

**Регламент турнира  
“DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER  
CUP SQUAD S1”**

# Содержание регламента

1. Основные правила.....	3
2. Структура и расписание.....	4
3. Требования к участникам команды.....	7
4. Команды и игроки.....	7
5. Правила состава.....	8
6. Устройства игроков.....	11
7. Формат проведения турнира.....	12
8. Призовой фонд.....	14
9. Процесс проведения игр.....	14
10. Процесс после матчей.....	16
11. Правила поведения участников.....	17
12. Соответствие правилам и штрафы.....	20
13. Важность правил.....	22
14. Медиаправа.....	22
15. Персональные данные и конфиденциальная информация.....	23
16. Индекс наказаний.....	24

# 1.Основные правила

## 1.1.Турнирное соглашение.

Настоящие Правила турнира (Регламент) от CYBERHERO 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 CYBERHERO. Решения администрации CYBERHERO 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.

Капитан команды несёт ответственность за предоставление членам команды данной информации, связанной с настоящими Правилами турнира.

Участие в турнире означает согласие с любыми изменениями в правилах, инструкциях и руководствах. Все изменения будут объявлены в Telegram-канале CYBERHERO и в Telegram-канале турнира.

Каждый Член команды обязан ознакомиться с настоящими Правилами турнира . Участие в турнире от CYBERHERO подразумевает, что капитан и все члены команды знают и соблюдают Правила турнира от CYBERHERO.

## 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 представителями команд будет осуществляться через чат матча на странице турнира и в [Telegram-канале](#) турнира. Все участники турнира (каждый Член команды) обязаны зайти на [Telegram-канале](#) турнира перед началом квалификации для оперативной коммуникации с администрацией. Связь с организатором турнира конфиденциальна и не подлежит разглашению.

После окончания открытых квалификаций, основная коммуникация между капитаном и судьями турнира будет осуществляться в Telegram-канале, отправленным судьей перед началом групповой стадии.

## 1.4.Возраст

Минимальный возраст Члена команды для участия в турнире от CYBERHERO – 15 лет.

## 1.5. Прямая трансляция.

Официальная трансляция матчей осуществляется со стадии Группового этапа и до конца турнира. Игроки (Члены команды), ведущие собственные трансляции матчей, обязаны ставить задержку трансляции не менее 5 минут, и соблюдать правила приличия, описанные в пункте 13 данного регламента, в отношении организаторов и оппонентов. Несоблюдение данных правил и неспортивное поведение могут быть наказаны Администрацией. Трансляция матчей турнира проходит на официальных каналах CYBERHERO.

## 2. Структура и расписание

### 2.1. Понятия терминов

**2.1.1. Игра.** Соревнование на одной карте PUBG Mobile (Эрангель, Мирамар, Рондо и т.д.), которое проводится до тех пор, пока победитель не будет определен одним из следующих способов, в зависимости от того, что произойдет раньше: (А) выживание последней команды/игрока в игровой зоне, (Б) дисквалификация всех членов команды или (В) присуждение победы в игре администрацией.

**2.1.2. Матч.** Набор игр, проводимых в рамках одного этапа турнира, результаты которых (очки за места и убийства) суммируются для определения общего зачета. Ro - Каждый играет с каждым. Количество игр, определяется кругами (Ro1 - один круг, Ro2 - два круга и т.д.). По итогу этих кругов, считается количество очков за все сыгранные матчи финала и выявляется победитель, набравший большее количество очков.

### 2.2. Общие/Игровые настройки:

Все матчи проходят в режиме от третьего лица, количество команд определено этапом турнира.

Параметры матча:

- Сервер: Europa
- Визуализация звука: выключена
- Помощь в прицеливании: выключена
- Скорость игровой зоны – 1x
- Медицина – x1
- Параметры лута для всех видов оружия - x2
- Параметры лута для магазинов - x2
- Прицел – x2
- Параметры остального лута - x1
- Матчи командного турнира PUBG Mobile на отборочном этапе будут играть на картах Эрангель, Мирамар и Рондо.

### 2.3. Результаты

Подсчёт результатов игрового дня будет происходить в течении 15 минут после окончания последней игры группы. Система начисления игрокам очков после каждого матча описана в пункте 2.4.

