

ЗАТВЕРДЖЕНО
Організаційний комітет
ГО “ФЕДЕРАЦІЯ КІБЕРСПОРТУ УКРАЇНИ”
Протокол № 1 від 04.01.2022

Положення про проведення “Чемпіонату України” з дисципліни League of Legends

Розділ 1. Глосарій і скорочення найменування.

UESF	Ukrainian Esports Federation (укр. ГО “Всеукраїнська організація "Федерація кіберспорту (Електронного спорту) України”)
ГСК	Головна суддівська колегія
Online	Змагання, що відбувається в інтернет-мережі.
bo1	Best of 1 — формат проведення матчів між учасниками (до 1-ї перемоги).
bo3	Best of 3 — формат проведення матчів між учасниками (до 2-х перемог).
bo5	Best of 5 — формат проведення матчів між учасниками (до 3-х перемог).
Офіційний сайт Федерації кіберспорту України	www.uesf.org.ua
Учасник	Гравець, спортсмен змагань.
Single Elimination	Система проведення змагань, правила якої передбачають вибуття учасника зі змагань після однієї поразки.
Double Elimination	Система проведення змагань, в якій учасник вибуває зі змагання після двох поразок. В цьому і є відмінність від простої олімпійської системи (Single Elimination), в якій до вибуття учасника зі змагання призводить одна поразка.
Round Robin	Система проведення змагань, при якій кожен учасник турніру грає з кожним в ході туру або раунду.
Плей-офф	Післясезоння або фінали — гра чи серія ігор, що проводяться після закінчення регулярного сезону для визначення чемпіона.

Розділ 2. Положення.

1. Основні положення.

- 1.1. Права на організацію та проведення Чемпіонату України з League of Legends та національного відбору "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends" належить Федерації кіберспорту України.
- 1.2. Управління над проведенням та контролем змагань здійснюється адміністрацією Федерації кіберспорту України, до складу якої входять, організатори, судді, асистенти суддів.
- 1.3. В цілях організації, проведення і здійснення контролю за проведенням змагань формує Оргкомітет.
- 1.4. Організацію суддівства здійснює ГСК, що складається з суддів, затверджені Оргкомітетом. Права, обов'язки та порядок формування ГСК затверджується Оргкомітетом.
- 1.5. Змагання регламентується нижченаведеним збором положень і правил, які встановлюють єдиний порядок проведення змагання і є обов'язковим для всіх учасників.
- 1.6. Будь-які, не обумовлені в правилах, моменти трактуються рішенням суддів та можуть змінюватись в ході проведення змагань.
- 1.7. Про будь-які зміни, що вносяться до цього Положення, Оргкомітет зобов'язаний повідомляти через інформаційні ресурси та(або) через капітанів, або офіційних представників команд (менеджерів і т.д.).
- 1.8. Вся інформація, необхідна учасникам, розміщується на офіційних інформаційних ресурсах Федерації кіберспорту України та їх партнерів.
- 1.9. Інформація, розміщена на офіційних інформаційних ресурсах, вважається донесеною до учасників після її опублікування.
- 1.10. Інформація, розміщена на офіційних інформаційних ресурсах, вважається повідомленою до учасникам змагань після її опублікування відповідно до п.1.10 даних Правил.
- 1.11. Незнання будь-якого з пунктів або правил наведених в цьому документі не звільняє учасників від відповідальності за їх порушення та обов'язку виконувати ці правила, а також не може бути причиною не отримання попередження/нь або покарання за їх порушення.
- 1.12. Імена, прізвища, фото- і відеоматеріали із зображенням учасників, їх представників, пов'язані з участю в змаганнях, а також інтерв'ю та інші матеріали, можуть бути використані організаторами для виконання зобов'язань з проведення змагань або в інших цілях, що не суперечать чинному законодавству України на необмежений строк у всьому світі.

2. Обов'язки організатора та суддівство.

2.1. Суддівство.

- 2.1.1. Суддя – гарант дотримання правил і чесного проведення змагання.
- 2.1.2. Проведення змагання, дотримання правил і регламенту, здійснюють судді та ГСК.
- 2.1.3. При будь-якому зверненні до судді (з претензіями або з проханням перевірки дотримання правил і т.д.), ви погоджуєтесь, що ознайомленні з всім нижче наведеним переліком правил.
- 2.1.4. Будь-які ситуації між командами вирішують судді змагань.
- 2.1.5. У випадку, коли при зверненні до судді змагань, Заявник не ознайомлений з регламентом і правилами, його звернення вважається недійсним.

- 2.1.6. При зверненні до судді змагань, Заявник повинен чітко посилатися на один із пунктів Положення або правил змагання, якщо звернення не відноситься до Положення (регламенту) і правил, тоді повинен бути присутній конструктивний запит, для швидкого вирішення питання.
- 2.1.7. Всі спірні ситуації, судді вирішують на свій розсуд, але рішення судді має повністю ґрунтуватись на правилах, які є в цьому Положенні про змагання.
- 2.1.8. Всі рішення судді, стосовно правил, є ситуативними і можуть трактуватися під кожен ігровий епізод з окремими особливостями.
- 2.1.9. У випадку виникнення ситуації, яка не врегульована жодними офіційними документами Федерації, суддя має право звернутися до Оргкомітету для вирішення проблеми.
- 2.1.10. Судді можуть бути відсторонені від обслуговування матчів на термін, який визначається ГСК в разі незадовільного виконання своїх обов'язків, відповідно до вимог, цього Положення.

