

Apex Esports

Регламент турнира CIS Cup

1. ПРАВИЛА ТУРНИРА

- Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира CIS Cup (далее — «Турнир»), если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала Турнира;
- Организаторы Турнира должны проинформировать Капитанов Команд Турнира обо всех изменениях в действующем Регламенте Турнира;
- Вопросы, не предусмотренные Регламентом Турнира, рассматриваются индивидуально Организаторами;
- При нарушении Регламента Участниками Турнира они будут исключены из текущего Турнира, а также Организаторы, в зависимости от нарушения, оставляют за собой право не допускать к участию данную Команду в последующих Турнирах.

2. ТРЕБОВАНИЯ И ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

Для получения права на участие в турнире каждый игрок должен:

- Использовать свою личную учетную запись EA, играя через Origin или Steam и принять Официальный регламент турнира;
- Указать или убедиться в том, что на веб-сайте apexesports.ru (в разделе **Профиль**) указан ваш актуальный ник в Apex Legends;
- В Никнейме Участника Турнира запрещается употреблять нецензурные выражения;
- Иметь собственную Команду и/или являться членом уже созданной Команды на веб-сайте apexesports.ru;
- Быть участником Discord-сервера: <https://discord.gg/kpxrU6k>;
- Все Участники Турниров во время проведения Матчей, в которых участвует их Команда, обязаны находиться в голосовых каналах на Discord-сервере, название которых содержит название вашей Команды и номер слота.

2. СОСТАВЫ И БЛОКИРОВКА СОСТАВОВ

- Команда должна **обязательно** состоять из 3 (трех) Участников;
- Все Участники Команды должны иметь текущий рейтинг в Apex Legends **не ниже Платины**;
- Составом Команды управляет Капитан Команды;
- Участник может быть зарегистрирован **только в одном составе** любой Команды, подающей заявку на участие в Турнире;
- От одной киберспортивной организации может участвовать **лишь один состав**;
- Игроки могут исключаться из состава Команды решением капитана Команды.

2.1. КАПИТАН КОМАНДЫ

- Капитаном Команды признается тот Участник, кто создал Команду на веб-сайте apexesports.ru (в разделе **Профиль**);
- Капитан Команды должен подавать заявку на участие в Турнире, выбирая состав Команды, который будет играть все предстоящие Матчи в Турнире;
- Капитан **не может быть заменён** на любом этапе Турнира;
- За Капитаном остается право исключать, заменять Участников Команды **не более 1 (одного) раза** за Турнир (**после его начала**), обязательно нужно сообщать о замене Организаторам Турнира и своевременно вносить изменения в поданной заявке на веб-сайте apexesports.ru.
- Капитаны обязаны информировать Участников из своей Команды обо всех изменениях в регламенте.

2.2. НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

- Команда должна иметь официальное название, указанное ещё при создании Команды на веб-сайте apexesports.ru (в разделе **Профиль**). После регистрации на конкретный Турнир название Команды в данном Турнире уже **нельзя** изменить;
- Название Команды должно отличаться от названий других Команд;
- В Названии команды **запрещается** употреблять нецензурные, оскорбительные выражения.

3. СТРУКТУРА СОРЕВНОВАНИЯ

- Любой Участник может быть немедленно дисквалифицирован из-за несоблюдения Пользовательского соглашения, Правил соблюдения конфиденциальности информации, в том числе, помимо прочего, за:

- использование каких-либо «читов», «макросов», «хаков» или других «вспомогательных» приложений сторонних разработчиков во время матчей;
- умышленное отключение от сети Интернет во время любого матча;
- сговор с другими командами в ходе матчей;
- использование известных эксплойтов в игре (в обязанности игроков входит понимание и неиспользование всех известных незаконных эксплойтов);
- оскорбительное или нарушающее порядок поведение, в том числе любое использование оскорбительных, негативных или нецензурных выражений.

4. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

Карты:

- В ходе Турнира может использоваться любая карта из общедоступного списка в Apex Legends.

Общие правила:

- Участникам, принявшим решение транслировать свои матчи, рекомендуется использовать задержку не менее чем в 3 (три) минуты;
- Участники не имеют права выйти из Матча до его завершения, даже если все Участники Команды были убиты;
- Участники не имеют права намеренно задерживать начало Матча;
- После регистрации Участники не имеют права отказаться от участия в Турнире;
- Участники не имеют права использовать какие-либо скрипты, вносящие изменения в игру;
- Участники не имеют права взламывать механизм игры;
- Участники не имеют права намеренно использовать ошибки геометрии карты для блокировки или уклонения от любого урона, скрытия внутри геометрии карты и за невидимыми стенами на карте.