## 2.4. Система начисления очков

Таблица сформирована по принципу "Занятое место - количество получаемых очков"

#1 - 10 очков.  
#2 - 6 очков.  
#3 - 5 очков.  
#4 - 4 очков.  
#5 - 3 очка.  
#6 - 2 очка.  
#7-8 - 1 очка.  
#9-20 - 0 очка

Очки за убийства начисляются командам в зависимости от количества убийств, совершенных командой в каждом матче. Команда получает одно (1) очко за каждое убийство.

Если в финальной рейтинговой таблице группы 2 или более команд имеют одинаковое количество финальных очков, их положение определяется по следующим правилам:

- По суммарному количеству побед на данном этапе.
- По суммарному количеству очков за занятое место на данном этапе турнира.
- По суммарному количеству убийств на данном этапе.
- По месту в последнем сыгранном матче турнира.

## 2.5. Формат турнира

2.5.1. Турнир **DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER CUP SQUAD S1** пройдёт с **16 Января по 1 Февраля 2026** года в 3 стадии: открытые квалификации, групповой этап и плей-офф. Начиная со стадии групповой этап будет проходить прямая трансляция в режиме Follow By (друг за другом).

## 2.6. Обзор этапов.

### 2.6.1. Этап открытых квалификаций.

Формат: FFA (Free-For-All - «каждый сам за себя», «схватка всех со всеми»)  
Длина матчей: RO3.  
Последовательность карт: Эрангель, Мирамар, Рондо.  
Количество команд: 25.

Открытые квалификации пройдут с **16 по 18 Января 2026 года**

- Участие в открытых квалификациях доступно всем командам, зарегистрировавшимся на турнир.
- Количество открытых квалификаций: 7.
- Количество победителей каждой квалификации: 8.
- Командам не обязательно участвовать в каждой квалификации.
- Игроки, победившие в одной из квалификаций, не имеют права принимать участие в последующих квалификациях.
- Командам необходимо занимать места в турнирном лобби, согласно нумерации на странице матча на сайте.

Турнирная сетка формируется случайным образом при старте турнира. Следить за ходом турнира можно на вкладке «Сетка» на официальном сайте.

### 2.6.2. Групповой этап

**Капитанам команд, прошедших в групповой этап, необходимо заполнить форму по ссылке: [Командная форма регистрации на DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER CUP SQUAD S1](#) до 15:00 по МСК 20.01.2026.**

Формат: FFA

Длина матчей: RO5.

Последовательность карт: Эрангель, Мирамар, Рондо, Мирамар, Эрангель.

Количество команд: 56 команды победительницы из открытых квалификаций + 8 приглашенных команды.

Количество групп: 4.

Количество команд в одной группе: 16.

Групповой этап пройдет с **22 по 25 Января 2026 года**.

Даты и время проведения групп:

1 группа: 22 января с 17:00 по московскому времени.

2 группа: 23 января с 17:00 по московскому времени.

3 группа: 24 января с 17:00 по московскому времени.

4 группа: 25 января с 17:00 по московскому времени.

- Командам необходимо занимать места в турнирном лобби, согласно нумерации на странице матча на сайте.
- Все группы формируются случайным образом со стартом турнира.
- Для выхода в плей-офф требуется занять топ-4 в своей группе.
- Время начала может изменяться. Командам необходимо быть готовыми начать матч раньше/позже указанного в расписании времени.

### 2.6.3. Play-off.

Формат: FFA

Длина матчей: RO10.

Количество команд: 16.

**Play-off** пройдет с **31 января по 01 Февраля 2026 года.**

Количество команд: 16 команд-победителей из группового этапа.

Последовательность карт день 1: Мирамар, Рондо, Эрангель, Мирамар, Эрангель.

Последовательность карт день 2: Мирамар, Рондо, Эрангель, Мирамар, Эрангель.

Дата и время проведения:

День 1: 31 Января с 17:00 по московскому времени.

День 2: 01 Февраля с 17:00 по московскому времени.

- Командам необходимо занимать места в турнирном лобби, согласно нумерации на странице матча на сайте.
- Время начала матчей может меняться по согласованию команд с главным арбитром и администрацией места проведения финальной части турнира.

## **2.7. Платформа проведения турнира.**

Турнир проводится на сайте CYBERHERO

Ссылка на платформу: [CYBERHERO](#).

# **3.Требования к участникам команды**

## **3.1. Уровень аккаунта.**

Все участники, входящие в полный состав команды, должны иметь аккаунт не ниже 30 уровня или выше.