2.2. Обов'язки організатора.

- 2.2.1. Здійснювати діяльність організації Чемпіонат України з League of Legends та національного відбору "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends".
- 2.2.2. Вести загальну систему обліку даних про спортсменів, які беруть участь у змаганнях.
- 2.2.3. Визначати загальний порядок взаємодії із засобами масової інформації (ЗМІ).
- 2.2.4. Визначати умови допуску учасників до змагань Чемпіонат України з League of Legends та "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends".
- 2.2.5. Здійснювати заходи щодо протидії протиправному впливу на результати змагань.
- 2.2.6. Здійснювати розгляд заявок спортсменів на участь, в тому числі здійснювати збір даних та інформації про учасників змагань.
- 2.2.7. Здійснювати реєстрацію результатів та підсумків матчів змагань.
- 2.2.8. Здійснювати організацію суддівства змагань.
- 2.2.9. Визначати та назначати на посади список ГСК, та(або) затвердити суддів та інших офіційних осіб для обслуговування змагань.
- 2.2.10. Забезпечувати укладання відповідних договорів з власниками або користувачами місця проведення змагань, у зв'язку з організацією та проведенням змагань, а також укладання договорів з третіми особами, необхідних для організації та проведення змагань.
- 2.2.11. Здійснювати іншу діяльність в межах своєї компетенції, необхідну для організації та проведення, передбачених цим Положенням.

3. Участь.

3.1. Учасники.

- 3.1.1. Учасник – особа, яка зареєструвалася та підтвердила участь в змаганнях
- 3.1.2. Учасник зобов'язується ознайомитися з Положенням та переліком Правил, перед участю в змаганнях.
- 3.1.3. Участь у змаганні Чемпіонат України з League of Legends та "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends", являє собою повною і обов'язковою згодою з загальними правилами і всіма іншими застосовними правилами, які є в цьому Положенні, а також інших офіційних документів Федерації, які стосуються порядку проведення змагань Федерації кіберспорту України.

- 3.1.4. Учасники зобов'язані дотримуватися конфіденційності при спілкуванні з Представниками, судьями, Організаторами Федерації кіберспорту України, та іншими особами, які задіяні в організації змагань. Всі тексти, написані в рамках подачі заяв, скаргах, протестах, або звернення до технічної підтримки є конфіденційними та не можуть бути опубліковані без дозволу організаторів.
- 3.1.5. У разі навмисного порушення учасником/учасниками змагань встановлених п.3.1.4. правил конфіденційності, що призвели до розголошення третім особам текстів, написаних в рамках подачі заяв, текстів спілкування із судьями, організатором та партнерами змагань, такий учасник отримує попередження, а при повторному такому порушенні протягом 2-х років, такий учасник дискваліфікується від участі у будь яких заходах (змаганнях) Федерації кіберспорту України на 1 рік.
- 3.1.6. У разі виникнення форс-мажору, який завадить учаснику брати участь під час змагань, він зобов'язаний відразу ж проінформувати про це організаторів.
- 3.1.7. Учасникам турніру забороняється використовувати будь-які предмети, інвентар або устаткування, які не передбачені правилами Комп'ютерного спорту та цим Положенням, або які становлять потенційну небезпеку для життя і / або здоров'я навколишніх і / або самого учасника.
- 3.1.8. Представники, та офіційні особи Федерації кіберспорту України, не можуть брати участь у змаганнях Чемпіонат України з League of Legends та “Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends”, де вони задіяні в організації та проведенні змагань.
- 3.1.9. У змаганнях можуть брати участь тільки громадяни України (як чоловіки, так і жінки), та проживати на території України.
- 3.1.10. Мінімальний вік Учасника — 16 років. Особи, які не досягли 18 років, допускатимуться до участі у Турнірі за умови отримання та надання на це письмового дозволу (згоди) батьків (усиновлювачів).
- Приклад заяви-дозволу (згоди):

Додаток № 2
до Правил спортивних змагань з
кіберспорту (електронного спорту)

від _____
(мати або батько дитини)

(прізвище, ім'я дитини)

(дата народження дитини повністю)
проживає за адресою:

(повна адреса)

(контактний телефон та e-mail)

ЗАЯВА

Я, _____, погоджуюсь на участь мого сина /
доньки _____ (ПІБ) особисто / в складі команди (назва команди) в
спортивних змаганнях з кіберспорту:

Назва змагання _____

Місце проведення _____

Період проведення з _____ по _____ 20__ р

Дата _____ Особистий підпис _____ / ПІБ _____ /

- 3.1.13. Будь-який член команди, який брав участь у змаганнях на рівні "Challengers" або "International League", не має права брати участь у змаганнях не має права брати участь у змаганнях Чемпіонат України з League of Legends та "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends"
- 3.1.14. Будь-який член команди, який зареєстрований в базі даних Глобального контракту (GCD), повинен отримати письмовий дозвіл від своєї команди, Ліги та Riot Games на участь у команди, Ліги та Riot Games, щоб мати можливість брати участь у Чемпіонат України з League of Legends та "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends", без письмового дозволу організацій (команди Команди гравця, Оператора Ліги та Riot Games) гравець не має права.
- 3.1.15. Будь-який член команди, який зареєстрований в неакредитованій ERL або ERL 2-го дивізіону, повинен отримати письмовий дозвіл від як від своєї команди, так і від Ліги, щоб мати можливість брати участь в AUEM, без письмового дозволу обох організацій (команди (команди гравця та Оператора Ліги) гравець не має права брати участь в AUEM.
- 3.1.16. Обов'язково зверніться за дозволом до Оператора турніру до початку змагань (без цього підтвердження члени команди не матимуть права брати участь у змаганнях). Команда повинна надіслати підтвердження дозволу офіційним особам AUEM.
- 3.1.17. Будь-які гравці, зареєстровані в Акредитованому 2-му дивізіоні або не Акредитованому 1-му дивізіоні або нижче, можуть брати участь в AUEM 2023.
- 3.1.18. Список усіх акредитованих та неакредитованих змагань ERL на 2023 рік можна знайти в Додатку до Загальних правил AUEM 2023.

- 3.1.19. Гравці, які зіграли в 50% або більше матчів акредитованого ERL (Перший (1-й) дивізіон) в останньому ERL (незалежно від того, чи це поточному або попередньому змаганні), не мають права брати участь у поточному сезоні Змагання.
- 3.1.20. Гравці, які брали участь у будь-яких Матчах LEC з поточного або попереднього спліту, не мають права брати участь у будь-яких університетських змаганнях серед університетів у поточному сезоні.
- 3.1.21. Гравці, які підписали контракт з організацією, що не входить до складу LEC, у будь-якій Професійній лізі, що визначається їх здатністю кваліфікуватися на Чемпіонат світу (LCS, LCK, LPL, LMS і т.д.), суворо заборонено брати участь в університетських змаганнях.

3.1.22. Перелік змагань ERL.

Riot Games визначає наступні змагання як "Акредитовані" ERL на 2023 рік, статус "Акредитований" поширюється лише на перший (1-й) дивізіону кожного з цих змагань:

- Ligue Française de League of Legends (LFL) - Франція
- Prime League - DACH (Німеччина, Австрія та Швейцарія)
- Ultra Liga - Польща, Литва, Латвія та Естонія
- Super Liga - Іспанія
- Turkish Championship League (TCL) - Туреччина

Riot Games визначає наступні змагання як "Неакредитовані" ERL на 2023 рік.

Статус "Неакредитований" також застосовується до другого (2-го) дивізіону і нижче "Акредитованих" ERL, всі дивізіони наступних змагань визначаються як "Неакредитовані":

- Northern League of Legends Championship (NLC) - Великобританія, Ірландія, Швеція, Фінляндія, Данія, Норвегія, Мальта, Ісландія
- Esports Balkan League (EBL) - Албанія, Боснія і Герцеговина, Болгарія, Хорватія, Угорщина, Чорногорія, Північна Македонія, Румунія, Сербія, Словенія, Косово, Молдова
- Elite Series - Бельгія, Нідерланди, Люксембург (в т.ч. Карибські Голландські острови, Аруба, Кюрасао)
- PG Nationals - Італія, Святий Престол, Сан-Марино
- Greek Legends League - Греція, Кіпр
- Hitpoint Masters - Чехія, Словаччина
- Arabian League - Алжир, Бахрейн, Єгипет, Ірак, Йорданія, Катар, Кувейт, Ліван, Лівія, Марокко, Об'єднані Арабські Емірати, Оман, Палестина, Саудівська Аравія, Туніс, Туніс

- 3.1.22. Заборонено приймати участь у змаганнях учасникам, які 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.

3.2. Реєстрація.

- 3.2.1. Спортсмен, який прийняв участь в змаганні, підтверджує цим виконання та зобов'язання вимог, які трактуються в цьому документі.
- 3.2.2. Учасники зобов'язані заповнювати та надавати організаторам усі необхідні та дійсні відомості перед початком, або під час змагання за запитом організаторів.
- 3.2.3. Вся необхідна інформація, надана учасниками, повинна бути виключно офіційною мовою - українською.
- 3.2.4. У змаганнях можуть брати участь тільки громадяни України (як чоловіки, так і жінки)
- 3.2.4. Реєстрація проводитиметься в період, що вказаний в афішах та (або) анонсах на офіційних інформаційних ресурсах Федерації кіберспорту України.
- 3.2.5. Термін, до якого може бути подана заявка, визначається Оргкомітетом.
- 3.2.6. Організатор залишає за собою право змінювати період реєстрації, завершити реєстрацію достроково, або навпаки продовжити, якщо є така необхідність.
- 3.2.7. Під час реєстрації, або за запитом організатора, учасник зобов'язується вказувати достовірну інформацію про себе.
- 3.2.8. Надання невірної інформації є підставою для відмови у прийнятті на участь у змаганнях, або дискваліфікації з змагання.
- 3.2.9. Під час проведення змагань, учасник зобов'язаний за запитом організаторів надати для ознайомлення офіційним особам Федерації кіберспорту України, скан-копію, або фото паспорта або іншого документу, який відповідно до чинного законодавства України є документом, що засвідчує особу громадянина України та підтверджує особистість учасника.
- 3.2.10. Учасники автоматично погоджуються з усіма наведеними правилами змагань. Будь-які питання щодо ситуацій, не зазначених у правилах, будуть вирішені ГСК та Оргкомітетом на їх розсуд.

