

Правила проведення змагань

1. Загальні положення

Гра: Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Ігри проходять онлайн, на серверах Ubisoft - Європа: захід

Режим: 5 на 5 (Заряд)

2. Перелік карт:

Банк, Кордон, Шале, Клуб, Узбережжя, Консульство, Кафе Достоевський, Смарагдові рівнини, Канал, Орегон, Outback (глибинка), Хмарочос, Вілла, Парк Розваг, Лабораторії Nighthaven, Лігво.

3. Налаштування матчу:

- Число заборон: 4
- Час на заборону: 20

Налаштування раундів:

- Кількість раундів: 12
- Зміна завдання "штурм / захист": 6
- Доп. час: 3 раунди
- Різниця в рахунку в доп. час: 2
- Зміна завдання в доп. час: 1
- Параметри зміни мети: 2
- Зміна мети завдання: Зіграні раунди
- Особлива точка входу штурм загону: Увімкнути.
- Тривалість фази вибору: 25
- Фаза заміни: Увімкнути.
- Час на заміну: 25
- Обмеження шкоди: 100
- Втрати від вогню за своїми: 100
- Поранення: 20
- Спринт: Увімкнути.
- Нахил: Увімкнути.

- Відеоповтор смерті: Off.
- Фаза підготовки: 45
- Фаза атаки: 180

4. Вимоги

У грі має бути проведено не менш 300 годин, також ігровий акаунт повинен мати мінімум 50 рівень. Гравці не повинні мати жодних банів від Ubisoft на їх акаунті(ах).

5. Верифікація

Кожна команда має пройти верифікацію у організатора турніру. Верифікація включає в собі: перевірку громадянства учасників, перевірку акаунтів на предмет використання нелегального софту (читів), та на предмет відповідності вимогам турніру, що зазначені вище.

6. Система проведення

Якщо кількість команд на момент початку турніру буде складати 16, гравці грають між собою за системою Double-elimination (спосіб проведення спортивних турнірів, в яких учасник вибуває після двох поразок).

У випадку, якщо команд буде більше 16-ти, гравці будуть грати за системою Single Elimination.

Команди що дійдуть до гранд-фіналу будуть грати за правилами Triple Elimination.

Правила проведення ігор

Після реєстрації капітанам команд на пошту буде надісланий лінк-запрошення на дискорд сервер, який він має розіслати іншим членам команди. Після верифікації усіх учасників команди, будуть створені відповідні ролі (що містять назву команди) та закритий голосовий та текстовий чати для швидкої комунікації команда-організатор.

Під час турніру учасники мають використовувати закритий голосовий чат нашого серверу.

Перед початком матчу (можливо за день чи два, або ж безпосередньо під час турніру) обом командам буде надісланий лінк на сервіс бан-пik карт. Матч створюється організатором відповідно до результату цього бану.

7. Баги, обмеження, нечесна гра і санкції

За використання багів гри гравець може отримати технічну поразку. Словесні звинувачення не розглядаються.

Нечесною грою вважається використання скриптів або програм, які ламають гру.

Заборонено принижувати, провокувати і обманювати учасників, а також суддю під час турніру будь-якими методами. За подібні порушення гравець може отримати попередження або технічну поразку і позбутися будь-яких призів. Як докази необхідно надати скріншот.

Затягування старту матчу строго заборонено. Якщо один з гравців спеціально затягує старт матчу, він може отримати технічну поразку.

Команда, що відмовилася від перегравання, призначеного суддею, отримує технічну поразку і позбавляється будь-яких призів, якщо зайняв одне з призових місць.

Заборонено неспортивну поведінку. За дане порушення команда може отримати від попередження до технічної поразки в турнірі. Суддя турніру приймає рішення згідно з цим Регламентом. У спірних і нестандартних ситуаціях суддя має право особисто вирішити ту чи іншу ситуацію. У виняткових спірних ситуаціях ви можете оскаржити рішення суддів.

Повне ім'я не може складатися з домена того чи іншого інтернет-ресурсу (наприклад: www.google.com або google.com).

Заборонені аватари та нік-нейми акаунтів, що містять неприйнятні символи, або слова, пов'язані з расизмом, рашизмом і т.п.

Також заборонені нік-нейми у вигляді бар-кодів, або ті, за якими важко ідентифікувати гравця.

