



Турнирные правила и регламент турнира — CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING

Редакция от 09.02.2022

Общие положения	3
Структура Турнира и формат проведения	5
Даты проведения	8
Требования и условия участия в турнире	9
Дисциплинарные санкции и наказания	10
Участники и команды	12
Никнеймы участников	12
Поведение игрока во время матча	13
Аватары участников	13
Аватар игрока или команды не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.	13
Явка участников на турнир	14
Решение спорных ситуаций	15
Настройки и процесс игры	15
Параметры игры и матча	15
Процедуры, проводимые по окончании игры	16
Технические неполадки	16
Структура	17
Квалификации	18
Гранд-финал	20
Паузы	20
Система ведения счета	21
Формат турнира - SUPER. Ведение счета:	21
Тай-брейк	21
Вознаграждение участников	22
Призовой фонд и его распределение	
Общий призовой фонд: \$5,000 (Выплата производится в рублевом эквиваленте по официальному курсу ЦБ в день отправки призовых)	22
Правила и порядок вручения призов	22
Налоги	23
Глоссарий	24

1. Общие положения

- 1.1. Подав заявку на участие в Турнире, команда или игрок подтверждает тот факт, что они ознакомлены с турнирными правилами и соглашаются с соблюдением турнирных правил.**
- 1.2. Организатор турнира «CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING» (далее Турнир) — IGM (<https://vk.com/igm>).**
- 1.3. PUBG: BATTLEGROUNDS — игра, по которой проходит турнир (далее PUBG).**
- 1.4. Версия PUBG: BATTLEGROUNDS — Steam.**
- 1.5. Версия PUBG: Esports Server A, PUBG: Esports Server B — Steam. (подробнее п.8.6.)**
- 1.6. Менеджмент турнира осуществляется организаторами. Комитет организаторов сформирован из представителей и сотрудников команды IGM.**
- 1.7. Турнир проходит в исчерпывающем соответствии с данными турнирными правилами.**
- 1.8. Турнир проходит в формате — Online.**
- 1.9. Данные турнирные правила — это официальные правила Турнира, которые его регулируют. Официальные правила идут в дополнение к внутриигровым правилам, которые прописаны в игре PUBG.**
- 1.10. С участников не взимаются денежные средства за участие в Турнире.**
- 1.11. Все стадии Турнира, включая Квалификации, Полуфинал, LAST CHANCE, Гранд-финал проходят Online.**
- 1.12. Участие в Турнире, имена, фамилии, фото и видеоматериалы с изображением участников, связанные с участием в турнире, а также интервью и иные материалы с их участием, могут быть использованы организатором для выполнения обязательств по**

проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

- 1.13. Участники турнира после отправки заявки на участие дают согласие, что обязуются присутствовать и участвовать во всех медиа активностях, предложенных организаторами турнира до и после матчей (интервью с победителем и т.д.).
- 1.14. Участники обязаны предоставить логотип своей команды начиная со стадии Полуфинала, который не нарушает авторских прав, не является оскорбительным или провокационным.
- 1.15. Исчерпывающая информация о Турнире предоставляется на следующих ресурсах:
 - https://vk.com/igm_tournament — официальное сообщество Турнира для публичного информирования о стадиях Турнира.
 - <https://vk.com/igm> — вся необходимая информация о Турнире
 - <https://vk.com/pubg> — исчерпывающая информация о Турнире
 - <https://discord.gg/x4NMNFj> — сервис для оперативной связи зарегистрированных участников с организаторами Турнира. Официальный турнирный Discord-сервер.
 - <https://ooogr.com/tournaments> — платформа для регистрации участников и отображения актуальных позиций участников в сетке Турнира (далее “OOOGR”)
- 1.16. Участники Турнира могут подать апелляцию или сообщить о проблеме, которая возникла во время турнира, в соответствующем текстовом канале официального Discord-сервера Турнира. Апелляции поданные через другие сервисы организаторами турнира не рассматриваются.
- 1.17. С судьями турнира можно связаться на официальном турнирном Discord-сервере. Также там представлены все их контактные данные для связи через другие ресурсы.
- 1.18. Организатор вправе внести изменения в данные турнирные правила в любой момент проведения Турнира или его подготовки,

не информируя об этом участников. Актуальная версия турнирных правил отмечена датой последней редакции на первой странице данного документа.

