**Регламент   
открытого чемпионата по Counter Strike: Global Offensive  
«EZKATKA LKL»**

**2020**

1. **Цели и задачи.**

1.1. Развитие регионального киберспорта.

1.2. Организация досуга молодежи любителей киберспортивных дисцплин.

1.3. Развитие профессиональных качеств киберспростменов, тренеров, комментаторов, менеджеров в области коммерческих спортивных лиг.

**2. Руководство чемпионатом (турниром).**

2.1. Руководство чемпионатом осуществляет оргкомитет турнира.

2.2. Оргкомитет турнира взаимодействуют с командами только через представителей команд.

**3. Структура чемпионата и система проведения.**

3.1. Чемпионат включает в себя три основных этапа: Отборочные соревнования в регионах, Основная часть в регионах и Финальная часть в г. Пенза.

3.1.1. Отборочный этап в регионах. Целью этапа является выявление участников Профессионального и Любительского дивизиона лиги. К участию допускаются команды, подавшие установленным организатором способом заявку на участие в Чемпионате. Дата начала регистрации команд в каждом регионе назначается индивидуально, закрытие регистрации происходит, если в отборочном этапе подало заявку 32 команды или за день до начала отборочного этапа:

* г. Пенза - 25.09.2020 по 01.11.2020 включительно.
* г. Саратов – 27.10.2020 по 30.11.2020 включительно.
* г. Самара – 21.10.2020 по 23.11.2020 включительно.
* г. Барнаул – 21.10.2020 по 30.11.2020 включительно.
* Online-город – 25.09.2020 по 19.12.2020 включительно.

Отборочный этап в регионах проходит в формате группового этапа по системе Round Robin (Круговая система, каждый с каждым). Формат игр – Best of 2.

При распределении мест по итогам группового этапа последовательно учитываются следующие критерии:

- Количество очков (победа - 1 очко, поражение - 0 очков);

- Результаты личных встреч, в случае равного количества очков;

При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между спорящими участниками.

По окончании первого этапа все команды проходят в основную часть в регионах. Первые 8 команд турнирной таблицы в конце сезона отправляются в Профессиональный дивизион, остальные команды – в Любительский дивизион региона.

3.2. По усмотрению оргкомитета турнира количество квот в следующий этап чемпионата может быть изменено. При этом оргкомитет турнира берёт на себя обязанность оповестить всех остальных участников соревнований в регионе, где было изменено количество квот.

3.3. Основная часть в регионах делится на 2 дивизиона: Любительский и Профессиональный. Проходят игры в ONLINE формате.

3.3.1. Любительский Дивизион. Целью этапа является выявление лучшей команды из любителей чемпионата. Включает в себя 2 стадии:

* Групповая стадия BO2.
* Double-Elimination BO3.

Система проведения Любительского Дивизиона:

1. Групповой этап по системе Round Robin Best Of 2. Целью этапа является выявление необходимого количества команд, как лучших любительских в своих регионах.
2. Общий для регионов Плей-офф по системе Double Elimination Best Of 3. Количество участников – 8. Турнирная сетка формируется случайным ранжированием из финалистов первого этапа. Целью этапа является выявление чемпиона Любительского Дивизиона EZKATKA LKL.

3.3.2. Профессиональный Дивизион. Целью этапа является выявление участников финальной части турнира. Включает в себя 2 стадии:

* Групповая стадия BO2.
* Double-Elimination BO3.

1. Групповой этап по системе Round Robin Best Of 2. Целью этапа является выявление 4 лучших команд дивизиона.
2. Плей-офф по системе Double Elimination Best Of 3. Целью этапа является выявление необходимого количества команд, как лучших любительских в своих регионах.

3.4. Финальная часть турнира проходит в формате LAN. Целью этапа является выявление чемпиона турнира EZKATKA LKL. Количество участников - 8. Турнирная сетка формируется случайным ранжированием из финалистов Профессиональных дивизионов в регионах. Финальная часть Чемпионата включает в себя 2 стадии: Групповой этап и Плей-офф.

