

**РЕГЛАМЕНТ**  
**Киберспортивных турниров**  
**«Кибербитва за Москву»**

Москва, 2021

## **СОДЕРЖАНИЕ**

|          |                                                                                 |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Глава 1  | Глоссарий и сокращенные наименования                                            |
| Глава 2  | Организаторы киберспортивного соревнования. Распределение прав и обязанностей   |
| Глава 3  | Обязанности организаторов                                                       |
| Глава 4  | Нарушения регламента и обеспечение принципов честной игры                       |
| Глава 5  | Адреса и иные необходимые реквизиты организаторов киберспортивного соревнования |
| Глава 6  | Участники киберспортивного соревнования. Права и обязанности участников         |
| Глава 7  | Даты и время проведения киберспортивного соревнования                           |
| Глава 8  | Формат и система проведения киберспортивного соревнования                       |
| Глава 9  | Награждение победителей и призеров                                              |
| Глава 10 | Условия финансового обеспечения киберспортивного соревнования                   |

## 1. Глоссарий и сокращенные наименования

|                                    |                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ООО “Клик-Шторм”                   | Киберспортивная турнирная платформа ООО "Клик-Шторм", зарегистрированная по адресу 420043, Республика Татарстан, город Казань, улица Чехова, дом 31, квартира 63                                                              |
| Соревнования                       | Соревнования по World of Tanks                                                                                                                                                                                                |
| ГСК                                | Главная судейская коллегия Соревнования.                                                                                                                                                                                      |
| Нормативные документы соревнования | Технические правила “World of Tanks”, правила Соревнования, Положение Соревнования; иные документы, утвержденные ООО “Клик-Шторм” и (или) ГСК                                                                                 |
| Онлайн, online                     | Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».    |
| ЛАН, LAN, Local area network       | Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей. |
| bo1                                | Формат проведения матчей между участниками до победы в одной партии.                                                                                                                                                          |
| bo3                                | Формат проведения матчей между участниками до двух побед в матче.                                                                                                                                                             |
| bo5                                | Формат проведения матчей между участниками до трёх побед в матче.                                                                                                                                                             |
| bo7                                | Формат проведения матчей между участниками до четырёх побед в матче.                                                                                                                                                          |
| bo9                                | Формат проведения матчей между участниками до пяти побед в матче.                                                                                                                                                             |
| Официальный сайт мероприятия       | <a href="https://click-storm.ru/">https://click-storm.ru/</a>                                                                                                                                                                 |
| Участник                           | Участником Соревнования является спортсмен, заявленный (-ая) и допущенный (-ая) для участия в Соревновании.                                                                                                                   |
| Олимпийская система                | Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после одного проигранного                                                                                                                      |

|                                                       |                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                       | матча.                                                                                                                                                 |
| Круговая система                                      | Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.                  |
| Олимпийская система с выбыванием после двух поражений | Система, при которой участник Соревнования, проигравший свой первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из Соревнования. |

## **Общая информация.**

**Киберспортивные соревнования «Кибербитва за Москву» проводятся с целью создания нового ракурса взгляда на происходившие исторические события “Контрнаступление в битве под Москвой” со стороны обычных граждан, творческих людей, писателей, поэтов, художников и архитекторов 21 века; создания общедоступной для жителей и молодежи лендинга, которая позволит в дистанционном увлекательном формате изучить историю Великого сражения, а также стать частью большого патриотического праздника страны.**

### **2. Организаторы киберспортивного соревнования. Распределение прав и обязанностей**

- 2.1.** Общее руководство, проведение, организацию и контроль за проведением киберспортивного соревнования осуществляет киберспортивная платформа “Клик-Шторм” (далее - Клик-Шторм).
- 2.2.** Судейство киберспортивных соревнований осуществляется привлеченными судьями, в соответствии с квалификационными требованиями.
- 2.3.** ООО «Клик-Шторм» является организатором турнира. Иные организаторы (соорганизаторы) турнира определяются на основании договоров, заключаемых ООО «Клик-Шторм».
- 2.4.** Организаторы турнира не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.

### **3. Обязанности организаторов**

- 3.1.** Осуществлять деятельность по организации и проведению киберспортивного соревнования в киберспортивной дисциплине: World of Tanks (командный вид программы),
- 3.2.** Определять условия допуска к киберспортивному соревнованию;
- 3.3.** Осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты киберспортивного соревнования;
- 3.4.** Осуществлять регистрацию результатов матчей киберспортивного соревнования;
- 3.5.** Осуществлять регистрацию итогов киберспортивного соревнования;
- 3.6.** Осуществлять организацию судейства киберспортивного соревнования;
- 3.7.** Определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания киберспортивного соревнования.
- 3.8.** Для лучшей организации киберспортивного соревнования организаторы киберспортивного соревнования могут заключать между собой договоры и соглашения.

### **4. Нарушения регламента и обеспечение принципов честной игры**

- 4.1.** Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты киберспортивного соревнования.