- 1.19. Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы Турнира на основании данных турнирных правил. Если турнирные правила не содержат исчерпывающей трактовки спорной ситуации, организаторы Турнира выносят на свое усмотрение решение, являющееся окончательным и не подлежащим дальнейшим обсуждениям.
- 1.20. Участник Турнира обязан предоставлять организаторам Турнира и другим его участникам достоверную информацию. В ином случае организаторы вправе дисквалифицировать участника, который предоставил недостоверные данные о себе или о других участниках турнира.
- 1.21. Любые тексты апелляций и вопросов, направленные организаторам, ответы на данные апелляции и вопросы, а также личная переписка с организаторами, являются конфиденциальной информацией и не могут быть опубликованы или переданы сторонним лицам или представителям организаций без разрешения организаторов.
- 1.22. Комментаторы не являются организаторами турниров и не выносят официальную позицию касательно организационных вопросов.

2. Структура Турнира и формат проведения

- 2.1. Турнир проходит в формате SQUAD.
- 2.2. Турнир включает в себя четыре этапа: Квалификации, Полуфинал, LAST CHANCE, Гранд-финал.
- 2.3. Началу квалификаций предшествует период регистрации, которая проходит на платформе OOOGR.com. Подробнее о датах проведения этапов Турнира описано в п.3 данного документа.

- 2.4. Чтобы получить допуск к участию в турнире, игроки обязаны пройти регистрацию на турнирной платформе OOOGR. После регистрации игрок будет допущен к участию в турнире, но при этом игрок должен подходить по Требованиям к участию в турнире.
- 2.5. Начиная с этапа “Полуфинал” матчи проходят на клиенте Esports Server. При прохождении в данный этап, вам будет выслано письмо с кодом для активации и загрузки клиента Esports Server A. После скачивания участнику требуется запустить клиент и ввести новый никнейм.
- 2.6. Для этапов: “LAST CHANCE”, “Полуфинал” и “Гранд-Финал” на сайте OOOGR.com будет создана отдельная турнирная страница. В случае прохода в данные этапы, участнику необходимо повторно регистрироваться с никнеймом из клиента Esports Server A.
- 2.7. Более подробная информация о настройках лобби, структуре и системе ведения счета можно найти в п.9, п.10 и п.11 данного документа.
- 2.8. Квалификационный этап

Целью этапа является выявление сильнейших участников в группах. Первая стадия квалификационного этапа проходит следующим образом:

- проводится 2 дня
- принять участие могут 8 групп по 16 команд
- сильнейшие 8 команд по результатам каждой группы выходят во вторую стадию квалификационного этапа
- каждый участник может принять участие только в одной из групп квалификационной стадии
- B04

Вторая стадия квалификационного этапа проходит следующим образом:

- проводится 1 день
- принимают участие 4 группы по 16 команд
- сильнейшие 8 команд по результатам каждой группы выходят в Полуфинал
- B04

2.9. Полуфинал

Целью этапа является выявление сильнейших участников в группах. Полуфинал проходит следующим образом:

- проводится 2 дня
- принимают участие 2 группы по 16 команд
- сильнейшие 7 команд по результатам каждой группы выходят в Гранд-финал
- B06

2.10. LAST CHANCE

Целью этапа является выявление сильнейших участников для прохода в Гранд-Финал. LAST CHANCE проходит следующим образом:

- проводится 1 день
- принимают участие 16 команд, которые заняли в своих полуфинальных группах с 8 по 15 место.
- сильнейшие 2 команды по результатам матчей выходят в Гранд-финал
- B06