3.4.1. Групповой этап по системе GSL. Формат игр - BO1. Целью этапа является определение участников плей-офф. Количество групп – 2. Из каждой группы дальше проходит по две лучших команды.

3.4.2. Плей-офф турнира проводится по системе Single Elimination BO3. Целью этапа является определение победителя Чемпионата.

**4. Сроки проведения этапов.**

4.1. Отборочные соревнования в регионах.

* г. Пенза - 07.11.2020 по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Саратов – 01.12.2020 по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Самара – 24.11.2020 по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Барнаул – 01.12.2020 по ДД.ММ.ГГ включительно.
* Online-город – 20.12.2020 по ДД.ММ.ГГ включительно.

4.2. Основная часть в регионах.

* г. Пенза - ДД.ММ.ГГ по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Саратов – ДД.ММ.ГГ по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Самара – ДД.ММ.ГГ по ДД.ММ.ГГ включительно.
* г. Барнаул – ДД.ММ.ГГ по ДД.ММ.ГГ включительно.
* Online-город – ДД.ММ.ГГ по ДД.ММ.ГГ включительно.

4.3. Финальная часть в г. Пенза – ДД.ММ.ГГ.

**5. Распределение квот на финальный этап.**

5.1.Распределение квот основано на количестве участвующих команд в отборочных этапах лиги.

5.2. Любительский дивизион:

* г. Пенза – 3 квоты в финал Любительского Дивизиона.
* г. Саратов – 1 квота в финал Любительского Дивизиона.
* г. Самара – 2 квоты в финал Любительского Дивизиона.
* г. Барнаул – 1 квота в финал Любительского Дивизиона.
* Online-город – 1 квота в финал Любительского Дивизиона.

5.3. Профессиональный дивизион:

* г. Пенза – 3 квоты в Финальную часть турнира.
* г. Саратов – 1 квота в Финальную часть турнира.
* г. Самара – 2 квоты в Финальную часть турнира.
* г. Барнаул – 1 квота в Финальную часть турнира.
* Online-город – 1 квота в Финальную часть турнира.

**6. Распределение призового фонда.**

6.1. Призовой фонд отборочного этапа в регионах.

* Квоты на участие в Профессиональном Дивизионе EZKATKA LKL.
* Квоты на участие в Любительском Дивизионе EZKATKA LKL.

6.2. Призовой фонд основного этапа в регионах.

6.2.1. Любительский Дивизион:

* Первое место – 10 000 рублей;
* Второе место – 5 000 рублей;
* Третье место – 2 500 рублей;
* Четвертое место – 2 500 рублей;

6.2.2. Профессиональный дивизион:

* Квоты на участие в Финальной части EZKATKA LKL.

6.3. Призовой фонд Финального этапа.

* Первое место – 75 000 рублей;
* Второе место – 35 000 рублей;
* Третье место – 20 000 рублей;
* Четвертое место – 20 000 рублей;
* Пятое место – 10 000 рублей;
* Шестое место – 10 000 рублей;
* Седьмое место – 5 000 рублей;
* Восьмое место – 5 000 рублей;

**5. Участники и условия проведения.**

4.1. В турнире принимают участие все команды, подавшие заявку.

4.2. Во время турнира к нему могут присоединяться раннее незарегистрированные команды.

4.3. Игры проводятся по Правилам игры CS:GO (ФКСР 2019-2020) и с учетом настоящего Регламента и Приложения к Правилам, принятым главной судейской коллегией турнира.

4.4. К участию в соревнованиях допускаются игроки команд любого профессионального (нелюбительского), либо другого статуса по любой разновидности: учащиеся специализированных киберспортивных школ и просто любители киберспорта.

4.6. Игра на сервере длится до 16 победных раундов. Максимальная сумма раундов за одну сторону составляет 15, далее происходит смена сторон и продолжение матча.

4.6.1. При ничейном результате (15-15) команды имеют право не покидать игру, а доиграть ее. Результаты овер-таймов не учитываются.