3.3. Умови участі.

3.3.1. Прийнятність університетів.

3.3.1.1. Щоб визначити, чи є заклад відповідним університетом, посадові особи АУЕМ використовуватимуть критерії, викладені в цьому розділі, щоб визначити, як визначається університету.

3.3.1.2. Посадові особи АУЕМ мають право визнавати установи на в кожному конкретному випадку.

3.3.1.3. Для того, щоб установа була визнана університетом, вона повинна відповідати наступним критеріям:

- Бути зареєстрованим і визнаним як "університет" офіційною державною організацією (наприклад, міністерством, департамент або агентство, що управляє університетською освітою), бути зареєстрованим і визнаним як "університет" (наприклад, міністерство бути зареєстрованим і визнаним як "університет" офіційною державною організацією (наприклад, міністерством, департаментом або агентством, що управляє освітою університетського рівня) зазвичай означає, що заклад має таку можливість:

- Використовувати слово "університет" у назві університету.

- Присуджувати "Прийнятні кваліфікації" безпосередньо, а не через зовнішнім провайдером.
- Виключно надавати "Прийнятні кваліфікації", а саме освітні програми, що відповідають стандарту, встановленому ISCED рівень 5 або вище, як визначено Міжнародним стандартом Класифікації освіти. Кваліфікації рівня 5 або вище зазвичай відносяться до "короткого циклу", "бакалаврату" або "магістратури". ступінь бакалавра" або "ступінь магістра".
- У країнах, які визнають кредити ECTS, освітня програма повинна забезпечувати мінімальну кількість кредитів, необхідних для "короткого циклу", "Бакалавра" або "Магістра".
- У країнах, де використовується місцева кредитна система, вона повинна відповідати еквівалентним кредитам ECTS.
- Кількість кредитів ECTS, необхідних для кожного виду освітньої програми:
 - "Короткий цикл", який зазвичай становить 90-120 кредитів ECTS кредити.
 - "Ступінь бакалавра", який також називають "кваліфікацією першого циклу". "Кваліфікація першого циклу", яка зазвичай становить 180 або кредитів ECTS.
 - "Ступінь магістра", який також називають "кваліфікацією другого циклу", яка зазвичай становить 90 або 120 кредитів ECTS
- Щоб допомогти визначити, чи навчаються студенти в різних кампусах одного університету чи навчаються в різних навчальних закладах, застосовуються наступні тести:
 - Якщо студент повинен подавати окрему заяву на навчання в іншому кампус, то, швидше за все, це різні заклади.
 - Якщо студенти можуть вільно відвідувати заняття в декількох кампусах, то це, швидше за все, один і той самий навчальний заклад.
- Університетська система в кожній країні відрізняється, і будуть існують певні винятки, які не відповідають критеріям, наведеним у цьому розділі, але вважаються університетами. Ці винятки будуть описані в Додатку до Загальних правил AUEM.

3.3.2. Прийнятність студентів.

3.3.2.1. Усі учасники мають право бути студентами:

- Бути зареєстрованим студентом в університеті, який вважається відповідним у розділі "Право на участь в Університеті"
- Бути зареєстрованим на прийнятну кваліфікацію, яка:
 - Починається до початку турніру і закінчується після фінального матчу турніру.
 - Має законне право навчатися в країні Університету, в якому вони зараховані, на час проведення турніру.
 - Здатний надати офіційне підтвердження статусу студента, видане їхнім університетом, підтвердження статусу студента буде запитано до, під час і після завершення змагань. Гравців можуть попросити завантажити своє підтвердження на AUEM та/або приєднатися до відеодзвінка з офіційним

представником АУЕМ офіційною особою АУЕМ, щоб показати свою особу на камеру та/або надати фізичну копію підтвердження на живих змаганнях.

Дійсне підтвердження статусу студента включає:

- Студентське посвідчення, яке містить ім'я студента, назву університету, в якому він в якому він навчається, фотографію студента та дату закінчення навчання студента.
- Офіційний лист або довідка з університету із зазначенням імені та прізвища студента, назви університету, в якому він навчається, а також дати коли навчання студента повинно закінчитися. Якщо це передбачено, студент також повинен буде надати посвідчення особи з фотографією для підтвердження своєї особи (наприклад, національне посвідчення особи, паспорт, водійське посвідчення).

3.3.2.2. Винятки

➤ Посадові особи АУЕМ визнають, що під час навчання можуть відбутися зміни в студента під час навчання, але такі обставини обставини не вплинуть на статус студента:

- Студент, який закінчує навчання до дати фінального матчу турніру, але отримав залікові бали, які зробили свій внесок у їхню кваліфікацію з моменту дати початку турніру.
- Студент, який зарахований на навчальний рік з меншою кількістю кредитів, ніж мінімально необхідна, з метою завершення повної кількості кредитів який був розпочатий у попередньому навчальному році.
- Студент, який розпочинає виробничу практику (наприклад, стажування або практика) або на навчання за кордоном за кордоном (наприклад, Erasmus), що визнається університетом як прийнятна відсутність університетом як прийнятна відсутність набраної мінімальної кількості кредитних балів.
- Студент, якому було надано звільнення від набору мінімальної кількості кредитних балів мінімальної кількості кредитних балів університетом і зареєстрований як студент на навчальний рік з наміром повернутися в наступному навчальному році.
- Студент, який змінює університет, може представляти тільки університет, в якому він зараз навчається, в кожній грі, в якій він грає студентом:
 - Тимчасово навчається в університеті (наприклад за програмою навчання за кордоном, наприклад, Erasmus) можуть представляти лише "приймаючий університет", до якого вони перевелись на час навчання в "приймаючому університеті".
 - Не може бути зареєстрований у більш ніж одному списку протягом одного навчального року
 - Не можуть представляти два університети протягом одного навчального року

3.4. Вимоги до складу (ростеру).

3.4.1. Всі гравці в команді повинні бути з одного університету, що має право на участь у конкурсі.

3.4.2. Усі команди можуть брати участь у змаганнях тільки через кваліфікаційний турнір однієї країни.

3.5. Перевірка акаунтів.

- 3.5.1. До того, як гравець буде допущений до участі в Чемпіонат України з League of Legends та “Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends”, команди повинні надати інформацію про всі активні акаунти VALORANT/LOL акаунтів, які використовувалися за останні 3 місяці, включаючи ім'я користувача та регіон сервера, офіційним особам AUEM. Активний акаунт - це будь-який акаунт VALORANT/LOL, на якому було зіграно принаймні одну була зіграна хоча б одна гра. Невиконання цієї вимоги може призвести до штрафні санкції.
- 3.5.2. Офіційні особи AUEM повідомлять Команди про відповідність учасників вимогам після завершення перевірки. Цей процес може зайняти до 72 годин.
- 3.5.3. Якщо учасника визнано таким, що не має права брати участь у змаганнях, йому буде надано звіт, що містить інформацію про те, чому гравець не пройшов перевірку AUEM. Офіційні особи можуть поділитися цим звітом з Командою після отримання письмового дозволу від Гравця. До Гравця також можуть бути застосовані подальші санкції в залежності від серйозності випадку.

3.6. Тренери

- 3.6.1. Команди можуть зареєструвати головного тренера у офіційних представників AUEM.
- 3.6.2. Тренер команди не вважається членом реєстру і не повинен відповідати вимогам університету або студента вимогам Університету або Студента.
- 3.6.3. У випадку надзвичайної ситуації Команда може призначити тимчасового тренера. Питання про те, чи кваліфікується подія як надзвичайна, вирішується на власний розсуд надзвичайною, визначається на власний розсуд Офіційних осіб AUEM.

3.7. Спонсори

- 3.7.1. Команда має право залучати спонсорів. Обмеження на залучення спонсорів визначаються відповідними правилами Національної ліги. Команда зобов'язана повідомити AUEM про заплановане придбання нового спонсора до того, як це придбання буде завершено.
- 3.7.2. Якщо спонсорство класифікується як Заборонене спонсорство, то така спонсорська символіка не може бути продемонстрована Гравцями під час використання або гри, поруч з матеріалами, пов'язаними з грою матеріалами, AUEM (включаючи трансляції, соціальні мережі або будь-які пов'язаних матеріалів). Заборонені спонсори перераховані в Додатку до Загальних правил AUEM.
- 3.7.3. Список заборонених спонсорів:
- Інтернет-магазини або роздрібні магазини
 - Будь-яка відеогра, розробник або видавець відеоігор
 - Будь-які ігрові консолі
 - Будь-які кіберспортивні або інші відеоігрові турніри, ліги або заходи
 - Будь-які інші кіберспортивні команди, їх власники або афілійовані особи
 - Будь-які ліки, що відпускаються за рецептом
 - Вогнепальна зброя, боєприпаси або аксесуари до зброї
 - Порнографія або порнографічна продукція
 - Тютюнові вироби або тютюнові приналежності
 - Провайдери букмекерських послуг або азартних ігор, а також пов'язані з ними компанії (букмекерські контори та букмекерські сайти)

- Алкогольна продукція (в тому числі безалкогольні напої, що продаються алкогольними компаніями, або інші одурманюючі речовини) або інші одурманюючі засоби, продаж або вживання яких регулюється чинним законодавством.
- Продавці або ринки віртуальних предметів, про які відомо, що вони є підробленими або незаконними
- Продавці або майданчики для товарів або послуг, які порушують правила гри видавців
- Оператори фентезійних кіберспортивних ігор (включно з щоденними фентезі)
- Політичні кампанії або комітети політичних дій
- Благодійні організації, які підтримують певні релігійні або політичні позиції, або не мають належної репутації (наприклад, Червоний Хрест, "Проти раку" та інші подібні мейнстрімні благодійні організації та інші подібні мейнстрімні благодійні організації вважаються недоброчесними)
- Криптовалюти, криптовалютні біржі або NFT
- Інші категорії, які можуть бути передбачені на власний розсуд UNIVERSITY Esports Masters.