2.11. Гранд-финал

Целью этапа является определение победителя турнира «CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING. Гранд-финал проходит следующим образом:

- проводится 3 дня
- принимают участие 16 команд
- B015

3. Даты проведения

- 3.1. Даты проведения Турнира — с 11 Февраля 2022 года по 10 Марта 2022 года включительно.
- 3.2. Время проведения этапов турнира и отдельных матчей на всех информационных площадках Турнира, а также в Правилах и Регламенте указывается организаторами по часовому поясу UTC +3 (Московское время).
- 3.3. Даты проведения этапов регистрации на квалификации — 11.02-21.02 (Включительно).
- 3.4. Даты проведения Квалификационного этапа — 22.02.-24.02. Время начала этапа — 17:00.
- 3.5. Подробные даты проведения первой стадии квалификационного этапа:
 - Группа А — 22.02
 - Группа В — 22.02
 - Группа С — 22.02
 - Группа D — 22.02
 - Группа Е — 23.02
 - Группа F — 23.02
 - Группа G — 23.02
 - Группа H — 23.02

- 3.6. Подробные даты проведения второй стадии квалификационного этапа:
- Группа А — 24.02
 - Группа В — 24.02
 - Группа С — 24.02
 - Группа D — 24.02
- 3.7. Даты проведения Полуфинала — 25.02.-26.02. Время начала этапа — 18:00:
- Группа А — 25.02
 - Группа В — 26.02
- 3.8. Даты проведения LAST CHANCE — 02.03. Время начала этапа — 18:00:
- 3.9. Даты проведения Гранд-финала — 08.03 по 10.03 (Включительно).
Время начала Гранд-финала — 18:00.
- 3.10. Даты и время проведения этапов могут быть изменены организатором, о чем заблаговременно сообщается участникам Турнира в соответствующем Discord-канале и на сайте турнира.

4. Требования и условия участия в турнире

- 4.1. Участник должен скачать последнюю версию игры PUBG (<https://store.steampowered.com/app/578080/PLAYERUNKNOWNSBATTLEGROUNDS/>) на момент проведения турнира.
- 4.2. Участник должен иметь зарегистрированный личный аккаунт на веб-сайте OOOGR.
- 4.3. Команда считается зарегистрированной только после того, как был набран полный состав из минимум 4 игроков и максимум 5 игроков (5 игрок участвует в качестве замены). В течение турнира доступна только одна замена.

- 4.4. Принять участие в Турнире могут только Граждане СНГ. В состав СНГ по входят: Азербайджанская Республика, Республика Армения, Республика Беларусь, Республика Казахстан, Кыргызская Республика, Республика Молдова, Российская Федерация, Республика Таджикистан, Республика Узбекистан, Туркменистан, Грузия и Украина.
- 4.5. У каждого участника должен быть зарегистрированный аккаунт в Discord.
- 4.6. Каждый участник подает заявку на участие в турнире самостоятельно.
- 4.7. Минимальный возраст участника турнира – 18 лет на момент подачи заявки на участие. Если по ходу турнира или после его окончания, становится известно, что участнику было меньше 18 лет на момент подачи заявки - его команда в полном составе дисквалифицируется.
- 4.8. Никнейм участника при регистрации на турнир и никнейм в самом PUBG должны быть ОДИНАКОВЫМИ. При нарушении данного правила организатор не засчитывает результаты матча и дисквалифицирует участника.
- 4.9. При возникновении проблем с никнеймом в PUBG или на сайте OOOGR - участник должен направить запрос на смену никнейма организаторам турнира, не позднее 48 часов до начала матчей.
- 4.10. Участник должен обладать доступом к электронной почте, с помощью которой осуществлялась регистрация на турнирной площадке OOOGR.
- 4.11. Участник, который не был зарегистрирован на турнире, не имеет право участвовать от имени другого игрока.