4.7. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча.

4.8. Все персональные сервера турнира используют конфигурационный файл. Настройки игры производятся согласно данному конфигу.

4.9. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

4.10. Спортивные соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_vertigo, de\_dust2.

4.11. Выбор карт на матч определяется путем подбрасывания судьей монетки.

4.11.1. В случае матча до одной победы, команда, выигравшая бросок монетки, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. На карте, которая останется последней, играется матч.

4.11.2. В случае матча до двух побед, команда, выигравшая бросок монетки, определяет, кто вычеркивает карты первым. После выбора капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. На трех картах, которые останутся последними, играется матч. Команда, которая вычеркивает второй, выбирает карту на первую игру, затем выбор карт из числа оставшихся происходит поочередно.

4.12. Выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом. Стороны меняются местами после окончания первого раунда.

4.13. В игре побеждает команда, которая первая наберет 16 раундов за 2 стороны.

4.13.1. В случае, если по истечении 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, матч заканчивается ничейным результатом, обеим командам присуждается 2 очка.

**4. Паузы (таймауты)**

4.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до двух пауз за одну карту. Запрашиваемая пауза ставится в начале раунда.

4.2. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

4.3. Если противник превысил время, установленное пунктом 4.1, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения времени паузы возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

4.4. Игроки, Представители, принимающие участие в соревнованиях обязаны выполнять требования настоящего Положения и Правил игры, проявляя при этом высокую дисциплинированность, уважение к соперникам, судьям и зрителям в соответствии с принципами «Фэйер-Плэй». Команды несут ответственность за поведение своих игроков, болельщиков и не имеют право вмешиваться в действия судейской бригады.

4.5. Ответственные за проведение матчей турнира обязаны обеспечить:

— подготовку площадки (платформу проведения, своевременную консультацию перед матчем).

**5. Протесты.**

5.1. Протесты или жалобы (Протесты) подаются на факты, действия или бездействия, которые нарушают требования настоящего Положения или Правил игры.

5.2. Протесты подаются в Оргкомитет Представителем не позднее чем через 24 (двадцать четыре) часа после окончания игры с обязательной записью о намерении подать протест в протоколе матча по окончании данного матча и до закрытия протокола матча. Допускается использование видеоматериалов по сути Протеста. Оргкомитет рассматривает Протест до начала следующего тура. При удовлетворении Протеста, Оргкомитет руководствуется дисциплинарными санкциями в отношении нарушителей в соответствии с настоящим Положением. Оргкомитет, после принятия решения по Протесту, обязан оповестить Представителей, обозначенных в Протесте команд.

5.3. Не принимаются к рассмотрению Протесты:

— незафиксированные в Протоколе матча;

— несвоевременно поданные;

— немотивированные;

— на некачественное судейство;

**7.Порядок оформления команд**

4.1. Каждая команда может иметь 5 основных и 1 . Список игроков должен быть передан организаторам перед стартом турнира.  
  
4.3. Если команда заменяет 3 или более игроков из официального состава, организаторы оставляют за собой право дисквалифицировать команду и найти ей замену.  
4.5. Запасной игрок не может числиться в составе другой команды, выступающей на турнире, независимо от того, в каком дивизионе он играет.

7.1. Для участия в чемпионате командам необходимо до начала турнира подать в Оргкомитет заявку, уполномоченным представителем команды с указанием фамилии, имени, отчества всех игроков команды, ссылками на их Steam аккаунты и аккаунты выбранной площадки проведения. готовую заявку передать любым удобным путем.

7.2. В заявку разрешается вносить не более 6 игроков, в результате до заявки (драфта, обмена) не востребованных игроков необходимо отзаявить.

7.3. Заявка открывается за две недели до начала чемпионата и заканчивается за два дня до его начала.

7.4. Представители команды не позднее чем за 30 минут до начала матча обязаны заполнить Протокол матча, внеся никнеймы игроков, участвующих в матче, из числа заявленных на турнир с указанием их профиля на выбранной платформе.

