

**Регламент турнира
“СYBERHERO x DONATOV.NET AFK
MASTERS CUP S1 5x5”**

Содержание регламента

1. Основные правила.....	3
2. Структура и расписание.....	4
3. Требования к участникам команды.....	7
4. Команды и игроки.....	9
5. Правила состава.....	9
6. Выбор сторон.....	12
7. Устройства игроков.....	13
8. Формат проведения турнира.....	15
9. Призовой фонд.....	16
10. Процесс проведения игр.....	17
11. Паузы и вылеты с игры.....	21
12. Процесс после матчей.....	24
13. Правила поведения участников.....	25
14. Соответствие правилам и штрафы.....	29
15. Важность правил.....	30
16. Медиаправа.....	30
17. Персональные данные и конфиденциальная информация.....	33

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.

Если ситуация не описана в правилах, главный судья турнира может принимать решение на свое усмотрение, вне зависимости от официального свода правил Mobile Legends: Bang Bang, если это гарантирует честную игру.

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.

1.3.1.На этапе открытых квалификаций 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.

1.3.2.После окончания открытых квалификаций основная коммуникация между капитаном команды и судьями турнира дополнительно осуществляется через официальный Discord-сервер турнира.

1.3.3. Ответственность за своевременное вступление на сервер и мониторинг официальных объявлений несет капитан команды.

1.4. 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:

https://twitch.tv/cyberhero_mlbb

<https://www.youtube.com/@cyberheromlbb>

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.

2.1.2. Матч. Набор игр, которые проводятся до тех пор, пока одна команда не выиграет большинство из общего числа игр (например, выиграв одну игру из одной ("best of one"), выиграв две игры из трех ("best of three"); выиграв три игры из пяти ("best of five") и т.д.). Команда-победитель либо получает счет побед в формате турнира, либо выходит в следующий раунд в формате турнира. В формате "best of one" термины "игра" и "матч" могут использоваться как взаимозаменяемые.

2.2. Общие/Игровые настройки:

- Размер команды: 5 Членов (участников команды).
- Разрешить зрителей: Только лобби.
- Тип игры: Draft Pick.
- Баны: 10 (6)

2.3. Формат турнира

2.3.1. Турнир **CYBERHERO x DONATOV.NET AFK MASTERS CUP S1 5x5** пройдет с **30 мая по 28 июня 2026** года в 3 стадии: открытые квалификации, групповой этап и плей-офф (LAN-стадия). Начиная с групповой стадии будет проходить прямая трансляция в

режиме Follow By (друг за другом).

2.4. Обзор этапов.

2.4.1. Этап открытых квалификаций.

Формат: Single Elimination.

Длина матчей: Bo3.

Выход в групповой этап: Bo5.

Количество команд в квалификации: 128.

Открытые квалификации пройдут с **30 по 31 Мая 2026 года**

- Участие в открытых квалификациях доступно всем командам, зарегистрировавшимся на турнир.
- Количество открытых квалификаций: 4.
- Количество победителей каждой квалификации: 1.
- Командам не обязательно участвовать в каждой квалификации.
- Игроки, победившие в одной из квалификаций, не имеют права принимать участие в последующих квалификациях.

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

2.4.2. Групповой этап

Капитанам команд, прошедших в закрытые квалификации, необходимо заполнить форму по ссылке: [Командная форма регистрации на CYBERHERO x DONATOV.NET AFK MASTERS CUP S1 5x5](https://donatov.net/afk-masters-cup-s1-5x5) до 14:00 по МСК 05.06.2026

2.4.2.1. Групповой этап

Формат: Round Robin (круговая система).

Количество команд: 4 команд-победителей из открытых квалификаций + 4 приглашенных команд.

Длина матчей: серии из 2 карт («best of 2»).

Групповой этап пройдет с **8 по 14 Июня 2026 года**.

- Каждый коллектив проведёт на данном этапе 7 матчей, встретившись с каждым из соперников.
- Все матчи пройдут в формате «bo2».
- По результатам каждого матча командам будут начисляться очки.
 - Победа «2:0» – 3 очка.
 - Ничья «1:1» – 1 очко.
 - Поражение «0:2» – 0 очков.