5. Дисциплинарные санкции и наказания

- 5.1. Действия, которые могут привести к дисквалификации команды и ее участников:



- 5.1.1. Некорректные высказывания и/или иные действия в отношении соперника до начала, а также во время матча.
- 5.1.2. Временная блокировка аккаунта в PUBG.
- 5.1.3. Отказ от соблюдения правил.
- 5.1.4. Неоднократное нарушение правил.
- 5.1.5. Публичное обсуждение решений организаторов турнира.
- 5.1.6. Оскорбление организаторов турнира и аффилированных лиц.
- 5.1.7. Передача пароля на доступ в турнирное лобби.
- 5.1.8. Предоставление некорректной или ложной информации организаторам турнира.
- 5.1.9. Использование приемов нечестной игры.
- 5.1.10. Участие в сговоре с другими игроками ради приобретения выгоды.
- 5.1.11. Передача аккаунтов и использование чужих учетных записей.
- 5.1.12. Смена никнейма в PUBG без разрешения организаторов.

5.2. Запрещенные действия.

- 5.2.1. Использование программ, которые направлены на улучшение (модификацию) игрового процесса. Применение такого рода программ приведет к моментальной дисквалификации без возможности на повторную явку.
- 5.2.2. Использование глитчей (багов) игры с целью легкой победы и получения нечестного преимущества. Организатор оставляет за собой право расценивать, что является багом, а что — нет.
- 5.2.3. Запрещено вести прямой эфир матчей без разрешения организации где-либо и когда-либо. Запросить разрешение можно только у организаторов

турнира. При получении разрешения на стриминговое вещание своих игр, участник обязуется поставить задержку не менее 15 минут.

5.2.4. Использование “Радара”.

5.3. Расценка наказаний.

В случае, если игрок или команда нарушит какое-либо правило, которое описано в данном документе, то организатор оставляет за собой право самостоятельно оценить тяжесть нарушения и определить санкции.

6. Участники и команды

6.1. Никнеймы участников

- 6.1.1. Организатор оставляет за собой право изменять потребовать от участника сменить никнейм и название команды
- 6.1.2. Запрещены ники и названия команд с использованием юникода, например: {Unicode} или «Unicode»
- 6.1.3. Запрещены любые символы или пробелы в названии команды.
- 6.1.4. Запрещено использовать в никнеймах и названии команд кириллицу. Разрешено использовать только латинский алфавит.
- 6.1.5. Запрещено использовать более 18 символов в названии команды или никнейме игрока.
- 6.1.6. Запрещено использовать никнейм с целью рекламы сторонних лиц.
- 6.1.7. Строго запрещены непристойные или оскорбительные ники и названия команд, даже с учетом транслита.
- 6.1.8. Имя игрока не может состоять из домена или названия интернет-ресурса.
- 6.1.9. Никнеймы игроков, которые были выбраны во время регистрации, или которые были получены после

изменения организаторами турнира, не подлежат изменению в какое-либо время в течение всего турнира.

- 6.1.10. При прохождении в LAST CHANCE и Гранд-Финал будет необходимо повторно зайти на сайт, и ввести свой никнейм идентичный никнейму на клиенте Esports Server

6.2. Поведение игрока во время матча

- 6.2.1. Запрещено некорректное поведение игрока во время матча. Степень тяжести неподобающего поведения игрока определяется организаторами турнира.
- 6.2.2. Запрещён стрим-снейпинг игроков во время турнира.
- 6.2.3. Запрещено неспортивное поведение (оскорбительное поведение, саботирование матчей, моральное давление на соперника).

6.3. Аватары участников

- 6.3.1. Аватар игрока или команды не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- 6.3.2. Запрещено использовать фотографии, которые содержат рекламу сторонних проектов.

6.4. Замены участников

- 6.4.1. При регистрации возможно заявить пятого игрока (запасного) в состав команды и использовать его в качестве замены в матче на любой стадии турнира.
- 6.4.2. Участникам запрещено использовать замены любых игроков из своей команды, после того, как была отправлена “итоговая заявка” на участие в турнире в полном составе и сыграны первые матчи. Замены на

игроков, не заявленных в итоговый состав, запрещены на всех этапах турнира.