## **3.2. Автоматическое согласие исполнения правил.**

Регистрируясь на турнир, каждый участник автоматически принимает данные Правила турнира.

# **4.Команды и игроки**

## **4.1.Каждая команда должна соблюдать следующие правила:**

### **4.1.1.Обязательные требования:**

- а. Основной состав состоит из 4 игроков (**также 'Стартовый состав'**).

- b. **Один (1)** игрок может быть на замене ("Замена")

#### **4.1.2. Также может быть :**

- c. Главный менеджер команды (1)
- d. Главный тренер команды (1)

#### **4.1.3. Исключительность одной команды.**

Игроку/тренеру/GM разрешается выступать только за одну команду, с которой у него заключен контракт/договоренность. Игроку/тренеру/GM не разрешается выступать за несколько команд одновременно.

Команды не могут добавлять Резерв или активных игроков/GM/тренеров, которые выбыли на протяжении турнира

#### **4.2. Главный тренер**

У каждой команды может быть главный тренер.

Генеральный менеджер / главный тренер может представлять только одну команду и не может быть связан с более, чем одной командой в любом качестве в рамках DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER CUP SQUAD S1.

В экстренных случаях (для получения дополнительной информации см. пункт 5.3 "Экстренные замены") главный тренер может быть временно зарегистрирован в качестве запасного игрока.

## **5. Правила состава**

**5.1. Формирование.** Стартовый состав и игроки замены образуют собой "Активный состав". Ни один человек не может одновременно занимать две или более из перечисленных выше ролей.

#### **5.2. Разрешение Организаторов CYBERHERO.**

Организаторы оставляют за собой право одобрить или отклонить любой запрос на добавление или исключение Игрока из состава команды.

#### **5.3. Экстренные замены.**

В случае возникновения чрезвычайной ситуации до запланированного начала матча, команде дается до двух (2) часов, чтобы найти подходящую замену на месте. Если замена не может быть найдена, команда теряет право на участие в матче. Администрация будет определять, является ли событие чрезвычайным и может ли быть использована экстренная замена.

#### **5.3.1. Экстренной заменой являются включая, но не исключая случаи:**

- Игрок не имеет возможность продолжать участие в связи с состоянием здоровья
- Игрок потерял возможность участвовать в турнире из-за утери/поломки устройства
- Чрезвычайная ситуация в локации игрока
- Смерть или потеря дееспособности игрока

#### **5.3.2. Если потребуется экстренная замена игрока, нужно предоставить доказательства причины. Это могут быть скриншоты, фотографии или другие материалы.**

#### **5.3.3. В экстренной замене может быть отказано, если:**

- Не предоставлены доказательства причины в течении установленного судьей срока.
- В составе команды указана другая замена.

#### **5.3.4. В случае если будет выявлено, что причина и доказательство были подделаны, игрок и капитан команды получают перманентную блокировку на сайте и невозможность участвовать в последующих турнирах CyberHero.**

**5.4.** При замене игрока необходимо уведомить судью. Замена возможно только при согласовании с судьей турнира.

### **5.5. Имя игрока и игровой ID**

Игровой ник (в клиенте игры) и игровой ID (в клиенте игры) должны совпадать с информацией, указанной в профиле на официальном сайте <https://cyberhero.t2.ru/> 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 в центр поддержки пользователей и [создать запрос на смену никнейма и/или ID](#), либо попросить администрацию в [Discord](#) сменить никнейм в канале вашей дисциплины.

В любом из вариантов требуется предоставить скриншот профиля с новым никнеймом и/или ID. Запрос в Discord должен делаться с аккаунта, привязанного к профилю платформы, для идентификации пользователя.

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.

#### 5.5.1. Запрет на смену игрового никнейма

- 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.
- Запрещается изменять игровой никнейм с момента начала первой игры турнирной сетки и до полного завершения всех матчей команды в турнире.
- Любая попытка смены ника без явного разрешения администрации турнира будет расценена как нарушение правил. Команда, нарушивший это правило, может быть наказана 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.

#### 5.6. Трансфер

Во время проведения группового этапа и плей-офф, запрещены изменения полного состава команды.

Командам доступны трансферные окна между открытыми квалификациями и групповым этапом, а также между групповым этапом и play-off, в котором доступна 1 замена игрока из

Активного состава на игрока не включенного в первичный состав и не состоявшем ранее в составе других команд текущего турнира.