- Топ-2 турнирной таблицы по итогам группового этапа пройдут в плей-офф.
- Время начала матчей может изменяться в зависимости от времени окончания предыдущих матчей. Командам необходимо быть готовыми начать матч раньше/позже указанного в расписании времени.

Расписание игровых дней

Дата	Количество матчей	Время старта игрового дня (по Москве)
8 Июня	4	16:00
9 Июня	4	16:00
10 Июня	4	16:00
11 Июня	4	16:00
12 Июня	4	16:00
13 Июня	4	16:00
14 Июня	4	16:00

Структура сетки Round Robin

Тай-брейки

В случае равенства очков между командами, при распределении мест будут учитываться следующие критерии:

- Результат очной встречи (очных встреч при 2 и более командах с одинаковым количеством очков).
- Суммарное количество выигранных карт.
- Количество побед со счётом «2:0».
- Сравнение результатов против других команд, не находящихся в тай-брейке.

2.4.3. Play-off этап.

Формат: Double Elimination.

Количество команд: 2 команд-победителей из группового этапа + 2 приглашенных команд.

В плей-офф **CYBERHERO x DONATOV.NET AFK MASTERS CUP S1 5x5** сыграют 2 сильнейшие команды по итогам Закрытых квалификаций и 2 приглашенных команд. Матчи пройдут в Москве, с **27 по 28 Июня 2026 года**.

Дата	Стадия турнира	Время (по Москве)
27 июня	Полуфинал верхней сетки #1	15:00
	Полуфинал верхней сетки #2	17:00
	Полуфинал нижней сетки	19:00
28 июня	Финал верхней сетки	15:00
	Финал нижней сетки	17:00
	Гранд-финал	19:00

Структура сетки Double Elimination

- Команды прошедшие с группового этапа имеют право выбора стороны на матчи полуфинала верхней сетки.
- В последующих матчах до Гранд-финала, право выбора стороны на первую карту предоставляется команде выше по сетке.
- В гранд-финале возможность выбора стороны в первой карте серии получит команда, дошедшая до решающего матча по верхней сетке.
- Полуфинал верхней сетки и финал верхней сетки пройдут в формате серии до 2 побед («Best of 3»).
- Финал нижней сетки и полуфинал нижней сетки пройдет в формате серии до 3 побед («Best of 5»).
- Гранд-финал будет сыгран в формате серии до 4 побед («Best of 7»).

Время начала матчей может меняться по согласованию команд с главным арбитром и администрацией места проведения финальной части турнира.

2.5. Платформа проведения турнира.

Турнир проводится на сайте CYBERHERO
Ссылка на платформу: [CYBERHERO](#).

3. Требования к участникам команды

3.1. Гарантия участия в LAN-финале

- Для окончательной регистрации, команда должна предоставить гарантии, что не менее 5 игроков состава смогут прибыть в город Москва для участия в плей-офф, в случае прохода команды в финальную стадию.

- В случае, где команда потеряла возможность привезти 60% и более от своего состава на финальную часть турнира, их слот в плей-офф переходит команде, финишировавшей вслед за ними в таблице группового этапа.
- В случае возможности посещения финальной части, проезд и проживание команды на турнир оплачивается организаторами.
- В случае приезда игроков (команд) не из Российской Федерации, условия обговариваются с организаторами турнира в индивидуальном порядке.

3.2. Возраст

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

3.2.1. Подтверждение возраста

3.2.1.1. Организатор вправе запросить у капитана/менеджера команды документы, удостоверяющие возраст участников (копию паспорта, водительского удостоверения или иного документа).

3.2.1.2. Указанные документы должны быть предоставлены в течение 1 (одного) часа с момента запроса. Непредставление документов является основанием для дисквалификации участника или всей команды в турнире.

3.2.1.3. Все персональные данные обрабатываются в соответствии с действующим законодательством и политикой конфиденциальности Организатора.

3.3. Требование определенного рейтинга аккаунта.

Ограничения в плане рейтинга аккаунта нет, главное иметь достаточное количество персонажей для участия в лобби в режиме “Выбор Героя”.

3.4. Уровень аккаунта на данный момент.

Все участники, входящие в полный состав команды, должны иметь аккаунт восьмого уровня или выше.