Форму Протокола матча предоставляет судья.

**8. Судейство турнира.**

8.1. Судейство игр осуществляется судьями, утвержденными оргкомитетом.

8.2. Судьи матча обязаны:

а) судить матчи в соответствии с Правилами игры и данным Регламентом;

в) делать записи в Протоколе матча обо всех инцидентах до, вовремя и после матча (опоздание команды, недисциплинированное поведение игроков, зрителей, Представителей и т.п.);

г) в случае инцидентов, произошедших вовремя, а также до и после матча, в течение 5 часов после окончания игры обязаны сообщить организатору турнира о случившемся;

д) в течение 24 часов после окончания игры сообщить о результате матча организатору турнира;

8.3. Судья имеет право в случае возникновения форс-мажорных обстоятельств не давать разрешение на начало игры, либо прервать ее с обязательной записью в Протоколе матча.

**9. Проведение прямых трансляций**

9.1 Проводит прямые трансляции разрешено только тем стримерам-комментаторам, которые согласовали это с ЛКЛ.

9.2 Права на проведение трансляций выдают организаторы турнира. Для этого необходимо написать представителю турнира в личные сообщения, либо в сообщения группы Вконтакте <https://vk.com/ezkatkasport>.

9.3 Команды имеют право проводить собственные FP-трансляции с задержкой от 3 минут. Однако, капитану команды необходимо уведомить организаторов о том, что команда будет вести FP-стрим с указанием ссылки на плеер трансляции.

9.4 Если команда имеет своего собственного комментатора, который будет вести трансляции непосредственно для конкретной команды, также необходимо связаться с организаторами турнира.

**10. Штрафные и дисциплинарные санкции.**

10.1. Штрафные санкции.

Во время игр турнира игроки и официальные лица должны соблюдать следующие требования:

Игроки и официальные лица обязаны давать интервью и участвовать во всех мероприятиях, организованных лигой (открытие, закрытие, фотосессии и т.д).

Не соблюдения этих требований влечет за собой штрафные санкции:

ж) Подача заявки на матч с опозданием - штрафной бал

з) Неявка на матч команды. Первый раз ТП. Второй раз дисквалификация.

10.2. Дисциплинарные санкции.

Удаление:

— за неспортивное поведение – («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения от участия во всех турнирах ООО "КИБЕРСПОРТ" на две недели;

— за агрессивное поведение («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения от участия во всех турнирах ООО "КИБЕРСПОРТ" на три недели;

— за оскорбление партнера, соперника, судей, официальных лиц – («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения от четырех недель (по решению ЛКЛ;

— за нецензурное выражение в адрес партнера, соперника, судей, официальных лиц — («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения от четырех недель (по решению ЛКЛ);

виде отстранения от четырех недель (по решению ЛКЛ);

— за оскорбительные жесты в адрес соперника, официальных лиц и зрителей – («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения от четырех недель (по решению ЛКЛ);

— за физическое воздействие и угрозу физического воздействия на судейскую бригаду, официальных лиц («автоматическая дисквалификация») плюс по решению ЛКЛ в виде отстранения дисквалификация от одного года с рассмотрением на ЛКЛ, за повторное нарушение – исключение из всех соревнований ООО "КИБЕРСПОРТ" пожизненно;

— за участие дисквалифицированного игрока засчитывается техническое поражение со счетом 0:3

независимо, подан или нет протест, дисквалификация увеличивается на две недели от всех турниров ООО "КИБЕРСПОРТ", действие этого пункта может быть применено до окончания соревнований независимо от времени выявления данного нарушения;

— за распитие спиртных напитков на территории спортивного объекта, включенного в реестр объектов чемпионата, лицами, включенными в заявки команд в любой должности – отстранение до окончания турнира;

— допускается применение в качестве наказания условной дисквалификации, которая подразумевает, что в случае получения наказания в течении данного периода, срок реальной дисквалификации увеличивается в двукратном размере от условной;

— апелляции и ходатайства на вынесенные нарушения в случае их распространения за временные рамки данного турнира могут быть рассмотрены не ранее, чем по сроку окончания данного турнира, в котором получено наказание.