- 4.2. Участникам киберспортивного соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику киберспортивных дисциплин и видов программ киберспортивного соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту. В случае нарушений данного пункта судья может дисквалифицировать участника.
- 4.3. Запрещается нарушение Правил игры.
- 4.4. Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.
- 4.5. Запрещается использование приёмов нечестной игры.
- 4.6. Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку, а также с использованием пресс-аккаунта.
- 4.7. Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются (но не ограничиваются ими) следующие случаи:
  - Достижение договорённости или любая форма переговоров о результате или счёте матча.
  - Заведомо пассивная игра для достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды, чтобы достичь желаемого результата матча.
- 4.8. Запрещается намеренно использовать любые ошибки (баги) или сбои в работе игры для получения игрового преимущества.

**5. Адреса и иные необходимые реквизиты организаторов киберспортивного соревнования**

- 5.1. Киберспортивная турнирная платформа ООО "Клик-Шторм", зарегистрированная по адресу 420043, Республика Татарстан, город Казань, улица Чехова, дом 31, квартира 63
- 5.2. Для регистрации используется интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы, активная ссылка по адресу: [click-storm.ru](http://click-storm.ru)
- 5.3. Контактный адрес электронной почты организаторов: [chief@click-storm.com](mailto:chief@click-storm.com).
- 5.4. Призовой фонд Соревнований составляет 150 000 рублей и 48 000 игрового золота. и распределяется между составами команд следующим образом:
  - 1 место - 75 000 рублей + 21 000 игрового золота
  - 2 место - 45 000 рублей + 15 000 игрового золота
  - 3 место - 30 000 рублей + 12 000 игрового золота

**6. Участники киберспортивного соревнования. Права и обязанности участников**

- 6.1. Участниками киберспортивного соревнования считаются лица и группы лиц (команды), зарегистрировавшиеся на киберспортивной турнирной онлайн платформе, зарегистрировавшиеся в установленном порядке на

участие в киберспортивном соревновании, которая была утверждена в установленном порядке.

- 6.2. К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 14 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования.
- 6.3. В киберспортивном соревновании могут принимать участие лица любых национальностей, прошедшие предварительный отбор, как мужчины, так и женщины, являющиеся гражданами Российской Федерации, зарегистрированные на территории страны. Участие в киберспортивном соревновании не основано на риске.
- 6.4. Информация о порядке и сроках регистрации на участие размещается на официальном сайте киберспортивного соревнования и на киберспортивной турнирной онлайн платформе.
- 6.5. Организаторы вправе запросить документы подтверждающие личности у участников в любой момент проведения киберспортивных соревнований.
- 6.6. Регистрация на участие в киберспортивном соревновании осуществляется в электронной форме через интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы не позднее, чем за 1 календарный день до начала киберспортивного соревнования.
- 6.7. Регистрируя команду на участие в киберспортивном соревновании капитан команды подтверждает условия пользования киберспортивной платформы, соглашается с политикой конфиденциальности турнирной платформы, а также гарантирует соответствие участников команды требованиям Регламента.
- 6.8. Регистрируясь на киберспортивной турнирной онлайн платформе участник дает согласие на обработку персональных данных. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм.
- 6.9. Участник может участвовать в киберспортивном соревновании только в одной команде. Использование нескольких аккаунтов запрещено. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора. В случае нарушений судья может дисквалифицировать участника.
- 6.10. Имена, фамилии, никнеймы, фото- и видеоматериалы с изображением и иная информация об участниках, их представителей, связанные с участием в киберспортивном соревновании, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению киберспортивного соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 6.11. Лица, нарушившие порядок и сроки регистрации на участие в киберспортивном соревновании, либо предоставившие данные, содержащую заведомо недостоверные данные, либо не предоставившие данные и прилагаемые к ней документы организаторам в полном объеме, к участию в киберспортивном соревновании не допускаются.
- 6.12. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам киберспортивного соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой

информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение санкций.

- 6.13.** Участники киберспортивного соревнования подтверждают ознакомление с Регламентом и техническими правилами мероприятия при регистрации на киберспортивной турнирной онлайн платформе.
- 6.14.** Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 6.15.** Участники киберспортивного соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам киберспортивного соревнования, зрителям, представителям средств массовой информации, журналистам, а также к другим участникам киберспортивного соревнования.
- 6.16.** Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без письменного разрешения Организатора.
- 6.17.** В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного соревнования, в том числе опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю санкций.
- 6.18.** Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты киберспортивного соревнования.
- 6.19.** Участники киберспортивного соревнования вправе:
  - 6.19.1.** Участвовать в киберспортивном соревновании по киберспортивной дисциплине в порядке, установленном Регламентом «Кибербитва за Москву»;
  - 6.19.2.** Осуществлять иные права в соответствии с законодательством Российской Федерации

## **7. Даты и время проведения киберспортивного соревнования**

- 7.1.** Регистрация на участие в онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования начинается с момента публикации анонса киберспортивного соревнования.
- 7.2.** Регистрация проводится на официальном сайте мероприятия [click-storm.ru](http://click-storm.ru)
- 7.3.** Закрытие регистрации на каждую онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования происходит за день до начала онлайн-квалификации. В исключительных случаях регистрация может быть закрыта за несколько часов до старта киберспортивного соревнования, но не более, чем за 3 часа.
- 7.4.** Формирование готовой турнирной сетки онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования и окончательного списка команд-участниц происходит в течение дня после закрытия регистрации



на онлайн-квалификацию. В исключительных случаях сетка может быть сформирована за 3 часа до старта киберспортивного соревнования.