5. НАБОР ОЧКОВ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПРИ РАВЕНСТВЕ ОЧКОВ

- По завершении каждого Матча Командам присуждаются очки в зависимости от занятого места и общего количества убийств Команды (далее — «Очки за Матч»).

За каждый Матч присуждается такое количество очков:

Место	Очки
1	12
2	9
3	7
4	5
5	4
6 - 7	3
8 - 10	2
11 - 15	1
16 - 20	0

По 1 Очку присуждается за каждое убийство.

- В конце каждого раунда общее количество очков Команды включает в себя очки такой Команды за все Матчи в раунде (далее — «Очки за раунд»).
 - Дополнительные показатели при равенстве Очков за раунд
- В случае если 2 (две) или больше Команд имеют равное количество Очков за раунд, они будут ранжироваться **по одному** из перечисленных ниже критериях:

- Очки в отдельном Матче

- Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается их максимальное количество очков в отдельном Матче.

Пример: Команда 1 и Команда 2 набрали по 67 Очков за раунд. Наибольшее количество Очков за матч у Команды 1 — это 20 очков в первом матче раунда, а у Команды 2 — 22 очка во втором Матче раунда. Команда 2 выигрывает по показателю очков в отдельном Матче. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется показателей очков в отдельном Матче.

- Самое высокое место в отдельном Матче

- Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается самое высокое место каждой из них в отдельном Матче. Это могут быть один и тот же или разные Матчи для каждой из Команд. Команда, занявшая наивысшее место (с наименьшим числом), выигрывает по дополнительным показателям. 1-е место в отдельном Матче — наилучший возможный показатель. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных Матчей. Если 2 (две) или больше Команд имеют равное количество очков за отдельный Матч и одинаковое самое высокое место в отдельном Матче, они ранжируются по общему количеству убийств в отдельном Матче.

- Общее количество убийств в отдельном Матче

- Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается наибольшее общее количество убийств в отдельном Матче. Команда, совершившая наибольшее общее количество убийств в отдельном Матче, выигрывает по дополнительным показателям. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных Матчей.

6. ОТКЛЮЧЕНИЯ, КОДЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К МАТЧУ И НАЧАЛО ИГРЫ

Отключения:

- В случае отключения игроков или их невозможности загрузить сеанс игры Матчи будут продолжаться.
- Если 10 и более Участников, находящихся в «зале ожидания» Матча в игре, отключаются в ходе игры или не могут загрузить сеанс игры, то Матч будет переигран.
- Если Участник отключился от Матча после выбора Легенды и начала Матча, то Матч не будет переигран.

Коды подключения:

- Уникальные коды для присоединения к соответствующему Матчу Турнира в игре Apex Legends будут отправлены в чат «время и коды» на Discord-сервере.
- Могут сообщаться уникальные коды для каждой группы Турнира.
- Участники не могут передавать код лицам, не участвующим в Турнире и/или состоящим в других Командах. В случае нарушения этого правила Команда может быть дисквалифицирована.
- Если игрок принял решение транслировать свои матчи и в ходе трансляции отображается код, считается, что такой игрок передал код лицам, не участвующим в Турнире и/или состоящим в других Командах.

Начало игры:

- Чтобы принять участие в каждом из Матчей, Участники должны находиться в «зале ожидания» Матча в игре в назначенное Организаторами Турнира время начала Матча.
- Участники Турнира в «зале ожидания» **обязаны зайти в свой слот**, который был присвоен Команде организаторами Турнира.
- Матчи могут начаться в назначенное время без присутствия всех Участников или Команд.
- Участники или Команды, пропускающие Матч, могут присоединиться к следующему Матчу в своей Группе.
- В Матчах могут принимать участие меньше 20 (двадцати) Команд и (или) 60 (шестидесяти) Участников.

7. ПРИЗОВОЙ ФОНД

- Призовой фонд Турнира составит 30,000 российских рублей (тридцать тысяч рублей 00 копеек) и распределится между победителями Турнира следующим образом:

1. Команда, занявшая 1 место, получает 21,000 рублей (двадцать одна тысяча рублей 00 копеек);
2. Команда, занявшая 2 место, получает 6,000 рублей (шесть тысяч рублей 00 копеек);
3. Команда, занявшая 3 место, получает 3,000 рублей (три тысячи рублей 00 копеек);

- Выплаты победителям турнира осуществляются в течение 10 рабочих дней после завершения Турнира.