## 6. Устройства игроков

### 6.1. Личные устройства игроков.

**6.1.1.** Игрокам разрешено использовать только личные смартфоны на iOS или Android с диагональю экрана не более 7 дюймов.

**6.1.2.** Использование любых других устройств (включая иные смартфоны и мобильные телефоны) в качестве игровых запрещено.

**6.1.3.** Администратор вправе выборочно проверять участников на использование запрещённых устройств.

**6.1.4.** В случае обнаружения запрещенного устройства игрок подлежит дисквалификации с турнира.

### 6.2. Замена устройств.

Во время групповой стадии, любого игрока команды могут попросить предоставить такую информацию как **“Модель и Марка Устройства, а так же S/N (серийный номер) устройства”**. В случаях, когда происходит замена устройств, Менеджер/Капитан команды должен сообщить об этом судье **CYBERHERO**, чтобы получить разрешение и утвердить замену устройства.

***Примечание:** Организаторы оставляют за собой право не одобрить замену устройства, при нарушении одного из пунктов Раздела 6.1.*

### 6.3. Использование программ, скриптов, мультиаккаунтинга и тд.

**Запрещено** использование скриптов, мультиаккаунтинг и любых программ или инструментов, предоставляющих нечестное игровое преимущество.

**Запрещено** использовать любое программное обеспечение и/или аппаратных средств, а также программ, предоставляющих повышенные привилегии в операционной системе устройства, любые внешние модификаторы игры и программное обеспечение, позволяющее изменять или использовать функции устройства, недоступные для обычного пользователя.

**Запрещено** использовать сторонние приложения для оптимизации FPS.

**Запрещено** использовать сторонние приложения для изменения графики.

**Запрещено** использовать приложения для получения root-прав.

**6.3.1.** Администрация турнира DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER CUP S1 оставляет за собой право наблюдать за любым игроком во время турнира. Использование читов категорически запрещено во время игры. Использование любого чит-кода или модифицированного клиента приведет к банам и дисквалификации.

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

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

**6.3.4.Тиминг** - Все Команды и Члены команд должны соревноваться в турнирной игре, используя только свои навыки и способности. Тиминг Команд в любой форме запрещен.

**6.4.Спонсорские аккаунты (брендовые, мерч аккаунты) запрещены на турнире.**

## **7.Формат проведения турнира**

**7.1.**Лобби каждого матча будет создано за 10 минут до его начала. Время старта матча указано в чате турнира на сайте CYBERHERO. У команд есть 10 минут, чтобы зайти в лобби. Все матчи будут сыграны подряд. Если игрок или несколько игроков не успеют зайти в лобби - матч начнется без него.

**7.1.1.**Администрации и официальным стримерам турнира **DONATOV.NET X CYBERHERO WINTER CUP SQUAD S1** всегда разрешено находиться в лобби турнирных матчей в качестве наблюдателей.

**7.2.Check-in.**

**7.2.1.**За час до начала турнира зарегистрированным командам нужно подтвердить свое участие в турнире, нажав на соответствующую кнопку.

**7.3.Сетка**

**7.3.1.**Сетка будет объявлена непосредственно на странице турнира в разделе "Сетка" со стартом турнира.

**7.3.2.**На групповом этапе и плей-офф, время между играми составляет 10 минут.

**7.4.Запись игры и результаты**

**7.4.1.**Все члены команды обязаны вести запись игры. На записи должны быть отчетливо слышны все голоса игроков. Все записи матчей должны храниться в течение 3 дней с даты окончания игр этапа. Администрация турнира имеет право запросить запись в любой момент. По запросу (администрации турнира) данного видео, капитан/менеджер

команды обязан предоставить видеофайл администрации организации. Администрация турнира не предоставляет запись команды сторонним лицам. Если команда отказывается отправить видеозапись матчей, Администрация турнира имеет право дисквалифицировать команду с данного турнира или аннулировать результаты.

**7.4.2.** Каждая команда по завершению матчей обязана делать скриншот результатов команды после окончания каждого матча. При возникновении технических неполадок у зрителей/наблюдателей Администрация турнира может потребовать данные скриншоты результатов для подсчёта очков каждой команды. При отсутствии скриншотов, Администрация турнира вправе аннулировать результаты команды на этих матчах.