8. Заміна гравців

Заміна гравців допускається тільки до початку гри. Якщо гра вже почалася (йде вибір оперативників і точок входу), всі 5 гравців команди повинні брати участь в грі до її завершення. При грі до двох перемог заміна гравців можлива під час зміни карт. У виняткових випадках (непередбачені технічні проблеми та ін.) допускається замінювати гравця під час матчу за погодженням з адміністрацією через протест до матчу. Гравець що замінює повинен відповідати всім перерахованим вище вимогам.

ДОЗВОЛЕНО МАТИ НА ЗАМІНІ НЕ БІЛЬШЕ ДВОХ ГРАВЦІВ.

9. Технічні проблеми

Гравці самі відповідають за своє апаратне забезпечення і підключення до інтернету. Перенесення гри через технічні проблем або заміну гравця неможливе. Якщо у команди немає п'яти гравців, готових брати участь в грі, їй зараховується технічна поразка.

10. Гра з не відповідним ігровим акаунтом

Грати можна тільки з тим обліковим записом, який зазначений при реєстрації команди. Неправильно зазначений ігровий акаунт може спричинити за собою санкції, починаючи від нарахування штрафних очок до дискваліфікації з турніру, та втраті призів.

11. Дисконнект гравців

Якщо гравець втрачає з'єднання з сервером під час гри, команди зобов'язані дограти раунд до кінця в неповному складі. Після завершення раунду гравець може знову з'єднатися з сервером. Гра оголошується початою відразу після старту першого раунду. У кожній команді повинно залишатися не менше 4 гравців і вони зобов'язані продовжувати гру до її завершення. Після цього визначається переможець. Якщо це неможливо через проблеми з підключенням до сервера, перемога присуджується команді з достатньою кількістю гравців. Кожна команда має право перезапустити гру один раз. Якщо технічна проблема виникає знову, наприклад, гравець ще раз втрачає з'єднання з сервером після перезапуску гри, команда повинна продовжувати зі складом в

4 гравця до завершення гри. Зловживання цим правилом прирівнюється до навмисного обману і карається штрафом аж до дискваліфікації команди.

12. Перестворення гри / Рехост

У спірній ситуації команди повинні подати протест. Тільки адміністрація турніру може вирішити, чи треба почати гру з самого початку з рахунком 0:0.

Якщо команда залишає матч для відкриття протесту, це не вважається за рехост. Адміністратори можуть дозволити більшу кількість рехостів в залежності від різних обставин (наприклад, у зв'язку з перебоєм в роботі серверів Ubisoft)

Якщо матч перерваний, команди повинні зробити рехост і продовжити з раунду, на якому вони зупинилися. Якщо один з раундів "переграється" через рехоста, гравці повинні вибрати тих же оперативників, зробити таку ж "шосту" заміну, а також вибрати ту ж точку захисту і те саме спорядження, що і в раунді, який "переграється".

Кількість дозволених рехостів залежить від формату матчу:

Во1: max. 2 рехоста (1 на команду)

Во3: max. 6 рехостів (1 на команду на кожну карту)

13. Нелегальні дії

Всі дії, що дають нечесну перевагу, є нелегальними. Це включає використання будь-яких багів / експлоїтів в грі. Команда, яка навмисно використовує баги / експлоїти під час турніру, отримує попередження. За повторне порушення команда буде дискваліфікована.

14. Високий пінг

Максимальний пінг в матчах дорівнює 200 мс. Якщо гравець все ще має пінг вище 200 мс і матч неможливо зіграти без проблем, можна відкрити протест. Правило застосовується виключно у випадках, якщо пінг гравця постійно вище 200 мс! Створення протесту до матчу допускається тільки після його завершення. До протесту необхідно докласти не менше 3-х скріншотів, зроблених в двох різних раундах гри. Адміністрація залишає за собою право на

дискваліфікацію команди, в складі якої був гравець з високим пінгом, в залежності від обставин.

15. Перелік заборонених скінів:

Заборонені всі скіни на оперативників, окрім стандартний або дефолтних (не плутати з тематичними) з батл-пасів, чи то сезонних пропусків.

Заборонені скіни на гаджети оперативників (пастки Фрост, Капкана, голограми Алабай чи Яни, і т.д.). На зброю дозволено ставити будь-який скін, включно з щитами.

16. Дискваліфікація

Для того, щоб дотримуватися встановленого розкладу проведення матчів в турнірі і скоротити затримки в турнірі, адміністрація залишає за собою право на дискваліфікацію команд. Цей захід буде застосовуватися тільки в тих випадках, якщо команда навмисно затягує гру або перешкоджає її завершенню. В особливих випадках заходи можуть бути прийняті по відношенню до обох команд.

Правила турніру не підлягають зміні!