

Турнир Rocket League Championship Series — официальные правила сезона 2021-22 гг.

1. Введение и согласие

1.1 Введение

Настоящие официальные правила турнира Rocket League Championship Series — сезон 2021-22 (далее именуемые «**Правила**») регулируют все этапы турнира Rocket League Championship Series — сезон 2021-22 гг. (далее именуемого — «**Турнир**» или «**Турнир RLCS 2021-22**»), проводимого компанией Psyonix LLC (далее именуемой «**Компания Psyonix**»).

Настоящие правила составлены с целью обеспечения честного характера соревнования по игре в Rocket League (далее именуемой «**Rocket League**») в связи с Турниром, а также с целью создания благоприятных условий для проведения конкурентных соревнований и обеспечения развлекательного, справедливого и чуждого Злонамеренному поведению характера соревнования по игре в Rocket League (определение Злонамеренного поведения приводится ниже).

Данные правила могут быть переведены на другие языки. В случае любых противоречий или расхождений между переведенной и английской версиями настоящих Правил версия на английском языке имеет приоритет и преимущественную силу. Участие в настоящем Турнире не подразумевает участия ни в каких других турнирах, соревнованиях, конкурсах или розыгрышах лотерей.

1.2 Согласие

Для участия в Турнире каждый игрок (далее именуемый «**Игрок**») должен согласиться (или, если Игрок является несовершеннолетним (в соответствии с определением ниже), родитель или законный опекун такого Игрока должен согласиться от имени игрока) соблюдать настоящие Правила на постоянной основе, в том числе «Кодекс поведения», приведенный в разделе 7. Игрок (или, если Игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока) должен принять настоящие Правила в форме регистрации для участия в Турнире по адресу <https://www.rocketleagueesports.com/rules/>. Участвуя в Игре или Матче (определения которых приводятся ниже), которые являются частью Турнира, Игрок подтверждает, что он (или, если Игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока) соглашается с настоящими Правилами в соответствии с данным разделом 1.2.

Настоящие правила применимы также к каждой Команде, получившей разрешение на участие в Турнире, и ее владельцу (владельцам) (далее именуемому «**Владелец**»), руководителю (далее именуемому «**Руководитель**») и тренеру (далее именуемому «**Тренер**»). Владелец (владельцами) Команды могут быть физические или юридические лица, к которым настоящие правила относятся в равной мере. Участие Команды в любом Турнире допускается при условии согласия с настоящими Правилами Владельца (владельцев), Руководителя и Тренера Команды.

1.3 Обеспечение соблюдения

Компания Psyonix несет основную ответственность за обеспечение соблюдения настоящих Правил. Компания Psyonix имеет право совместно с Администраторами Турнира (определение которых приводится ниже) налагать взыскания на Игроков, Владельцев, Руководителей, Тренеров и Команды за нарушение настоящих Правил, как подробно описано в разделе 8.

1.4 Поправки

Psyonix вправе периодически исправлять, корректировать, изменять и уточнять настоящие Правила. Участие в Турнире после внесения исправления, переработки, изменения или уточнения в настоящие Правила будет считаться согласием с настоящими исправленными, переработанными, измененными или уточненными Правилами.

2. Структура Турнира

2.1 Определение терминов

«**APAC N**»: Япония, Монголия и Южная Корея.

«**APAC S**»: Бангладеш, Бутан, Бруней, Индия, Индонезия, Лаос, Малайзия, Мьянма, Филиппины, Сингапур, Таиланд, Восточный Тимор и Вьетнам.

«**До X побед**»: означает, что Матч состоит из X Игр, и Команда, которая выигрывает большинство Игр, объявляется победителем. Когда Команда выигрывает количество Игр, необходимое для достижения требуемого большинства, данная Команда объявляется победителем Матча, и любые Игры, которые не были сыграны до этого момента, не проводятся. Например, если в Матче «До 2 побед» Команда выигрывает две Игры, эта Команда немедленно объявляется победителем этого Матча.

«**Территория участия**»: APAC N, APAC S, Европа, MENA (определение приводится ниже), Северная Америка, Океания, Южная Америка и SSA (определение приводится ниже).

«**Европа**»: Андорра, Албания, Армения, Австрия, Бельгия, Босния и Герцеговина, Болгария, Хорватия, Чехия, Дания, Эстония, Финляндия, Франция, Грузия, Германия, Греция, Венгрия, Исландия, Ирландия, Италия, Латвия, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Македония, Мальта, Молдова, Монако, Черногория, Нидерланды, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Россия (кроме лиц, находящихся на территории Крыма), Сан-Марино, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Украина (кроме лиц, находящихся на территории Крыма), Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии.

«**Игра**»: одно соревнование между двумя Командами.

«**Матч**»: означает Турнир между двумя Командами, который может состоять из нескольких Игр, как описано в разделе 2.3.

«**MENA**»: Алжир, Азербайджан, Бахрейн, Чад, Джибути, Египет, Израиль, Иордания, Казахстан, Киргизия, Кувейт, Ливия, Мавритания, Нигер, Оман, Пакистан, Палестина, Катар, Саудовская Аравия, Таджикистан, Тунис, Туркмения, Объединенные Арабские Эмираты и Узбекистан.

«**Северная Америка**»: Багамские о-ва, Канада (кроме Нунавут, Северо-Западных территорий и Юкона), Коста-Рика, Доминика, Доминиканская Республика, Эль-Сальвадор, Гватемала, Гондурас, Ямайка, Мексика, Никарагуа, Панама и США (включая Пуэрто-Рико и Виргинские острова США).

«**Океания**»: Австралия, Фиджи, Французская Полинезия, Кирибати, Маршалловы Острова, Микронезия, Науру, Новая Каледония, Новая Зеландия, