

РЕГЛАМЕНТ ПРО ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

“LOL UA TOURNAMENT”

**З ДИСЦИПЛІНИ LEAGUE OF
LEGENDS**



1. Загальні положення

1.1 Мета змагань

Метою проведення змагань є популяризація кіберспорту серед молоді України, розвиток спільноти шанувальників гри League of Legends – LOL UA COMMUNITY (далі скорочено – LUA), а також створення єдиної платформи для чесної конкуренції між командами-аматорами.

1.2 Основні положення змагання:

1. Проводиться в форматі онлайн на платформі Discord, сервер LOL UA COMMUNITY.
2. Прийом і обробка реєстраційних форм до 23:00 29 травня 2025 року за посиланням: [офіційна форма для реєстрації](#)
3. Чекін учасників проводиться 31 травня – 1 червня 2025 року о 11:30 – 12:30 та 11:35 – 11:50 годинах відповідно.
4. Початок змагань відбувається 31 травня 2025 року о 12:50 годині.

1.3 Керівництво проведення заходу

Організатором турніру є LOL UA COMMUNITY.

Головний суддя – Юрій “Skilay1” Дегтярьов.

Головна суддівська колегія - Михайло “Kalecgos” Дем'яненко, Володимир “p4r4user” Овчинніков.

1.4 Програма змагань

31 травня 2025 року (субота)

11:30 – 12:30	Перевірка і верифікація учасників змагань
12:30 – 12:40	Відкриття змагань, вступне слово
12:40 – 12:50	Підготовка учасників, створення лоббі
12:50	Початок першого дня турніру

1 червня 2025 року (неділя)

11:30 – 11:50	Верифікація учасників змагань
11:50 – 12:00	Підготовка учасників, створення лоббі
12:00	Початок другого дня турніру

1.4 Учасники змагань

Для реєстрації команди капітан повинен надати: заповнену реєстраційну форму на участь в турнірі та аккаунти в LOL, на якому гравці команд планують і мають приймати участь в змаганнях.

2. Вимоги до учасників змагань

2.1 Критерії допуску гравців

До участі допускаються особи, які досягли повних 16 років, мають громадянство України та активний акаунт LOL.

2.2 Вимоги до команд

Кожна команда складається з 5 основних гравців та до 2 запасних. Після реєстрації команди у турнірі змінювати основних та запасних гравців не дозволяється.

2.3 Реєстрація гравців та команд

Реєстрація здійснюється через надану Google форму.

2.4 Достовірність аккаунтів

Усі гравці, які беруть участь у Турнірі з League of Legends, повинні мати активний аккаунт LoL (регіон EUROPE WEST – Західна Європа). Лише зареєстровані учасники команди, що грають під своїм основним обліковим записом, мають право представляти команду. Якщо основний обліковий запис гравця зареєстрований не в регіоні Західної Європи, адміністрація LOL UA COMMUNITY повинна бути повідомлена про це з наданням посилання на сторінку основного аккаунту.

Вимоги до аккаунтів:

- Мінімальний допустимий рівень аккаунту: 30.
- Мінімальна кількість придбаних чемпіонів на аккаунті: 20.

3. Формат і проведення змагань

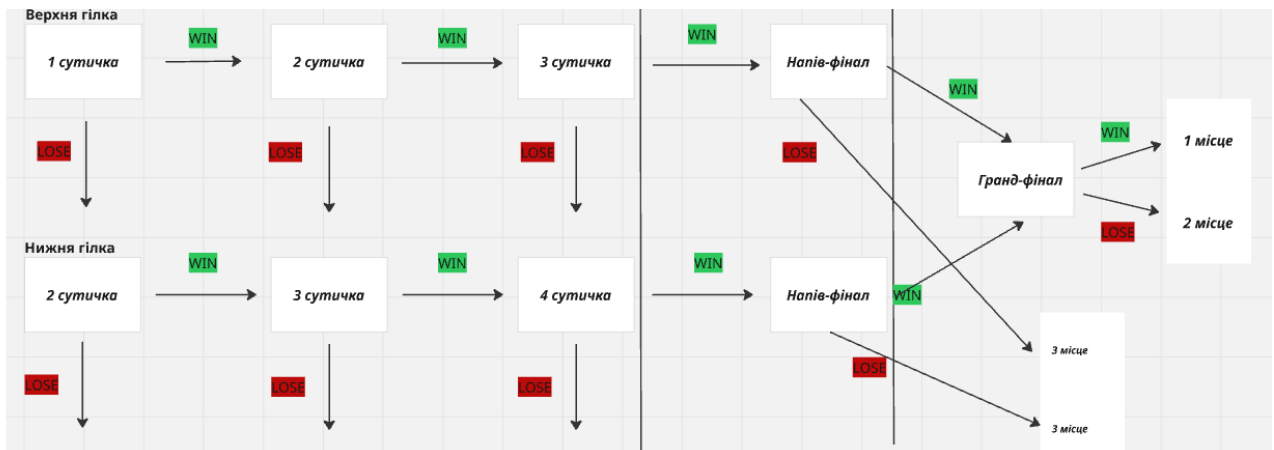
3.1 Формат змагань

Змагання проводиться за системою Double Elimination (подвійне вибування).

- **Ранні етапи:** проводиться у форматі Bo1.
- **Гранд-фінал:** проводиться у форматі Bo3.

3.2 Система визначення переможців

Фінальний матч проводиться між переможцями верхньої та нижньої сіток. Сутичка між командами верхньої і нижньої сітки за третє місце відсутня.



4. Правила змагань

4.1 Комунікація

Для комунікації учасників команд буде створено спеціальні канали голосового зв'язку. Зв'язок між капітанами відбувається у створеному чаті серверу. Назва чату “#captain-chat”. Тренер та/або Менеджер команди має право перебувати у голосовому каналі команди лише на стадії драфту до офіційного початку гри (1 хвилина 30 секунд) та після затвердженого завершення гри.

4.2 Пауза

Команда має право поставити гру на паузу, щоб надати час своєму гравцю для повторного підключення після ненавмисного роз'єднання. Пауза повинна застосовуватись лише у випадках, коли проблему можна вирішити протягом 1

хвилини. Причину паузи або запит на перезапуск необхідно оголосити в загальному чаті. У разі запиту на перезапуск гра призупиняється, і Суддя Матчу має бути негайно про це проінформований. У разі зловживання правом на паузу (використання паузи для отримання ігрової переваги з порушенням умов, передбачених Процедурою Призупинення Гри), необхідно після закінчення матчу звернутися до Судді Матчу.

Загальний час паузи не повинен перевищувати 15 хвилин і не може перевищувати двох пауз за одну гру (за винятком випадків, коли обидва капітани погоджуються на продовження часу, але таке погодження не є обов'язковим).

4.3 Статус офіційної гри

Офіційний статус гри настає після 1 хвилини 30 секунди матчу.

4.4 Обробка технічних несправностей

У випадку серйозних проблем гра може бути анульована.

Гравець будь-якої з команд, який стикається з технічними проблемами, має право вимагати перезапуск гри до моменту встановлення Статусу Офіційної Гри.

Підставою для перезапуску є одна з наступних обставин: технічна несправність (наприклад, поломка обладнання), фізична несправність (наприклад, пошкодження меблів), або помилки в налаштуваннях гри (наприклад, в рунах, майстерностях та/або заклинаннях призивача). Гравець, який запитує перезапуск, має оголосити про це через загальний чат. Гра повинна бути призупинена, і негайно має бути викликаний Суддя Матчу. При погодженому перезапуску гри вибір ролей і чемпіонів змінюватись не може.

У випадку аварійного збою ігрового сервера або загальної втрати з'єднання, гра анулюється незалежно від результату, і Суддя Матчу приймає рішення щодо подальших дій. Якщо це сталося у межах серії з трьох матчів, подальші ігри мають бути відкладені у разі продовження проблем із сервером.

4.5. Трансляція матчів

4.5.1 Трансляції ведуться за допомогою відео сервісу Twitch, з трихвилинною затримкою, на офіційних каналах LOL UA COMMUNITY (<https://www.twitch.tv/loluacommunity>).

4.5.2 Проводити трансляцію турнірних матчів можуть лише схвалені адміністрацією особи або організації, при цьому дозволено користуватися банерами і рекламою своїх партнерів, після погодження з адміністрацією LOL UA COMMUNITY.

4.5.3 Глядачі можуть дивитися гру на офіційних Трансляціях LOL UA COMMUNITY або на каналах партнерів.

4.5.4 Учасникам заборонено самостійно проводити публічні трансляції матчів турніру без попереднього письмового дозволу організаторів. Заборона стосується як трансляцій на особистих каналах учасників, так і на будь-яких інших онлайн-платформах або ЗМІ. Офіційні трансляції турніру здійснюються виключно через ресурси, визначені організаторами. Порушення цього правила може призвести до попередження, технічної поразки або дискваліфікації команди з турніру.

5. Порушення та санкції

5.1 Заборонені дії

Заборонено:

- використання стороннього програмного забезпечення та читів,
- смурфінг,
- договірні матчі,
- образи,
- передача облікового запису,
- Використання вразливостей гри (bug abuse),
- "Гостинг" (ghosting).

5.2 Санкції за виконання заборонених дій

Перший раз – попередження з наглядом Судді.

другий – відсторонення – зупинка матчу у зв'язку з виявленням вище зазначених порушень адміністрацією зі скликанням суддівської ради задля розгляду правопорушень і визначенням подальших дій.

третій - дискваліфікація.

6. Підтвердження та оскарження результатів (протест і апеляція)

6.1. Протест

6.1.1. У разі якщо команда, що програла, впевнена в порушенні правил опонентами, вона має право подати протест до судді .

6.1.2. Протест подається із вказанням причини (порушення правил, нечесна гра, тощо). Протягом 15 хв після завершення матчу. Якщо претензій протягом зазначеного терміну не надходить, то результат гри більше не переглядається. Винятком із даного правила може бути поважна причина пропуску встановленого для подачі протесту часу, яка повинна бути зазначена учасником який подає протест із наданням на підтвердження поважності пропуску строку відповідних доказів. У кожному конкретному випадку, такі причини пропуску строку розглядаються суддею особисто, і на власне переконання судді зазначені обставини можуть бути визнані поважними, а протест взятий до розгляду, або такими, що не підтверджують поважність причин пропуску строку, внаслідок чого протест до розгляду не приймається.

6.1.3. Учаснику може бути відмовлено у протесті, якщо немає конкретної аргументації або доказів порушення.

6.1.4. Після розгляду протесту, капітан команди учасника, яка подала протест, буде повідомлений про результат його розгляду протягом 24 год з моменту прийняття протесту до розгляду.

6.1.5. Після завершення матчу, результат гри і просування по таблиці, більше не переглядається.

6.1.6. Якщо учасник вважає, що його права були порушені рішенням будь-якого з суддів або будь-якою з подій, яка відбулася протягом матчу і вплинула на результат, він може подати протест до ГСК та Адміністрації.

6.1.7. Також рекомендуємо зберігати всі скріншоти з скаргами і результатами до кінця змагання.

6.2. Апеляція

6.2.1. У разі якщо команда, що була помічена у порушенні правил положення змагання, може подати свою апеляцію.

6.2.2. При подачі апеляції капітан команди повинен мати при собі докази та надати їх при заявці. Протягом 15 хв після завершення матчу. Якщо претензій протягом

зазначеного терміну не надходить, то результат гри більше не переглядається. Винятком із даного правила може бути поважна причина пропуску встановленого для подачі апеляції часу, яка повинна бути зазначена капітаном який подає протест із наданням на підтвердження поважності пропуску строку відповідних доказів. У кожному конкретному випадку, такі причини пропуску строку розглядаються суддею особисто, і на власне переконання судді зазначені обставини можуть бути визнані поважними, а апеляція взята до розгляду, або такими, що не підтверджують поважність причин пропуску строку, внаслідок чого апеляція до розгляду не приймається.

6.2.3. Після розгляду апеляції, капітан команди учасника, яка подала апеляцію, буде повідомлений про результат його розгляду протягом 24 год з моменту прийняття апеляції до розгляду.

6.2.4. Після завершення матчу, результат гри і просування по таблиці, більше не переглядається.

6.2.5. Якщо учасник вважає, що його права були порушені рішенням будь-якого з суддів або будь-якою з подій, яка відбулася протягом матчу і вплинула на результат, він може подати протест до ГСК та Адміністрації.