- Запрещена любая обработка скриншотов. Любая обработка скриншотов приравнивается к фальсификации данных.
- Размер скриншота не должен превышать 3 МБ.
- Все скриншоты, должны храниться до окончания турнира.
- Все записи должны быть четкими, содержать все голоса игроков и сохраняться командой в течение 3 дней с даты завершения соответствующего этапа турнира.

## **7.5.Проверка игроков**

**7.5.1.** Во время проведения матчей турнира судьи соревнования уполномочены вызывать в любой момент игрового дня участников соревнования с целью проверки фактов использования, хранения и распространения запрещенного ПО, а также запрещенных к использованию устройств.

**7.5.2.** В случае отказа от прохождения проверки или невозможности ее пройти в установленный судьями срок — к игроку могут быть применены дисциплинарные меры.

**7.5.3.** Команды имеют право запросить проверку соперника, в случаях, когда полагают, что они используют запрещенное ПО или устройства.

**7.5.4.** Для запроса проверки, командам необходимо обратиться к судьям соревнования и приложить мотивированные доказательства.

**7.5.5.** Мотивированными доказательствами считаются те доказательства, которые прямо или косвенно указывают на нарушение.

**7.5.6.** В случае отсутствия мотивированных доказательств – запрос проверки отклоняется.

**7.5.7.** Судьи соревнования вправе обязать любого игрока соревнования вести запись или приватную трансляцию матча как на устройстве, так и используя дополнительный захват картинки (handcam), условия которого обозначают судьи соревнования.

## 7.6.Отказ от участия

Участники могут отказаться от матча по собственному желанию. В случае отказа от игры команда получит 0 очков в данном матче и, возможно, дисквалификацию с турнира.

## 8.Призовой фонд

Общий призовой фонд турнира: 650 000₽

### 8.1.Распределение призов:

<b>1 место</b>	<b>260 000 ₽</b>
<b>2 место</b>	<b>195 000 ₽</b>
<b>3 место</b>	<b>130 000 ₽</b>
<b>4 место</b>	<b>65 000 ₽</b>

Выплата производится в течение 180 рабочих дней, однократно в размере выигрыша (комиссия включена в выигрыш) - каждому игроку активного состава отдельно.

Обязанность по уплате соответствующих налогов и сборов вашей страны - возлагается на самих игроков и **CYBERHERO** не несет за это ответственность. Данный период дается в учет возможных задержек со стороны банка, за которые мы не отвечаем.

## 9.Процесс проведения игр

**9.1.**Официальные лица **CYBERHERO** 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 **CYBERHERO** расписания Матчей, они уведомят об этом все Команды как можно скорее.

### 9.2.Подготовка к матчу

**9.2.1.**Члены активного состава команды, должны быть готовы к матчу значительно раньше до назначенного времени начала матча. И быть готовыми к тому, что их пригласят в лобби турнира раньше.

### 9.3.Дополнительные правила игр.

Связь с судьей турнира осуществляется через чат матча на <https://cyberhero.t2.ru/>

### 9.3.1. Сервер игры.

Игры будут проходить в турнирном лобби с сервером Euroa.

## 9.4. Роль судья/рефери.

### 9.4.1. Главная судейская коллегия.

Главная судейская коллегия – это официальные лица **CYBERHERO**, 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 состава команды перед матчем.
- Объявление начала матча.
- Приказ о паузе/возобновлении во время игры.
- 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

### 9.4.2. 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.

### 9.4.3. 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 главами **CYBERHERO** 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 **CYBERHERO** оставляют за собой право потенциально признать решение Главного судьи недействительным. Официальные лица организации **CYBERHERO** всегда будут иметь окончательное право голоса во всех решениях, принятых на турнире.

## 9.5. 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.

## **9.6.Перезагрузка игрового сервера**

Ниже приведены причины перезапуска игрового сервера:

- Более 15% игроков в лобби не попадают в игру;
- Если все игроки отмечены как «# неизвестно»;
- Ошибка в настройках при создании лобби/выборе карты;
- Если игра транслируется, но турнирный хост не смог войти в игру.

## **9.7.Технические неисправности**

Все игроки несут ответственность за собственное оборудование и технические проблемы с сетью. Матчи не будут возобновлены только из-за отключения одного из игроков или сбоя игры. В случае, если проблема с серверами PUBG Mobile затрагивает большое количество игроков (15% +), ответственная команда решит проблему в кратчайшие сроки.

