других взглядов, финансового положения, рождения или любого другого статуса, сексуальной ориентации или по любой другой причине.

9.3.7. Личные переписки.

Запрещено показывать, скриншотить личные переписки с игроками, участниками турнира, судей, организаторов и закрытые чаты турнира.

Исключение: изменения статуса игрока в турнире.

9.4.Соблюдение правил турниров

9.4.1. Подверженность наказанию.

Любое лицо, уличенное в совершении или попытке совершения любого действия, которое, по мнению официальных лиц, по их единоличному и абсолютному усмотрению, является нечестной игрой, будет подвергнуто наказанию. Характер и размер наказаний, за такие действия, определяются исключительно и абсолютно по усмотрению организаторов.

9.4.2. Несоблюдение.

Ни один член команды не имеет права отказываться или не выполнять разумные указания или решения официальных лиц. Включая, но не ограничиваясь:

- 9.4.2.1.1. Запрос фотографии (селфи) на фоне игры во время проверки
- 9.4.2.1.2. Активацию записывающего устройства (Веб-камеры) по запросу судьи
- 9.4.2.1.3. Демонстрацию экрана устройства игрока, по запросу судьи

9.5. Публикация и анонсы.

- 9.5.1. Публикация любой информации, которая предназначена только для участников турнира и распространяется в закрытых каналах турнира, должна быть согласована с организаторами турнира.
- 9.5.2. Просим вас согласовывать любого вида контент с участием организаторов турнира перед публикацией.

10. Соответствие правилам и штрафы

10.1. Штрафные санкции

Любое лицо, уличенное в совершении или попытке совершения какого-либо действия, которое, по мнению Организатора, по его единоличному и абсолютному усмотрению, является нечестной игрой, будет подвергнуто наказанию. Характер и размер наказаний, налагаемых за такие действия, определяются исключительно и абсолютно по усмотрению Организатора.

10.2. Штрафы

При обнаружении нарушения настоящих Правил любым игроком, Организатор может, без ограничения своих полномочий, вынести следующие наказания:

- Устное или письменное предупреждение (предупреждения);
 - Лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре (играх);
 - Штраф(ы);
 - Поражение в игре/карте;
 - Дисквалификация(и);
 - Любое другое наказание, которое сочтет нужным Организатор.
- 10.2.1. Повторные нарушения влекут за собой возрастающие наказания, вплоть до дисквалификации от дальнейшего участия в турнире. Следует отметить, что наказания не всегда могут налагаться последовательно.
 - 10.2.2. Индекс наказаний действует на протяжении всего турнира, начиная со стадии квалификации. Если игрок, получивший штрафы, не проходит на стадию Play-off, штрафы аннулируются.

11. Важность правил

11.1. Окончателность решений.

Все решения, касающиеся толкования настоящих Правил, допуска игроков к участию, составления расписания и проведения турнира, а также наказаний за нарушение дисциплины, принимаются исключительно Организаторами, решения которой являются окончательными. Решения Официальных лиц в отношении этих Правил не могут быть обжалованы (за исключением случаев, предусмотренных в Руководстве) и не могут служить основанием для предъявления каких-либо требований о возмещении денежного ущерба или любого другого средства правовой защиты или защиты по праву справедливости.

11.2. Конфиденциальность.

Все данные, запрошенные в Telegram-канале или лично судьями, будут использованы только для проведения турнира и связи с игроками.

11.3. Изменения в правилах.

Настоящие Правила могут время от времени изменяться, модифицироваться и дополняться Организаторами в целях обеспечения честной игры и целостности турнирного духа.

11.4. Наилучшие интересы Reborn Project.

Официальные лица турнира в любое время могут действовать с необходимыми полномочиями для сохранения наилучших интересов турнира. Эти полномочия не ограничены отсутствием каких-либо конкретных формулировок в данном документе. Официальные лица могут использовать любую форму карательных мер, имеющихся в их распоряжении, против любого субъекта, чье поведение не укладывается в рамки наилучших интересов турнира.

12. Медиаправа

12.1. В рамках проведения турнира, Администрация турнира (далее — Админ) оставляет за собой право на создание медиа-контента и освещение события в СМИ и социальных сетях.

12.2. Участники турнира дают согласие на использование своих никнеймов, игровых записей, голосов, изображений и видеоматериалов для целей продвижения турнира, трансляций и публикаций в соцсетях без дополнительного согласия и компенсаций.

12.2.1. Видеозапись геймплея

12.2.1.1. Организатор осуществляет запись игрового процесса (геймплея) со всех игровых станций.

12.2.1.2. Данные записи являются собственностью Организатора и могут быть использованы для создания медиаконтента (трансляций, хайлайтов, обзоров), а также для расследования возможных нарушений правил.

13. Персональные данные и конфиденциальная информация

13.1. Организатор и Участник должны защищать Конфиденциальную информацию друг друга от несанкционированного раскрытия и использования с той же степенью осторожности и осмотрительности, которую они применяют в отношении аналогичной собственной информации, но не менее чем с коммерчески разумным уровнем осторожности и осмотрительности.

13.2. Никто не раскрывает третьим лицам Конфиденциальную информацию без предварительного письменного согласия, за исключением случаев, когда Конфиденциальная информация требуется по закону или постановлению, имеющему силу закона, или правилам любого суда или другого органа компетентной юрисдикции или любого государственного органа.