Команда та її учасники, які співпрацюють, у будь-якому вигляді з спонсорами, заборонені в цьому пункті, будуть дискваліфіковані та отримають заборону на участь у змаганнях не певний термін, за рішенням ГСК.

4. Структура та система проведення.

- 4.1 Чемпіонат України з League of Legends проходитиме за форматом Double Elimination bo1, гранд-фінал bo3, кожен учасник буде посяаний випадковим чином.

Дата проведення - 11 лютого 2022 року, початок о 14:00.

Учасник, який зайняв Перше місце отримує слот на міжнародні змагання "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends"

5. Трансляція матчів.

- 5.1. Трансляції ведуться за допомогою відео сервісу Twitch, з трихвилинний затримкою, на офіційних каналах Федерації кіберспорту України або каналах партнерів.
- 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 Федерації кіберспорту України.
- 5.3. Глядачі можуть дивитися гру на офіційних Трансляціях Федерації кіберспорту України або на каналах партнерів.

6. Нагородження призів

- 6.1. Переможцем Чемпіонату України з League of Legends є учасник, який переміг у Фіналі національного відбору.

Учасник, який зайняв Перше місце у Чемпіонаті України з League of Legends отримує слот на міжнародні змагання "Amazon University Esports Masters 2023, League of Legends" з призовим фондом 7000 євро.

Розділ 3. Правила.

7. Нікнейми учасників та назви команд, логотипи.

- 7.1. Нікнейми, теги та зображення на логотипах (аватарах) учасників повинні бути суворо в рамках цензури і не містити образливих висловлювань в адресу будь якої особи, зокрема, але не виключно; судді змагання, організаторів, спонсорів, учасника суперників або будь-яких інших об'єктів та суб'єктів, а також висловів, які можуть підпадати під дію Кримінального кодексу України, Кодексу України про адміністративні правопорушення. В іншому випадку проти учасника можуть бути застосовані санкції.
- 7.2. В випадку, якщо команда використовує теги, всі назви (повні або скорочені) повинні відповідати заявленим.
- 7.3. Нікнейм може містити лише великі літери, малі літери, цифри, символи підкреслення або одинарні пробіли між словами.

Ніякі додаткові спеціальні символи не будуть дозволені для NickNames або тегів. Усі теги учасників та псевдоніми мають бути схвалені офіційними особами до їхнього використання у грі. Ім'я має бути схвалено офіційними особами до використання у грі. Офіційні особи залишають за собою право відхилити ім'я учасника, якщо воно не відображає професійних стандартів, прийнятих у змаганні.

8. Проведення матчів та післяматчевий процес.

8.1. Проведення матчів

8.1.1 Матчі проводяться на платформі challengermode.com. Сервер - EU West

8.1.2. Організатор налаштовує матчі та турнірну сітку, сконфігуровано відповідно до правил змагань.

8.1.3. Фаза вибору та заборони:

Вибори/бани проводяться у змагальному драфті:

- Синя сторона = А; Червона сторона = В

- Бани: А-В-А-В-А-В

- Піки: А-В-В-А-А-В

- Бани: В-А-В-А

- Піки: В-А-А-В

8.1.4. Перерва не повинна перевищувати 15 хвилин. Якщо гравець не може відновити гру, його команда може грати чотири проти п'яти або попросити про перерву. Якщо гра не може бути відновлена, необхідно зв'язатися з адміністраторами, і команді суперників буде присуджено автоматичну перемогу.

8.2. Післяматчевий процес

8.2.1. Один із членів команди має зробити скріншот підтвердження післяматчевого результату. Членам команди заборонено повідомляти результат матчу будь-кому, крім суддів, поки результат не буде оприлюднений Організаторами.

9. Комунікація.

- 9.1. Всі організаційні, а також спірні питання вирішуються з Суддями турніру в дискорд каналі ком'юніті LOL UA.
- 9.3. Опис проблеми має бути побудовано конструктивно, з наведенням доказів порушення (запис матчу, час, нікнейм учасника, який порушив правила, знімок екрану і т.д.), в залежності від ситуації може вимагатися різний набір перерахованих даних. Звернення без наданих доказів розглядатися не будуть.
- 9.4. Офіційною мовою для звернення до судді та організатора - українська.
- 9.5. Для комунікації учасників в учаснику можна використовувати будь-які доступні канали зв'язку.

10. Початок матчу.

- 10.1. Якщо надаються турнірні коди, вони мають використовуватися усіма учасниками. Якщо з якоїсь причини турнірні коди недоступні, будь-яка з команд може провести гру, а ім'я і пароль повинні бути передані протилежній команді. Лобі має бути налаштовано наступним чином:
 - Режим гри "Турнір" повинен використовуватися для всіх ігор.
 - Карта Summoners Rift повинна використовуватись для всіх ігор.
 - Глядачі дозволені, однак будь-яка з команд може попросити, щоб тільки певний персонал або зареєстровані члени команди можуть бути глядачами, наприклад, персонал трансляції, тренери, менеджери тощо.
 - Розмір команди має становити 5 осіб (також допускається заміна)
- 10.2. Як тільки обидві команди приєдналися до лобі та заявили про свою готовність, ведучий лобі може розпочати вибір чемпіона (за винятком випадків, коли гра транслюється, учасники повинні дочекатися підтвердження адміністратора).
- 10.3. Нові чемпіони не можуть бути використані до тих пір, поки вони не будуть доступні для покупки протягом як мінімум одного тижня.
- 10.4. Чемпіони, які були перероблені, не можуть бути використані доти, доки не пройде тиждень після дати патча.