3.5. Автоматическое согласие исполнения правил.

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

3.6. Каждый член команды (Включая замену), начиная с группового этапа, должен иметь студийное фото и устройство для участия в официальной трансляции турнира.

Фотографии необходимо прислать по запросу от главного судьи турнира до 15:00 05.06.2026

4. Команды и игроки

4.1. Каждая команда должна соблюдать следующие правила:

4.1.1. Обязательные требования:

- a. Основной состав состоит из 5 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)

Начиная с группового этапа у каждого участника состава (Включая замену) должно быть фото студийного качества.

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 CYBERHERO x DONATOV.NET AFK MASTERS CUP S1 5x5 (включая, но не ограничиваясь отсутствием возможности быть в стартовом составе, заместителем или генеральным менеджером какой-либо другой команды) и/или других официальных турнирах правообладателей MLBB.

Присутствие. Главному тренеру разрешено находиться рядом с командой (в голосовом чате) во время стадии драфта в каждой игре, в которой участвует команда, а также во время игры, но уже с отключенным судьёй микрофоном.

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
- Ситуация описанная в п.5.4.
- Если игрок замены попадает под один из критериев описанном в п.3.

5.3.4. В случае если будет выявлено, что причина и доказательство были подделаны, игрок и капитан команды получат 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.

Обратите внимание, если данная замена не была указана в Активном составе и была заявлена менее, чем за час до начала матча, команда противников имеет

право отказаться от матча. Матч может быть проведен только при согласии 2 команд.

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/или 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 ссылки 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

5.5.1.1. 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.

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

5.5.1.3. 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 закрытых квалификаций 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 (LAN стадия), 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.Выбор сторон

6.1.Квалификация

Во время каждого матча команда, которая расположена выше в сетке/турнирной таблице, будет начинать матч на синей (левой) стороне. В последующих играх сторону для следующего матча выбирает проигравшая команда.

6.2.Групповой этап

Во время каждого матча команда, которая расположена выше (Визуально слева в расписании) в сетке/турнирной таблице, будет начинать матч на синей (левой) стороне, в последующей игре стороны меняются.

6.3.Play-off стадия.

- Команды прошедшие с группового этапа имеют право выбора стороны на матчи полуфинала верхней сетки.
- В последующих матчах до Гранд-финала, право выбора стороны на первую карту предоставляется команде выше по сетке.
- В гранд-финале возможность выбора стороны в первой карте серии получит команда, дошедшая до решающего матча по верхней сетке.
- В последующей игре (BO2, BO3, BO5) сторону выбирает проигравшая команда.

6.4. Временные рамки выбора стороны.

Выбор стороны должен быть предоставлен судье как минимум за час (1) до начала первой игры команды. В перерывах между играми одного матча команда, имеющая приоритет в выборе стороны, будет иметь ограничение по времени в пять (5) минут от завершения предыдущей игры, чтобы предоставить свой выбор судье турнира.

Если команда не предоставит свой выбор стороны вовремя, ей будет назначен первый пик по умолчанию.

7. Устройства игроков

7.1. Личные устройства игроков.

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

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

7.1.2. 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

7.1.3. Администратор игры вправе выборочно проверить любого участника команды на предмет использования запрещенных устройств.

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

7.1.5. Все технические проблемы на стороне участника турнира, должны быть решены до начала матча.

7.1.6. Начиная со стадии Плей-офф (LAN), организатор предоставляет наушники “капельки”, для вывода внутриигрового звука.

7.1.7. Начиная со стадии Плей-офф (LAN), организатор предоставляет устройства для участия в матчах. Участие со своих устройств на данном этапе турнира, строго запрещено.

7.2. Замена устройств.

Во время групповой стадии, любого игрока команды могут попросить предоставить такую информацию как **“Модель и Марка 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 7.1.