## **9.8.Технические проблемы**

Участники самостоятельно отвечают за настройки и качество интернета, который они используют для официальных игр. Администрация не несет ответственности за плохое качество соединения участника с сервером.

Также игроки несут ответственность за решение своих технических проблем, в том числе связанных с аппаратным и программным обеспечением.

В случае отключения из игры, игрок может перезайти в игру, если он жив или игра еще не закончена. Администрация не будет перезапускать матч или ставить паузу.

Перенос матчей по причине технических или других проблем у игрока невозможен.

Администрация может инициировать пересоздание матча только по причинам, указанным в п.9.6.

# **10.Процесс после матчей**

## **10.1.После-игровой процесс**

### **10.1.1.Результаты.**

Официальные лица подтверждают и фиксируют результат игры.

### **10.1.2. Перерыв.**

Официальные лица/Режиссер трансляции, проинформируют Игроков об оставшемся времени до начала следующей Игры, если это применимо. Стандартное время для перехода между Играми составляет не менее 10 минут с момента отображения результатов до момента, когда Игроки должны занять свои места.

## **10.2. Апелляции**

### **10.2.1. Подача Апелляции.**

Все претензии принимаются только в [Discord-сервере турнира](#), 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.

# **11. Правила поведения участников**

## **11.1. Намерение не имеет значения.**

Если прямо не указано, нарушения настоящих Правил являются наказуемыми, независимо от того, были ли они совершены умышленно или нет. Попытки совершения таких нарушений также наказуемы.

## **11.2. Турнирное поведение.**

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

### **11.2.1. 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.

### **11.2.2. Исправление матчей.**

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

### **11.2.3. Конкурентная честность.**

От команд 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.

### **11.2.4. Читерство.**

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

### **11.2.5. 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 Pubg Mobile, которые, по единоличному мнению официальных лиц, работают не так, как задумано.

### **11.2.6. Стрим-снейпинг.**

Игрокам, включенным в стартовый состав на игру, не разрешается смотреть или пытаться смотреть на любой экран или устройство, на котором отображается вид этой игры на уровне наблюдателя (т.е. на котором отображается или может отображаться нейтральный вид карты)

### **11.2.7. Мультиаккаунтинг/Смурфинг.**

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

### **11.2.8. 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.

## **11.3. Поведение игрока по отношению к другим**

### **11.3.1. Сквернословие и ненавистнические высказывания.**

Член команды 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.

#### **11.3.2. Жестокое поведение.**

Не допускается оскорбление официальных лиц CYBERHERO, членов противоположной команды или зрителей. Повторные нарушения этикета, влекут за собой штрафные санкции. Члены команды и их гости (если таковые имеются) должны относиться с уважением ко всем лицам, присутствующим на матче.

#### **11.3.3. Поведение во время матчей.**

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

#### **11.3.4. 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.

#### **11.3.5. 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.

#### **11.3.6. Дискриминация и принижение.**

Члены команды не должны унижать достоинство или целостность страны, частного лица или группы людей - пренебрежительными, дискриминационными или уничижительными 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.

#### **11.3.7. Заявления насчет CYBERHERO и организаторов.**

Члены команды не могут давать, делать, выпускать, санкционировать или поддерживать любые заявления или действия, имеющие или призванные иметь эффект, наносящий вред или ущерб наилучшим интересам CYBERHERO или ее филиалов, или Pubg Mobile, как это определяется исключительно и абсолютно по усмотрению организаторов.

#### **11.3.8. Личные переписки.**

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

Исключение: изменения статуса игрока команды в турнире.

## **11.4.Соблюдение правил турниров**

### **11.4.1.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.

### **11.4.2.Несоблюдение.**

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

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

## **11.5. Публикация и анонсы.**

**11.5.1.**Публикация любой информации, которая предназначена только для участников турнира и распространяется в закрытых каналах турнира, должна быть согласована с организаторами турнира.

### **11.5.2.Анонсы, связанные с изменением статуса команды как участника турнира**

Мы убедительно просим вас обсуждать с организаторами турнира все изменения статуса команды (снятие с участия/дисквалификация/конфликт с турнирным оператором/изменения и анонс состава) перед официальным анонсом в публичном поле. Это касается как ресурсов команды, так и ресурсов игроков.