11. Обов'язки учасників та поведження під час матчів.

- 11.1. Забороняється робити протиправний вплив на результати матчів, що проводяться у рамках змагань.
- 11.2. Учасникам і іншим офіційним особам, задіяним в проведенні змагань, забороняється брати участь в азартних іграх у букмекерських конторах шляхом укладення парі на офіційні спортивні змагання.
- 11.3. Учасники змагань зобов'язані утримуватися від грубих та образливих висловлювань, жестів і дій. Також заборонено принижувати, провокувати, флудити повідомленнями (це стосується всіх видів комунікацій пов'язані зі змаганнями): чат в матчі, чат для зв'язку з суддями змагань і т.д.), зачіпати учасників в спілкуванні прямо або побічно, абьюз і обманювати учасників, а також адміністрацію турнірів будь-якими методами. За подібні порушення команда може отримати попередження або технічну поразку і позбутися будь-яких призів. Як докази необхідно надати скріншот.
- 11.4. Учасники змагань зобов'язані дотримуватися принципів спортивної поведінки та принципу чесної гри.
- 11.5. Учасникам забороняється:

- застосування фізичної сили, а також будь-які загрозливі дії стосовно офіційних осіб, суддів, глядачів, представників преси, а також до інших учасників змагань;
- виведення з ладу та інше заподіяння шкоди спортивному інвентарю та обладнанню;
- на території проведення змагання забороняється перебувати в стані алкогольного і наркотичного сп'яніння, а також заборонені всі види куріння і випаровування;
- будь-яке втручання в процес гри, що перешкоджає нормальному ходу матчу;
- використання фейк-акаунтів для реєстрації на турнір;
- приховувати реальні IP-адреси будь-яким способом.
- розміщувати в будь-якому вигляді реклами, матеріалів, поширення яких заборонено законодавством України.

11.6. Оргкомітет Федерації кіберспорту України не одобрює поширення такого явища, як “smurfing”, або мультиакаунт. Кожен спортсмен (учасник) повинен мати один акаунт на особу для участі у змаганні. Також забороняється передавати свій акаунт іншим особам для участі у змаганні. Такий учасник отримає попередження, дискваліфікацію, або заборону за рішенням ГСК та Оргкомітету на будь-який термін.

12. Неявка учасника на матч, перенесення матчів, перемога за рішенням судді, технічна поразка.

- 12.1. У разі неявки однієї з команд на початок матчу протягом 10 хвилин, команда отримує технічну поразку в матчі. За винятком випадків затримки паралельних матчів змагання.
- 12.2. В деяких випадках можливі винятки, суддя і організатори залишають за собою право змінювати ліміт часу на тайм-аути, якщо в цьому є критична необхідність.
- 12.3. Якщо команда пропускає більше 2 матчів підряд, без повідомлення про причини пропуску матчів суддям, цю команду дискваліфікують з змагання.
- 12.4. Розгляд про перенесення матчу або збільшення часу на підключення і збір учасника, буде відбуватися лише при завчасному зверненні до організатора/судді і при наявності аргументації.
- 12.5. Оргкомітет має право переносити матчі в зручний час, або день. В зв'язку з цим пунктом, Оргкомітет розуміє, що в змаганнях можуть брати участь професійні учасники з контрактами, у яких офіційні ігри на інших змаганнях, або чемпіонатах. учасника зобов'язані погодитися на перенесення в будь-який зручний час на прохання Оргкомітету.
- 12.6. Про затримку явки на матч команда повинна заздалегідь попереджати суддів змагання.
- 12.7. Команда, яка відмовилася від перегравання, або перенесення матчу призначеної головним суддею, отримує технічну поразку, також на розгляд ГСК можуть позбавити будь-яких призів, якщо зайняла одне з призових місць.
- 12.8. Максимальна затримка явки на матч 20 хв, за рішенням ГСК.
- 12.9. Якщо порушення учасниками було допущене під час матчу:
- на той момент матчі не транслюються, суддя має право зупинити матч та повідомити рішення.

- на той момент матчі транслюються, суддя не має права зупиняти матч, і повідомляти може повідомити учасника про своє рішення лише після закінчення відповідного матчу.

12.10. Учасники мають право на зняття з змагань за власним бажанням, але при умові завчасного попередження суддів.

13. Підтвердження та оскарження результатів (протести).

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

13.1. Протест подається з вказанням причини (порушення правил, нечесна гра, тощо). Протягом 10 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 прийнятий до розгляду, або такими, що не підтверджують поважність причин пропуску строку, внаслідок чого протест до розгляду не приймається.

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

15.3. Після розгляду протесту капітан учасника, яка подала протест, буде повідомлений про результат його розгляду протягом 48 год з моменту прийняття протесту до розгляду.