7.3. Наличие видеозаписывающего устройства. (Начиная с группового этапа)

- Игроки обязаны все время играть свои матчи с устройством, позволяющим демонстрировать себя на видео (вебкамера, телефон), в соответствии с запросом администрации CyberHero, для прохождения процедуры верификации, а также создания видеоматериалов для трансляции. Команды, которые не соответствуют этому требованию без уважительных причин (уважительность причины определяется исключительно на усмотрение администрации CyberHero), будут подвергнуты наказанию.
- При этом игрокам запрещено размещать в кадре брендированную продукцию без предварительного согласования с администрацией CyberHero.
- Игрокам также запрещено демонстрировать деструктивное поведение на камеру (включая, но не ограничиваясь, употребление алкоголя, курения и нарушение правил приличия).
- Игрокам необходимо находиться в кадре (Отчетливо видно лицо, свет на лице распределен равномерно, лицо находится в центре).
- Запрещено выключать вебкамеру сразу после окончания матча до уведомления от судьи.
- Вебкамера должна быть включена и на ней должен присутствовать игрок за 10 минут до начала матча.

7.4. 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.

7.4.1. Администрация турнира DONATOV.NET X CYBERHERO SPRING CUP SQUAD S3 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.

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

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

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

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

8.Формат проведения турнира

8.1. В открытых квалификациях игроки самостоятельно создают игровое лобби с указанными условиями выше по хосту (пункт 6). В чате связи, на квалификациях – представители команд направляют друг другу ID аккаунтов и добавляют в лобби **«Режим выбора героя»**.

8.2.Начиная с группового этапа, администрация портала решает, как будет создано официальное игровое лобби. Администрация направит игроков в игровое лобби. Как только будет завершено тестирование игроки должны зайти в турнирное лобби для участия в матче.

8.2.1.Администрации и официальным стримерам турнира **CYBERHERO x DONATOV.NET AFK MASTERS CUP S1 5x5** всегда разрешено находиться в лобби турнирных матчей в качестве наблюдателей.

8.2.2.В случае отказа, в отношении команды будут применены штрафные санкции.

8.3.Каждый капитан обязан находиться в [Telegram-канале](#) турнира.

8.4.Check-in.

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

8.5.Сетка

8.5.1.Сетка будет объявлена непосредственно на странице турнира в разделе “Сетка” со стартом турнира.

8.5.2.Подготовка к матчу

После формирования матча на официальном сайте, у капитанов команд есть 5 минут на нажатие кнопки «Готов». Если кнопка не была нажата, то команде засчитывается техническое поражение за неявку на матч. После подтверждения готовности у участников есть 5 минут на создание лобби и предоставление данных для входа.

Если кнопка «Готов» не появилась, то проверьте, включена ли в вашем устройстве «Синхронизация времени по сети». Если кнопка не появляется, то предоставьте скриншот, где видно, что кнопки нет до окончания таймера.

Если после подтверждения готовности одна или обе команды не выполнили действий для начала матча, то по усмотрению организаторов участникам могут быть присуждены технические поражения.

8.5.3. На групповом этапе и плей-офф, время для начала матча составляет 10 минут, с момента команды от судьи для начала старта.

8.5.4. После подтверждения участия представители команды могут связаться друг с другом в чате матча на <https://CYBERHERO.t2.ru/>.

8.5.5. После игры, команда победитель делает скриншот итогов игры и скидывает этот скриншот с сообщением, кто выиграл в чат матча на <https://CYBERHERO.t2.ru/>.

8.6. Неявка на матч.

Команда считается не явившейся на матч, если она не отвечает на сообщения от судьи больше, чем 25 (двадцать пять) минут.

9. Призовой фонд

Общий призовой фонд турнира: 8 000 000₽

9.1. Распределение призов:

1 место	4 000 000 ₽
2 место	2 500 000 ₽
3 место	1 000 000 ₽
4 место	500 000 ₽
MVP турнира	100 000 ₽

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.

9.2. Приз за MVP турнира, выдается по итогам плей-офф (LAN) стадии турнира.

10. Процесс проведения игр

10.1. 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.

10.2. Подготовка к матчу

10.2.1. 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.

10.2.2. Игроки должны находиться в игровом лобби с активированными галочками минимум за 5 минут до начала матча. В противном случае на команду могут налагаться штрафные санкции.

10.3. Дополнительные правила игр.

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

10.3.1. Запрос скриншотов.

Перед началом матча, для проверки вашего оппонента, вы можете запросить скриншот игр. Запрос скриншота обязателен до начала матча. Скриншот на проверку оппонента нужно запрашивать до входа в игру. В случае запроса скриншота у одной стороны, противоположная сторона также обязательно должна сделать скриншот игры.

Такие скриншоты должны быть отправлены в чат матча на **CYBERHERO** в случае запроса.

10.3.2. Формат скриншотов.

Обычный скриншот: Каждый игрок делает обычный скриншот в игре на спавне.

Пример:

<https://drive.google.com/file/d/1UZ3o2UGb4OZuXqf0ZZfiHIHF4GhBEsU-/view?usp=sharing>

С сообщением противника:

В начале игры каждый капитан команды или 1 участник команды пишет сообщение в общий чат. Все участники (в том числе и капитаны) должны сделать скриншот на фоне сообщения противника на спавне.

Пример:

<https://drive.google.com/file/d/1fDUlcCAz9oQMvAftW3YOwINLjF4RjK8g/view?usp=sharing>

10.3.3.Непредставление/фальсификация скриншотов.

В случае, когда команда победителей не может предоставить скриншоты каждого участника команды, то проигравшая команда может запросить переигровку матча.

Переигровка матча назначается только при наличии скриншотов каждого участника проигравшей команды.

За использования поддельных скриншотов организатор вправе поставить техническое поражение.

Организатор вправе запросить демонстрацию экрана или видеозапись участника турнира

10.3.4.Главный сервер игры.

Игры, начиная со стадии Play-off будут проходить в турнирном 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 команда сделала хост другого сервера, вы должны предупредить организаторов о рехосте, написав об этом в чате матча на CYBERHERO. Рехост возможен до 1 минуты 30 секунд со старта игры при условиях, что команды не трогают своих противников, также башни и не выходят на линии. Если две команды на этапе квалификации в одной группе имеют одинаковые сервера: KZ, EU, SEA - то вы можете играть на данном сервере, который имеется у двух команд, также вы должны предупредить об этом организаторов. Если сервера отличаются: один RU, у другой команды EU/KZ/SEA, то сервер хоста должен быть только RU.

10.3.5.Запрет на умышленный пропуск банов

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

10.4.Роль судья/рефери.

10.4.1. 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

10.4.2. 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.

10.4.3. 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.

10.5. 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.

- 10.5.1. Как правило, патчи обновляется 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.

10.5.2. 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.

10.6. Готовность игроков во время матчей.

С момента объявления о начале матча, у игроков есть максимальные 5 минут для подготовки для начала стадии драфта.

10.6.1. Создание игрового лобби.

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

10.7. Начало игры и игровые ограничения

10.7.1. Ошибка выбора.

В случае ошибочного выбора героя или бана, команда, совершившая ошибку, должна уведомить об этом судью или официальное лицо **CYBERHERO** до того, как другая команда зафиксирует свой следующий выбор. В этом случае процесс будет перезапущен и возвращен в точку, в которой произошла ошибка, чтобы ошибочная команда могла исправить свою ошибку. Если следующий выбор будет зафиксирован до того, как команда, которая ошиблась, уведомит об этом судью или официальное лицо турнира, ошибочный выбор будет считаться недействительным.

10.7.2. 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 все десять Игроков не подключатся к Игре.

10.7.2.1. Если у игрока пинг превышает 100 мс во время матча, команда имеет право запросить рехост.

10.7.2.2. Процедура запроса рехоста:

- Команда обязана сделать скриншот с отображением пинга.
- Скриншот должен быть отправлен судье в чат матча на сайте в течение минуты с момента возникновения проблемы.

10.7.2.3. Количество попыток:

- На рехост из-за пинга дается одна попытка за матч.
- Если после рехоста проблема с пингом сохраняется, матч продолжается без дополнительных рестартов.

10.7.2.4. Решение судьи:

- Судья проверяет скриншот и принимает решение о рехосте.
- 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.

10.7.2.5.Фальсификация:

- Подделка скриншотов или злоупотребление правилами карается дисквалификацией или техническим поражением.

10.7.3.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 **CYBERHERO**.

11.Паузы и вылеты с игры

11.1.Определение терминов

11.1.1.Непреднамеренное отключение.

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

11.1.2.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.

11.1.3.Авария сервера.

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

11.1.4.БАГ

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

11.1.5.Оперативное информирование

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

11.2.Остановка игры.

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

11.2.1.Режиссерская пауза.

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

11.2.2.Пауза от игроков.

11.2.2.1.Правила онлайн-паузы:

- Командам разрешается только две (2) паузы за матч. Судья имеет право отклонить запрос на паузу после 2 раз, в зависимости от причин паузы.
- Команды ограничены общим временем в пять минут на каждую паузу . Итого 10 минут.
- Если игроки хотят взять паузу, хотя бы один член команды должен иметь возможность обратиться к судье в голосовом чате максимально ясно и четко.
- Обращаем внимание, что они должны произнести фразу "судья, пауза", чтобы официально запросить паузу, а также написать в игровом чате "пауза".
- Никакая другая фраза не будет принята, а другие запросы будут просто проигнорированы судьями.
- Кроме того, игрок должен быть хорошо виден и слышен. Если для запроса паузы будет сделано только внутриигровое уведомление, запрос может быть проигнорирован. Для официального запроса на паузу игроки должны сделать запрос на паузу голосом и написать об этом в чате матча. Команды не могут разговаривать между собой во время паузы. Допускается общение с судьей, нацеленное на решение проблемы, которая послужила причиной паузы.
- После того, как игра была приостановлена, игрок-инициатор должен сообщить судье причину. Если пауза является необоснованной или если судья не сообщает о наличии реальных проблем в игре, несмотря на заявления игроков, Администрация оставляет за собой право наказать игрока и/или команду в соответствии с серьезностью нарушения, вызванного паузой.

11.2.2.2.Единственными приемлемыми причинами для паузы являются следующие:

- Полные разъединения;
- Полная или частичная потеря управления героем из-за запаздывания;
- Сильный лаг, вызывающий задержки ввода. Лаг должен быть действительно ощутим игроками и будет наблюдаться судьями для определения его легитимности. Простое увеличение количества задержек на

игровом интерфейсе не является точным признаком того, что у игрока действительно есть проблемы с задержкой;

- Задержки при вводе данных с телефона или падение FPS;
- Внутриигровые ошибки MLBB:
- Ошибки эмблем (только в начале игры)
- Ошибки заклинаний (только в начале игры)
- Проблема с голосовым чатом, предоставленным организаторами;

11.2.2.3. Судья может отказать или задержать паузу в случае, если она была запрошена во время столкновения.

- Столкновение определяется следующим образом: минимум 4 игрока из противоположных команд вступили во взаимодействие друг с другом (3 из команды А и 1 из команды В; по 2 из каждой команды).
- Команды могут пожертвовать время своей паузы сопернику, если они к этому готовы. Если у команды закончилось время на паузы, судья спросит команду соперника, не хотят ли они пожертвовать свое время паузы.
- В экстренных случаях (например, при отключении электричества) командам дается до 10 минут на адаптацию к ситуации. Это в дополнение ко времени их паузы (15 минут на матч).
- Если команда не сможет продолжить участие в игре по истечении времени паузы, она выбывает из игры. Дополнительное время может быть добавлено организатором.
- Если у команды будет следующая игра и она не сможет разрешить свою ситуацию через 10 минут после запланированного начала игры, она также будет проиграна и победа будет присуждена команде соперника.

11.2.3. Болезнь, травма или инвалидность.

Болезнь, травма или инвалидность игрока не является приемлемой причиной для паузы, инициированной игроком.

- Если Официальное лицо **CYBERHERO** замечает состояние, получает уведомление от Команды или иным образом имеет добросовестное убеждение, которое заставляет официальное лицо полагать, что Игрок не может играть или продолжать игру по медицинским показаниям, Официальное лицо **CYBERHERO** может, по своему усмотрению, предоставить паузу, не более десяти минут, для оценки состояния Игрока.
- Если Игрок не может продолжать игру, Команда должна проиграть игру, если только Официальное лицо **CYBERHERO** по своему усмотрению не определит, что игра подлежит присуждению победы.

11.2.4. 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, капитан команды должен немедленно

сообщить об этом, после чего предоставить скриншоты и видео доказательства Главным судьям или же Организации **CYBERHERO**.

11.2.5. Возобновление игры.

После получения разрешения от Судьи или Официального лица **CYBERHERO** и оповещения всех Игроков и их готовности, уведомления в чате о времени продолжения игры, Официальное лицо **CYBERHERO** отменит паузу в игре.

11.2.6. Переход игр.

Если произошла одна из вышеперечисленных ситуаций, команда может попросить переход игры до 1 минуты и 30 секунды времени игры при условии:

- Не было совершено убийств на карте
- Не произошло убийство черепахи
- Не было уничтожено одно из строений
- Есть скриншоты доказательств или же 2 команда согласна на рехост

Пики должны остаться такими же, которые были до начала матча, также взятые эмблемы и боевые заклинания. При нарушении данного правила - команда нарушителей получают 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.

12. Процесс после матчей

12.1. После-игровой процесс

12.1.1. Результаты.

Официальные лица подтверждают и фиксируют результат игры.

12.1.2. Перерыв.

Официальные лица/Режиссер трансляции, проинформируют Игроков об оставшемся времени до начала фазы пиков/банов следующей Игры, если это применимо. Стандартное время для перехода между Играми составляет не менее 10 минут с момента взрыва нексуса до момента, когда Игроки должны занять свои места. Фаза пик/бан начнется, как только все Игроки займут свои стороны. Если все игроки не

находятся на своих сторонах, готовые к выбору героев, в назначенное время, команда может быть оштрафована за задержку игры.

12.2.Апелляции

12.2.1.Подача Апелляции.

Все претензии принимаются только в [Telegram-канале](#) 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.

12.3.Процесс после матчей

12.3.1.Результаты.

Официальные лица подтверждают и фиксируют результат игры.

12.3.2.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.

12.3.3.Медиа обязанности.

Команды должны будут выставить не менее одного игрока, по запросу администрации, для участия в интервью или же любой послематчевой активности, как минимум на 10 минут. Также, каждый выдвинутый игрок для участия в медиа-активности должен соблюдать минимальные этические и моральные правила.

12.3.4.Результаты при сдаче самим.

Если команда нажимает кнопку “сдаться”, они будут отражены с минимальным счетом, который потребовался бы одной команде для победы в матче (например, 1:0 для БО1, 2:0 для БО3, 3:0 в матче БО5). Никакая другая статистика не будет регистрироваться по проигранным матчам.

13.Правила поведения участников

13.1.Намерение не имеет значения.

Если прямо не указанное, нарушения настоящих Правил являются наказуемыми,

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

13.2.Турнирное поведение.

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

13.2.1.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.

13.2.2.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.

13.2.3.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.

13.2.4.Читерство.

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

13.2.5.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.

13.2.6.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)

13.2.7.Мультиаккаунтинг/Смурфинг.

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

13.2.8.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.

13.3.Поведение игрока по отношению к другим

13.3.1.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.

13.3.2.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.

13.3.3.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.

13.3.4.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.

13.3.5.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.

13.3.6.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.

13.3.7.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 MLBB, как это определяется исключительно и абсолютно по усмотрению организаторов.

13.3.8.Личные переписки.

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

Исключение: изменения статуса игрока команды в турнире.

13.4.Соблюдение правил турниров

13.4.1.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.

13.4.2.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

13.5. Публикация и анонсы.

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

13.5.2. 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.

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

14. Соответствие правилам и штрафы

14.1. 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.

14.2. 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.

14.2.1. Повторные нарушения влекут за собой возрастающие наказания, вплоть до дисквалификации от дальнейшего участия в турнире. Следует отметить, что наказания не всегда могут налагаться последовательно.

14.2.2. Индекс наказаний действует на протяжении всего турнира, начиная со стадии группового этапа. Если команда получившая штрафы, не проходит на стадию плей-офф (LAN), штрафы аннулируются.

Нарушения будут регулироваться Индексом штрафов: [Индекс наказаний](#)

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.

15. Важность правил

15.1. 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.

15.2. Конфиденциальность.

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

15.3. Изменения в правилах.

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

15.4. 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, имеющих в их распоряжении, против любого субъекта, чье поведение не укладывается в рамки наилучших интересов турнира CYBERHERO.

16. Медиаправа

16.1. 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.