7. Явка участников на турнир

7.1.1. После отправки заявки на участие, игрок обязан явиться на турнир в то время, которые было указано при регистрации. Если игрок или команда не являются в назначенные сроки, то игра начнется без их участия. При возникновении форс-мажорных обстоятельств команде разрешается играть в неполном составе из трех человек. Играть в составе из одного или двух игроков запрещено. Организатор оставляет за собой право изменить дату и время начала турнира — данные обновляются на странице турнира, на который зарегистрировался участник.

7.2. Допуск к закрытым матчам. Все матчи Турнира проходят в закрытых лобби, доступ к которым участники получают от организаторов за 15 минут до старта первого матча этапа. (Время может меняться в зависимости от этапа турнира, об этом сообщим в турнирном Discord-сервере)

7.3. Чек-ин

Чтобы подтвердить готовность к турниру, участникам необходимо подтвердить своё участие с помощью кнопки чек-ина на турнирной странице 000GR.

Время начала и длительность чек-ина можно будет найти на официальном Discord-сервере турнира — <https://discord.gg/yRhJzHKp>

В случае, если игрок не подтвердил своё участие в заявленные сроки — он получает статус N/A (не присутствовал) и дисквалифицируется с турнира.

8. Решение спорных ситуаций

- 8.1. Все результаты публикуются организаторами на официальном сайте турнира. В случае неправильных результатов, участники должны предоставить видео (или скриншоты) в качестве доказательства, которые необходимы для проверки результатов и подачи заявки на пересмотр результатов.
- 8.2. Если результат был неправильно записан в турнирную таблицу, у участника есть 60 минут после окончания матча, чтобы связаться с организаторами и сообщить им о проблеме. Участники сами несут ответственность за предоставление доказательств результатов матча в случае возникновения спорных ситуаций.
- 8.3. Участникам рекомендуется делать скриншоты результатов матчей и/или записывать игровой процесс на видео (запись экрана), чтобы в случае спорных ситуаций или фактов нарушения правил другими игроками организаторы могли оперативно решить проблемы или спорные ситуации (качество видео должно составлять не менее 720p).
- 8.4. Жалобы на нарушение какого-либо пункта из правил не считаются действительными, если участник, подавший жалобу, не имеет тех или иных доказательств, которые могли бы подтвердить факт нарушения правил.

8.5. Настройки и процесс игры

8.6. Параметры игры и матча

- Игра: PUBG
- Версия игры: версия игры, используемая для Турнирных игр, должна быть последней в тот день, когда проходит матч.
- Вид камеры: FPP
- Размер команды: SQUAD

- Регион сервера: Европа
- За основу турнира взят формат «SUPER V3.0.3»: https://www.pubgesports.com/resources/pdf/UPDATED-SUPER_v3.0.3.pdf
- Режим: ESPORTS MODE
- Шаблон: Global Rule Settings
- Карты: Erangel, Miramar
- Погода: Sunny

8.7. Процедуры, проводимые по окончании игры

- 8.7.1. Организаторы подтверждают и регистрируют все результаты матча, а также распределение очков.
- 8.7.2. После каждого матча игроки должны выявлять любые технические проблемы вместе с организаторами.
- 8.7.3. В случаях, когда необходимы перерывы между играми или организатор турниров считает их желательными, организатор сообщит участникам о времени такого перерыва, и следующий матч начнется непосредственно по истечении времени такого перерыва.

8.8. Технические неполадки

- 8.8.1. Турнир не будет перенесен из-за технических проблем, которые могут возникнуть у игроков. Участники сами несут ответственность за то, что может произойти с их стороны, например: проблемы с аппаратным обеспечением, технические проблемы и проблемы с интернет соединением
- 8.8.2. Организатор оставляет за собой право назначить переигровку в том случае, если проблема, которая

произойдет во время турнира, затронет большее количество участников.