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

15.5. 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 Оргкомітету.

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

Розділ 4. Порушення правил, санкції, заборони

16. Відмова в участі.

- 16.1. Учаснику може бути відмовлено в участі, якщо він не відповідає умовам участі у турнірі.
- 16.2. Учаснику може бути відмовлено в участі, якщо він порушив будь-який із пунктів Положення або Правила до початку офіційних матчів.
- 16.3. Учаснику може бути відмовлено в участі, якщо необхідна інформація про учасника була заповнена не повністю або інформація в ній не відповідає дійсності.
- 16.4. Учаснику може бути відмовлено в участі, якщо він раніше неодноразово порушував правила турнірів Федерації кіберспорту України.
- 16.5. Повне ім'я (назва учасника) не може складатися з домена того чи іншого інтернет-ресурсу (наприклад: www.google.com або google.com). Такі учасники не будуть допущені до участі.
- 16.6. Якщо нікнейм учасника, також аватарки (зображення на логотипах) містять рекламу без узгодження з Оргкомітетом, також учаснику буде відмовлено в участі в змаганнях.

17. Недопущення до матчу.

- 17.1. Учасник може бути не допущений до матчу, якщо він поводить себе невідповідно, або порушує правила цього Положення.
- 17.2. Учасник може бути не допущений до матчу, або буде надано технічна поразка, якщо час для явки на матч вичерпано або учасник спізнився на вказану в розкладі дату / час проведення матчу більше ніж на 10 хв.

19. Заборонені дії та дискваліфікація

- 19.1. Вказані дії суворо заборонені під час гри і можуть призвести до технічної поразки, або дискваліфікації учасника:
 - Використання скриптів.
 - Використання багів та(або) помилок гри.
 - «Отримання інформації про хід гри», що може дати перевагу у матчі.
 - Використання заборонених програм, що відразу являється підставою для дискваліфікації учасника.
 - Затягування старту матчу також суворо заборонено. Якщо одна з команд спеціально затягує старт матчу, вона може отримати технічну поразку.
 - Викликання навмисних відключень під час матчу.
 - Знімати паузу противника, знімати власну паузу без попередження опонента і підтвердження продовження гри з його боку. Якщо вище перераховані дії серйозно вплинули на матч, то учаснику може бути зарахована технічна поразка в матчі, за рішенням Судді. Для цього потрібно надати докази у вигляді скріншоту.
- 19.2. Учасник може за рішенням судді отримати дискваліфікацію за наступні дії:
 - Відмова слідувати інструкціям та ігнорування рішення судді.
 - Заперечення гравцям або Судді, якщо вони вимагають дотримання гравцем правил турніру.

- Образи в адрес супротивників або ж будь-які образливі (моральний тиск на суперника), образливі та нецензурні висловлювання через національну, расову, гендерну, сексуальну та релігійну приналежність, в адресу учасників своєї команди та інших учасників турніру, Суддів, коментаторів, організаторів, спонсорів або партнерів та третіх осіб, які не задіяні у проведенні заходу
 - Неспортивну поведінку (наприклад, саботування матчів).
 - Введення Судді в оману.
 - Якщо у судді є занепокоєння щодо того, якщо учасник, що бере участь, продовжуватиме використовувати неспортивну поведінку, яка безпосередньо впливатиме на результат матчу, та порушує правила визначені у даному Положенні, суддя може дискваліфікувати учасника.
- 19.3. Суддя має право винести рішення про попередження, або дискваліфікацію, якщо на його думку поведінка учасника була неприйнятною.
- 19.4. Учасник має право на одне, або два попередження від судді, за порушення правил протягом змагання, наступне порушення включає в собі дискваліфікацію з змагання, в деяких випадках, суддя може ігнорувати цей пункт, та відразу прийняти рішення про дискваліфікацію, з огляду на міру та тяжкість порушення.
- 19.5. Учасники, які отримали попередження від суддів та ГСК, при наступному порушенні, або не дотриманні правил зазначених в регламенті, можуть отримати технічну поразку, або дискваліфікацію та заборону на участь в інших турнірах чи заходах від Федерації кіберспорту України та їх партнерів на розсуд ГСК та Оргкомітету.
- 19.6. Порушення будь-якого пункту правил або недотримання регламенту турніру є підставою для винесення попередження учаснику, в разі повторного порушення або зухвалого невиконання вказівок Судді команда може бути дискваліфікована з турніру.
- 19.7. В залежності від тяжкості порушення та частоти їх виникнення, учаснику може бути назавжди заборонено брати участь у турнірах і проектах Федерації кіберспорту України та їх партнерів.
- 19.8. Федерація кіберспорту України має право публікувати про дисциплінарні міри, попередження, дискваліфікації та заборони на участь у змаганнях учасників.

Головна суддівська колегія та Оргкомітет змагання 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 Федерації кіберспорту України.

Головна суддівська колегія:

- Терещенко Максим, t.me/uesf_zbr4
- Четверг Дмитро, t.me/oliverhound, chetverh@uesf.org.ua

**Виконавчий директор
ГО «ФЕДЕРАЦІЯ КІБЕРСПОРТУ УКРАЇНИ»**

А. МАРКЕЛОВ