16.2.Обязательные постматчевое интервью.

По окончании матча, победившая команда обязана предоставить своих представителей для проведения обязательного онлайн-интервью с Организатором или официальными представителями пресс-службы.

16.3.Команды, игроки и их персонал обязуются сотрудничать с Админами и выполнять все обоснованные запросы, связанные с участием в санкционированных медиа-активностях. Это включает, но не ограничивается:

- * съёмкой профилей и командных фотографий,
- * видеосъёмкой (как постановочной, так и бэкстейдж),
- * участием в интервью,
- * участием в рекламных и промо-роликах турнира,
- * записью индивидуальных видеосообщений,
- * участием в любых других форматах, определённых Админами.

16.4.Игроки обязаны по требованию Админов выделить время для участия в медиаконтенте, в том числе до или после матчей, а также вне матчевого расписания, включая время перед официальными эфирами. В отдельных случаях игроки могут быть временно изъяты из тренировочного процесса или командного времени по согласованию с Админами с целью проведения съёмок.

16.5.Несоблюдение требований, в том числе отказ от участия, опоздание, некорректное поведение, непредоставление необходимого времени или иное воспрепятствование медиапроцессу, может повлечь за собой дисциплинарные меры, включая, но не ограничиваясь, предупреждением, штрафами или техническими санкциями в отношении игрока или команды.

16.6.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.

16.7.Аудио- и видеозапись на LAN-этапе

16.7.1.Общие положения

В целях обеспечения максимальной прозрачности, безопасности и качества контента турнира, все матчи, проводимые в рамках LAN-этапа, подлежат обязательной аудио- и видеозаписи со стороны Организатора.

16.7.2.Видеозапись геймплея

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

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

16.7.3. Запись голосовой связи (войс)

16.7.3.1. Во время проведения группового этапа, необходимо в обязательном порядке, предоставлять доступ к голосовому каналу команды (таких как TeamSpeak, Skype, Discord-серверы и т.д.) для исполнения п.п.11.2.2.1.

16.7.3.2. Во время всех матчей на LAN-этапе Организатор осуществляет запись голосовой связи команд в специально предоставленных Организатором голосовых каналах.

16.7.3.3. Участие в предоставленном Организатором голосовом канале является обязательным условием для всех участников команды во время проведения матчей.

16.7.3.4. Во время проведения матчей на LAN-этапе, Запрещается использование личных сторонних программ для голосовой связи (таких как TeamSpeak, Skype, Discord-серверы и т.д.) во время проведения матчей. Все коммуникации между игроками команды должны осуществляться исключительно через каналы, предоставленные Организатором.

16.7.4. Цели использования записей

Записи голосовой связи и геймплея используются для:

- Контроля соблюдения правил: Выявления случаев неспортивного поведения, использования запрещённых программ, слива стратегий или получения несанкционированной помощи извне (стримснаипинг).
- Разрешения спорных ситуаций: Объективного разбора инцидентов и апелляций.
- Создания контента: Возможного использования фрагментов коммуникации в трансляциях и прочем медиаконтенте для повышения зрелищности турнира.

16.7.5. Конфиденциальность и распространение

16.7.5.1. Полные записи голосовой связи являются конфиденциальными материалами Организатора и не подлежат публичному распространению.

16.7.5.2. Короткие фрагменты записей могут быть обнародованы исключительно в рамках официального контента турнира (в рамках трансляции или пост-продакшена) после предварительного согласования с руководством турнира. При этом Организатор обязуется не вырывать фразы из контекста и не порочить репутацию участников.

16.7.5.3. Записи могут быть предоставлены третьим лицам (например, официальным партнёрам или правоохранительным органам) только по официальному запросу или в случае проведения расследования серьезных нарушений.

16.7.6.Согласие участников

Факт участия в LAN-этапе турнира означает безоговорочное согласие игрока со всеми условиями, изложенными в данном пункте регламента.

17.Персональные данные и конфиденциальная информация

17.1. 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;
- Приобрести билеты для поездки на турнир;
- Для записи игровых камер: онлайн части турнира;
- Для других случаев, которые обсуждаются между командой и организатором.

17.2. 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.

17.3. 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.

17.4. 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.

17.5. 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.