10.3. В случае удалений, не предусмотренных Положением, решение о сроке дисквалификации принимается, согласно решению ЛКЛ.

Примечания:

Игрок получает предупреждение за совершение одного из следующих нарушений:

а) неспортивное поведение,

б) демонстрация (символом или жестом) неодобрительного отношения к официальным лицам (критика решений, протест);

в) систематическое нарушение «Правил игры в CS:GO»;

г) затягивание возобновления игры;

Игрок получает дисквалификацию за совершение одного из следующих нарушений:

б) агрессивное поведение;

в) плевок в соперника или представителя команды соперника;

е) обидные, оскорбительные или нецензурные выражения и/или жесты;

ж) второе предупреждение в течение одного и того же матча.

9) дисквалифицированный игрок не должен включаться в протокол матча, который он должен пропустить;

10) в зачет реализации дисквалификации идут лишь действительно сыгранные (проводившиеся) матчи. Если матч не доигран до конца или было присуждено техническое поражение, дисквалификация считается реализованной, если команда, к которой принадлежит дисквалифицированный игрок, не несет ответственности за факты, которые привели к тому, что матч не был доигран до конца, отменен и (или) было присуждено техническое поражение в матче.

б) дисквалификация за другие проступки:

— за первый рецидив (рецидивом считается повторное вынесение дисциплинарной санкции в течение 5-и лет) — на срок не менее 12 месяцев;

— за второй случай рецидива – дисквалификация более чем на два года или на неограниченный срок.

Примечание:

дисквалификации, вынесенные в количестве одного матча, распространяются только на тот турнир, где совершен дисциплинарный проступок. Дисквалификации, вынесенные во временные сроки, распространяются на все турниры по любой разновидности киберспорта под эгидой ООО "КИБЕРСПОРТ"

Дисквалификации на срок, определяемый ЛКЛ:

— за грубое физическое воздействие на игроков, официальных лиц (представителей) клуба (команды), официальных лиц матча;

— за публичные оскорбительные действия и/или выражения, унижающие достоинство и/или деловую репутацию игроков, официальных лиц, официальных лиц матча, представителей клубов — дисквалификация официального лица и/или официального лица матча не менее чем на 5 (пять) матчей и далее по решению ЛКЛ;

— за предоставление недостоверных документов и сведений для оформления документации соревнований (заявки игрока) клубом;

Примечание:

1) дисквалификация игрока или официального лица (представителя) клуба (команды) — это отстранение на определенный срок или количество матчей от участия в официальных 2) подсчет отбывания наказания по вынесенным дисквалификациям несут команды самостоятельно.

Награждение.

Команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е место награждаются кубками, грамотами и медалями. Возможны индивидуальные призы, в случае присуждения их какими-либо организациями, спонсорами и партнерами или команд-участниц по согласованию.

Состав команд, участвующих в Чемпионате.

По утвержденному списку оргкомитетом.

**11. Разное.**

Команды обязаны участвовать в матч-дей и других мероприятиях, организованных лигой.

11.1. Явные ошибки.

Оргкомитет турнира вправе в любой момент исправить любые ошибки в подсчетах или прочие явные ошибки.

11.2. Вновь открывшиеся обстоятельства.

11.2.1. Пересмотр принятого юридически обязывающего решения может быть потребован, если одна из сторон обнаружит факты или доказательства, которые могли бы существенно повлиять на принятие более благоприятного решения и которые объективно не могли быть предоставлены ранее.

11.2.2. Просьба о пересмотре должна быть подана в Оргкомитет турнира в течение 10 (десяти) рабочих дней с момента обнаружения оснований для пересмотра.

**12. Вступление решений в силу.**

12.1. Решения вступают в силу немедленно, если они не подлежат обжалованию или если данный Регламент предусматривает такое действие.

12.2. В иных случаях они должны быть реализованы по истечению предельного срока для обжалования.