- 7.5. Расписание онлайн-квалификаций, гранд-финала, формат участия в киберспортивном соревновании указывается в соответствующем положении данного регламента
- 7.6. Онлайн-отборочные состоятся 27 ноября и 4 декабря соответственно.
- 7.7. Матч за 1-место (гранд-финал) киберспортивного соревнования по дисциплине World of Tanks проводится 6 декабря 2021 года в формате онлайн с трансляцией чемпионата из студии в Москве.

## **8. Формат и система проведения киберспортивного соревнования**

- 8.1. Киберспортивное соревнование проводится по олимпийской системе с выбыванием после одного поражения (Single Elimination).
- 8.2. Формат киберспортивного соревнования подразумевает по две онлайн-квалификации в дисциплине World of Tanks и гранд-финал в формате онлайн.
- 8.3. Все матчи онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования в дисциплине World of Tanks проходят до двух побед (Bo3).
- 8.4. Онлайн-квалификации киберспортивного соревнования проходят до стадии полуфинала (то есть пока не останется 4 команды). Четыре команды, прошедшие до полуфинала в онлайн-квалификациях, получают слоты в финальном турнире 6 декабря.
- 8.5. На каждую онлайн-квалификацию отведен один календарный день. Организаторы предоставят расписание матчей после закрытия регистрации на онлайн-квалификации киберспортивного соревнования и выявления точного количества команд-участниц онлайн-квалификаций.
- 8.6. Матчи финального турнира киберспортивного соревнования проходят в формате онлайн. Все матчи в финальном турнире до трех побед (bo5), грандфинал и матч за третье место до четырех побед (bo7).
- 8.7. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться к началу проведения киберспортивного соревнования.
- 8.8. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей, если это необходимо, и, по их указанию, стримеров, а также предоставлять им доступ к внутриигровой информации.
- 8.9. Матчи стартуют по команде судьи и (или) расписанию киберспортивной турнирной онлайн-платформы.
- 8.10. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника – 10 (десять) минут после времени, указанного судьей.
- 8.11. Процесс выбора карты осуществляется “Вычеркиванием” команды по очереди убирают по карте из списка пока не останется последняя, на ней и будет проводиться матч.
- 8.12. Команда которая находится выше по турнирной сетке выбирает сторону. Команда ниже первая начинает вычеркивать карты. Команды всегда меняются сторонами после боя.
- 8.13. После окончания матча участники должны указать результаты в игровой комнате киберспортивной турнирной онлайн-платформы, а также прикрепить скриншот с результатом. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца киберспортивного соревнования и предъявлять их судьям по требованию.

- 8.14. При результате боя “Ничья” назначается переигровка со сменой сторон.
- 8.15. Если в течении матча происходит больше двух "Ничьей" то судья может на свое усмотрение выдать победу на 3 карте с результатом "Ничья" любой из команд или сразу назначить техническое поражение команде , которая играет на "Ничью".

## **9. Награждение победителей и призеров**

- 9.1. Команды, занявшие призовые места (1-е, 2-е, 3-е), награждаются денежными призами.
- 9.2. Организаторы вправе предусмотреть дополнительные награды для победителей и призеров.
- 9.3. В случае установления организаторами призового фонда призовые суммы распределяются среди участников команды, занявшей соответствующее место, равномерно.
- 9.4. Для получения призовых сумм каждый из участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 10 рабочих дней после окончания киберспортивного соревнования обязан дополнительно предоставить организаторам реквизиты личного банковского счета, копию паспорта, копию ИНН, копию страхового свидетельства государственного пенсионного страхования (СНИЛС). Если в указанный срок участник не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
- 9.5. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 60 календарных дней с момента предоставления организаторам необходимых материалов, указанных в пункте 9.4 настоящего Регламента.
- 9.6. Организаторы, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, в том числе исчисляют, удерживают и перечисляют налог на доходы физических лиц, а также подают сведения о налогоплательщике в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

## **10. Условия финансового обеспечения киберспортивного соревнования**

- 10.1. Для участия в киберспортивном соревновании взносы с участников не взимаются.
- 10.2. Расходы, связанные с организацией и проведением киберспортивного соревнования, несет ООО «Клик-Шторм».