**11.5.3.**Просим вас согласовывать любого вида контент с участием организаторов турнира перед публикацией.

## **12.Соответствие правилам и штрафы**

### **12.1.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.

## **12.2.Штрафы**

При обнаружении нарушения настоящих Правил любым членом команды, 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;
- Отстранение от игры;
- Дисквалификация(и);
- Любое другое наказание, которое сочтет нужным Организатор.

**12.2.1.** Повторные нарушения влекут за собой возрастающие наказания, вплоть до дисквалификации от дальнейшего участия в текущем турнире, а также от участия в последующих турниров, проводимых CYBERHERO (Включая регулярные турниры). Следует отметить, что наказания не всегда могут налагаться последовательно.

В случае если команда снимается с турнира, она лишается своей части призового фонда, а также может быть дисквалифицирована с турнира. В зависимости от того на какой части турнира снялась команда судейской коллегией будет определено, что произойдет с матчами команды.

**12.2.2.** Посадка команды в слот, не привязанный за данной командой на странице матча на сайте CYBERHERO, применяется санкция в виде -5 очков от общего количества набранных очков в проводимом на данный момент этапе (при неоднократном нарушении).

**12.2.3.** Посадка игрока в команду, не зарегистрированного на сайте CYBERHERO и не состоящего в команде (несовпадение игрового никнейма и ID), ведет к аннулированию очков всей команде. При повторном нарушении, команда будет дисквалифицирована с турнира.

**12.2.4.** Команда, подтвердившая участие на турнир, но не явившаяся ни на один из матчей может быть отстранена от последующих турниров, проводимых CYBERHERO (Включая регулярные турниры), при условии, что Организаторы турнира не были предупреждены Капитаном или Менеджером Команды заблаговременно.

**12.2.5.** Организатор оставляет за собой право дисквалифицировать команду, нарушившую регламент от последующих турниров, проводимых CYBERHERO (Включая регулярные турниры).

**12.2.6.** Организатор вправе снять команду с соревнований при выявлении нарушений на любом из этапов.

Нарушения будут регулироваться Индексом наказаний описанным в п.16 данного регламента.

Индекс наказаний действует на протяжении всего турнира, начиная со стадии группового этапа. Если команда получившая штрафы, не занимает призовые места, денежные штрафы аннулируются.

## 13. Важность правил

### 13.1. 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 **CYBERHERO**, 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.

### 13.2. Конфиденциальность.

Все данные запрошенные на сайте или лично судьями, будут использованы только для проведения турнира и связи с игроками.

### 13.3. Изменения в правилах.

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

### 13.4. Наилучшие интересы CYBERHERO

Официальные лица **CYBERHERO** 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 CYBERHERO.

## 14. Медиаправа

14.1. В рамках проведения турнира, Администрация турнира (далее — Админ) оставляет за собой право организовывать мероприятия по фото- и видеосъемке, а также иные активности,

направленные на создание медиа-контента и освещение события в СМИ и социальных сетях.

**14.2.** 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.

### **14.3.Согласие участников**

***Факт участия в турнире означает безоговорочное согласие игрока со всеми условиями, изложенными в данном регламенте.***

## **15.Персональные данные и конфиденциальная информация**

**15.1.** Персональные данные могут использоваться для достижения указанных целей, включая следующее:

- Создавать видео и аудио материалы, направленные продвижение и рекламу турнира;
- Записи интервью, деятельности СМИ и т.д.;
- Для прямой трансляции турнира;
- Для записи игровых камер: онлайн части турнира;
- Для других случаев, которые обсуждаются между командой и организатором.

**15.2.** Организатор обладает исключительными правами интеллектуальной собственности, связанными с каждым Мероприятием, и имеет право извлекать выгоду из всех связанных с ним прав и возможностей, включая права на трансляцию и данные. Команда единолично владеет всеми Правами интеллектуальной собственности, принадлежащими Команде.

**15.3.** Ни при каких обстоятельствах Организатор не несет ответственности перед Командой за любые косвенные, случайные, особые, штрафные или косвенные убытки, возникшие в результате каких-либо претензий или причин, или за прямую, или косвенную потерю прибыли, дохода или деловой репутации, возникшую в результате или в связи с проведением турнира независимо от формы действия, а также от того, был ли Организатор проинформирован или иным образом предвидел возможность таких убытков.

**15.4.** Организатор и Команда должна защищать Конфиденциальную информацию друг друга от несанкционированного раскрытия и использования с той же степенью осторожности и осмотрительности, которую она применяет в отношении аналогичной собственной информации, но не менее чем с коммерчески разумным уровнем осторожности и осмотрительности.