8.8.3. В случае технических проблем со стороны организации, матч может быть остановлен и перезапущен. При перезапуске матча очки или результат, полученный участниками за этот матч, аннулируются.

Возможные сценарии для перезапуска:

- Более 20% игроков, находящихся в лобби не попало в матч.
- Если игра транслируется, но наблюдатель или комментатор не попали в матч.
- Если создатель лобби не попал в матч.

Перезапуск лобби также возможен, если замечена не стабильная работа сервера (фризы) с самого начала игры. Если фризы возникают позже по ходу матча, игра продолжится.

8.9. Организатор оставляет за собой право менять систему настроек матча и сроки пауз прямо во время турнира.

8.10. Наблюдение за матчем проводится администраторами OOOGR и личностями, которым было дано разрешение администраторами (комментаторы, судьи, зрители).

8.11. Структура

8.12. Все турнирные игры будут проходить в лобби, предоставленных Организаторами турнира.

- 8.13. Первое турнирное лобби игрового дня создается за 15 минут до начала первого матча игрового дня (время начала матчей указано во вкладке “Общее” на странице турнира) — в течение этого промежутка времени игрок обязуется зайти в лобби.
- 8.14. Данные (id лобби и пароль от лобби) на этапах квалификационного раунда будут указаны на странице турнира, где проводилась соответствующая регистрация.
- 8.15. Данные (id лобби и пароль от лобби) во время Гранд-финала, будут указаны на турнирной площадке OOOGR.com или прямо на странице турнира (это уточнит судья).
- 8.16. Квалификации
- 8.16.1. В квалификациях участвует не более 128 команд
 - 8.16.2. Все игроки, зарегистрированные на квалификационный этап, распределяются в группы первой стадии (А, В, С, D, Е, F, G, H) по 16 команды в каждой.
 - 8.16.3. В каждой группе первой стадии квалификаций матчи проходят в формате Bo4.
 - 8.16.4. Формат квалификаций - SUPER.
 - 8.16.5. Все матчи каждой группы отыгрываются в течение одного заданного дня - сначала группы А-D, далее группы Е-H.
 - 8.16.6. Очки за матчи командам начисляются согласно Системе ведения счета, описанной в п.9.2.
 - 8.16.7. Во вторую стадию квалификаций проходят лучшие 8 команд каждой группы квалификационного этапа.
 - 8.16.8. Все прошедшие игроки, распределяются в группы второй стадии (А, В, С, D) по 16 команды в каждой.
 - 8.16.9. В каждой группе второй стадии квалификаций матчи проходят в формате Bo4.
 - 8.16.10. Все матчи каждой группы отыгрываются в течение одного заданного дня - сначала группы А-В, далее группы С-D.
 - 8.16.11. В полуфинал проходят лучшие 8 команд каждой группы второй стадии квалификационного этапа.

- 8.16.12. Списки участников, прошедших в полуфинал, будут опубликованы на сайте турнира, в сообществе турнира, а также в Discord-канале в течение суток после окончания матчей.

8.17. Полуфинал

- 8.17.1. В полуфинале участвуют 32 команды.
- 8.17.2. Все игроки распределяются на 2 группы(А, В) по 16 команд в каждой.
- 8.17.3. В каждой группе полуфинала проходят матчи в формате Воб.
- 8.17.4. Формат полуфинала - SUPER FORMAT.
- 8.17.5. Все матчи каждой группы отыгрываются в течение одного заданного дня.
- 8.17.6. Очки за матчи командам начисляются согласно Системе ведения счета, описанной в п.9.2.
- 8.17.7. В Гранд-финал проходят лучшие 7 команд каждой группы.
- 8.17.8. В LAST CHANCE проходят команды с 8 по 15 места из каждой группы.
- 8.17.9. Списки участников, прошедших в Гранд-финал и LAST CHANCE, будут опубликованы на сайте турнира, в сообществе турнира, а также в Discord-канале в течение суток после окончания матчей.