6.2.6. Також рекомендуємо зберігати всі скріншоти з скаргами і результатами до кінця змагання.

7. Умови проведення змагань

7.1 Усі офіційні та неофіційні змагання з кіберспорту League of Legends регулюються набором глобальних правил, які включають:

- **Глобальний кодекс поведінки в кіберспорті Riot Games,** та
- **Глобальні політики кіберспорту League of Legends.**

Окрім глобальних правил, кожна Ліга або подія може встановлювати власні специфічні правила, що стосуються саме цієї Ліги або події. Такі специфічні правила можуть додавати додаткові обмеження або обмежувати положення, викладені в Глобальних політиках Riot Games.

Ці регламенти та політики разом утворюють повний набір правил, який визначає та регулює кожен окрему Лігу, турнір, подію чи інші офіційні змагання, а також Команди, які беруть участь у зазначених заходах.

У разі конфлікту між цими Глобальними політиками та іншими специфічними правилами Ліги чи події, буде діяти та переважати те положення, яке є найбільш захисним для екосистеми кіберспорту Riot.

7.2 У змаганнях можуть брати участь тільки громадяни України (незалежно від місцезнаходження, за винятком країн-агресорів).

7.3 Заборонено брати участь учасникам, які мають контракти з професійними командами, академіями (або мали їх протягом останніх трьох років), брали участь у LCL, “Московський Кіберспорт” та будь-яких інших заходів, пов’язаних із країнами-агресорами протягом останніх трьох років.

7.4 Учасникам буде заборонено брати участь у “LOL UA Турнір”, якщо вони були задіяні, як гравці, або організатори у змаганнях країн, які порушують суверенітет України. Це правило поширюється тільки на тих учасників, які брали участь в подібних змаганнях з моменту Указу Президента України від 24 лютого 2022 року № 64/2022 "Про введення воєнного стану в Україні", затвердженого Законом України від 24 лютого 2022 року № 2102-IX (зі змінами, внесеними Указом Президента України від 14 березня 2022 року № 133/2022, затвердженим Законом України від 15 березня 2022 року № 2119-IX, Указом Президента України від 18 квітня 2022 року № 259/2022, затвердженим Законом України від 21 квітня 2022 року № 2212-IX, Указом Президента України від 17 травня 2022 року № 341/2022, затвердженим Законом України від 22.05.2022 № 2263-IX та Указом Президента України від 12.08.2022 № 573/2022, затвердженим Законом України від 15.08.2022 № 2500-IX.

8. Призи та нагороди

8.1. Переможцем LOL UA Турніру є команда учасників, які перемогли у Фіналі.

8.2. Загальний призовий фонд складає 900 євро.

Розподіл призового фонду:

1 місце – 500 євро на команду (еквівалент в гривні за курсом НБУ в день нагороди).

2 місце – 200 євро на команду (еквівалент в гривні за курсом НБУ в день нагороди).

3 місце – 100 євро кожній команді, що посіли 3 місце.

8.3. Відправка призів здійснюється протягом 20 днів після закінчення змагання.

9. Умови прийому учасників. Фінансування.

Витрати до проведення змагань повністю забезпечуються організаційним комітетом LUA на благодійній основі.

10. Інші положення

10.1 Форс-мажор, надзвичайні обставини та заходи безпеки

Організатор не несе відповідальності за непередбачувані обставини.

У разі повітряної тривоги, в залежності від областей, де вони відбулися, матч призупиняється. За рекомендаціями під час повітряних тривог, учасники мають пройти до найближчого укриття і залишатися там до відбою повітряної тривоги.

Організатори турніру та Адміністрація LUA не несуть відповідальності за безпеку, стан та становище учасників турніру.

10.2 Перед реєстрацією на змагання кожен гравець має ознайомитись із

[ПОЛОЖЕННЯМ ПРО ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ “LOL UA TOURNAMENT” З ДИСЦИПЛІНИ LEAGUE OF LEGENDS](#)

Адміністрація LUA має право змінювати і доповнювати ці Правила в будь-який час на свій розсуд. Ви можете залишити всі ваші відгуки та пропозиції, написавши на сервері в Discord LOL UA COMMUNITY.

Виконавчий директор

LOL UA

“Турнірний оператор і Спільнота”



Олексій “SQM1” Бабай