**15.5.** 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.

## 16. Индекс наказаний

Индекс наказаний А

Проступок	Первое нарушение	Второе нарушение	Третье нарушение	Максимальное наказание
<p>Поведение, приведшее к задержке. Любое поведение, которое задерживает медиа-активности или матч, и/или мешает его полноценному проведению, включая, но не ограничиваясь, (1) позднее прибытие/подключение на матч, верификацию, пинг тест, прогон, медиа активность; (2) игровой аккаунт не подготовлен вовремя, (3) игрок не подключился к Discord и/или другим необходимым коммуникационным каналам в рамках подготовки к матчу, (4) отсутствие видеопоза себя на вебкамеру или второй телефон во время матча (При необходимости). Неправильно установленная вебкамера/второй телефон. (При необходимости)</p> <p>(5) Отсутствие фотографий нужного качества в установленный срок (6) Затягивание сроков сдачи информации, которая запрашивается администрацией <b>CYBERHERO</b></p>	Предупреждение	500 рублей	1000 Рублей	3000 Рублей штраф и/или дисквалификация игрока
<p>Эксплоит (намеренное использование в целях получение выгоды) бага, когда комитет <b>CYBERHERO</b> уже проинформировал команды не использовать этот баг.</p>	Предупреждение	Поражение в игре		Команда будет дисквалифицирована
<p>Отказ от участия в медиа активности (При необходимости)</p>	500 Рублей	1000 Рублей	1500 Рублей	3000 Рублей
<p>Команда снимается с участия в турнире</p>	Лишение призовых и дисквалификация на последующих турнирах			
<p>Предоставление недостоверной информации или введение в заблуждение касательно возможности игроков участвовать в <b>CYBERHERO</b> . Описание: отправка неверной информации о резидентстве или возрасте участника команды, контракте и т.д.</p>	<b>Предупреждение</b>	500 Рублей	1000 Рублей	Перманентное отстранение от последующих турниров <b>CYBERHERO</b> (Включая регулярные турниры)

<p>Недостойное поведение. Например: жульничество во время матча, намеренный дисконнект из игры и т.д.</p>	<p><b>Предупреждение</b></p>	<p>1000 Рублей и поражение в игре</p>	<p>Поражение в игре и дисквалификация с турнира</p>	<p>Поражение в игре и отстранение на 1 год от последующих турниров CYBERHERO (Включая регулярные турниры)</p>
<p>Серьезный проступок Пример: попытка подкупа судьи</p>	<p><b>Отстранение на один матч для нарушителей</b></p>	<p>Отстранение от турнира для нарушителей</p>	<p>Отстранение на 1 год для нарушителей</p>	<p>Отстранение навсегда для нарушителей</p>
<p>Непрофессиональное поведение Описание: ЛЮБОЙ СЛУЧАЙ НЕГАТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ, сексуальное домогательство, насилие, возбуждение ненависти, расизм, национализм, оскорбительное поведение, и так далее. Или Публикация/оглашение любых политических заявлений/комментариев, которые оскорбительны и/или агрессивны, а также наносят ущерб репутации турнира и/или организаторов</p>	<p><b>Перманентное отстранение от последующих турниров CYBERHERO (Включая регулярные турниры)</b></p>			
<p>Договорные матчи (матч-фиксинг), негативное влияние на результат матчей Описание: стремление намеренно проиграть матч ради призовых и по иной другой причине, в целях разделить призовой и/или ради других источников вознаграждения, и т.д.</p>	<p><b>Отстранение от турнира.</b></p>	<p>Отстранение на один год.</p>	<p>Отстранение навсегда</p>	<p>Отстранение навсегда</p>
<p>Публикация и раскрытие конфиденциальной информации Описание: Член команды не может разглашать никакую конфиденциальную информацию, предоставленную Администрацией CYBERHERO, комитетом CYBERHERO, на любом из коммуникационных каналов, включая все социальные и медиа сети.</p>	<p><b>ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ и удаление всех постов/публикаций, которые имеют отношение к конфиденциальной информации.</b></p>	<p>500 Рублей и удаление всех постов/публикаций, которые имеют отношение к конфиденциальной информации.</p>	<p>1000 Рублей</p>	<p>3000 Рублей</p>