8.18. LAST CHANCE

- 8.18.1. В LAST CHANCE участвуют 16 команд.
- 8.18.2. Все команды распределяются на одну группу(А).
- 8.18.3. Матчи LAST CHANCE проходят в один этап: В06
- 8.18.4. Формат LAST CHANCE - SUPER FORMAT.

- 8.18.5. Все матчи отыгрываются в течение одного заданного дня.
- 8.18.6. Очки за матчи командам начисляются согласно Системе ведения счета, описанной в п.9.2.
- 8.18.7. В Гранд-финал проходят лучшие 2 команды группы.
- 8.18.8. Списки участников, прошедших в Гранд-финал, будут опубликованы на сайте турнира, в сообществе турнира, а также в Discord-канале в течение суток после окончания матчей.

8.19. Гранд-финал

- 8.19.1. В Гранд-финал выходят сильнейшие 14 команд из полуфинала, и лучшие 2 команды из LAST CHANCE.
- 8.19.2. В Гранд-финале участвует не более 16 команд.
- 8.19.3. Матчи Гранд-финала проходят в формате Bo15.
- 8.19.4. Все матчи Гранд-финала отыгрываются в течение трех дней - по 5 матчей в день, с учетом Пауз.
- 8.19.5. Формат Гранд-финала - SUPER FORMAT.
- 8.19.6. Каждая команда должна включать в себя 4 игрока.
- 8.19.7. Игроку разрешается соревноваться только за одну команду в турнире.
- 8.19.8. Списки победителей будут опубликованы на сайте турнира, в сообществе турнира, а также в Discord-канале в течение суток после окончания Гранд-финала.

8.20. Паузы

- 8.20.1. После окончания матча будет взята пауза длительностью в 5 минут. За это время игрок должен решить все неполадки и проблемы, которые могли произойти. Матч стартует сразу после окончания паузы.
- 8.20.2. Организатор оставляет за собой право увеличить продолжительность паузы в случае необходимости.
- 8.20.3. Во время матча паузы запрещены, какова бы ни была их причина.

9. Система ведения счета

9.1. Организатор оставляет за собой право менять систему ведения счета прямо во время турнира.

9.2. Формат турнира - SUPER. Ведение счета:

- 1 фраг — 1 очко
- Распределение баллов согласно занятому месту:
 - 1 Место — 10 очков
 - 2 Место — 6 очков
 - 3 Место — 5 очков
 - 4 Место — 4 очка
 - 5 Место — 3 очка
 - 6 Место — 2 очка
 - 7 Место — 1 очко
 - 8 Место — 1 очко
 - 9-16 Место — 0 очков

9.3. Тай-брейк

1.1.1. Если по окончании серии игр любого из этапов турнира команды набирают одинаковое количество очков и претендуют на одно призовое место, то призовое место отдается команде, имеющей большее количество убийств. Если же и этот показатель одинаков, то призовое место отдается участнику, согласно регламенту о тай-брейках “PUBG Global Rules - SUPER”. Остальные участники будут смещены на 1 позицию ниже в турнирной таблице.

10. Вознаграждение участников

10.1. Призовой фонд и его распределение

Общий призовой фонд: \$5,000 (Выплата производится в рублевом эквиваленте по официальному курсу ЦБ в день отправки призовых)

Гранд-финал:

- 1 место — \$2,000 + Wildcard PCS 6 Europe East Regional Playoffs
- 2 место — \$1,200
- 3 место — \$800
- 4 место — \$600
- 5 место — \$400

10.2. Правила и порядок вручения призов

10.2.1. Организатор берет на себя ответственность самостоятельно связаться с победителями для уточнения реквизитов доставки в течение 14 рабочих дней с момента подведения итогов Турнира.

10.2.2. Для получения своего приза, участники обязаны прислать все необходимые документы, которые запросит у них организатор турнира.

10.2.3. Организатор переводит вознаграждения победителей путем банковского перевода в течение 90 дней с момента получения всех требуемых от победителей реквизитов.

10.2.4. Если организаторы по независящим от них причинам не смогли связаться с победителем, то победитель может самостоятельно в течение 30 дней связаться с организаторами для уточнения всех нюансов.

10.2.5. Если после всех вышеперечисленных сроков, участник не вышел на связь по независящим от организаторов причинам или отказался от своего

приза, тогда его часть призового фонда считается невостребованной.

10.2.6. Участники, чьи призы оказываются невостребованными, считаются дисквалифицированными. Дисквалифицированные участники отказываются от своих претензий на свое призовое место. Оставшиеся нераспределенные призовые удерживаются организатором до востребования.

10.3. Условия получения Wildcard PCS 6 Europe East Regional Playoffs для турнира PUBG Continental Series 6:

- Все члены команды должны быть старше 18 лет к дате начала квалификаций на PCS6.
- Игрок, который ранее был забанен PUBG Corp. или производственной командой PCS, и его бан все еще действует по времени на любой из его учетных записей, не имеет права принимать участие в PCS6 и не может получить слот.
- Если команда уже приглашена или квалифицирована для участия в PCS6 и выигрывает Wildcard, то тогда следующей в очереди команде предоставляется данный слот.
- После получения Wildcard слота команда не имеет права менять или передавать его ни при каких условиях.
- В команде должно быть не менее 3-х из 4-х игроков, которые были включены в основной состав команды на турнир "CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING.". В противном случае они теряют Wildcard.

10.4. Налоги

Организатор, согласно п. п. 1, 2 ст 226 НК РФ берет на себя ответственность самостоятельно удержать и перечислить в бюджет НДФЛ с призового фонда за всех победителей в размере, установленном п. п. 2, 3 ст. 224 НК РФ и равным 35%. Организатор удерживает исчисленный НДФЛ при выплате выигрыша победителю. Призы не облагаются страховыми

вносами в ПФР, ФФОМС, ФСС (ст.7 Федерального закона №212-ФЗ).

11. Глоссарий

Чит — практика получения нечестного преимущества в компьютерных играх внешними программами и нестандартным аппаратным обеспечением.

Стрим Снайпинг — явление, когда игроки с помощью трансляции «охотятся» на соперников прямо во время матча.

Санкция — элемент правовой нормы, предусматривающий неблагоприятные последствия для лица, нарушившего содержащееся в такой норме правило.

Софт — программа или множество программ, используемых для управления устройством.

Матч (турнирная игра) — спортивное состязание в игре.

FPP — режим игры в PUBG от первого лица.

SQUAD — команда состоящая из 4 игроков.

Организатор — административные лица, которые следят за соблюдением порядка и занимаются организационными вопросами.

Отстранить — дисквалифицировать.

B03 — серия из трех матчей.

B04 — серия из четырех матчей.

B06 — серия из шести матчей.

B015 — серия из пятнадцати матчей.

Фраг — в компьютерных играх очко, начисляемое за уничтожение противника.

OOGR — площадка для проведения киберспортивных турниров.
Официальный сайт турнира «CHICKEN FRONT LEAGUE».

IGM — крупнейшее видеоигровое сообщество в СНГ. Организатор турнира «CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING».

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS — сообщество. Площадка, осуществляющая полную информационную поддержку турнира «CHICKEN FRONT LEAGUE SPRING»

Радар — игра PUBG получает пакеты с данными со своих серверов. В этих пакетах хранится информация обо всем, что происходит на карте: передвижения врагов, транспорта, стрельба, местонахождение лута и прочее подобное. Данный софт фильтрует информацию, которая поступает на ПК участника через интернет, находит эти пакеты и выводит информацию на радаре.

Итоговая заявка - полностью укомплектованная команда из четырех/пяти игроков на страничке турнира на сайте OOOGR

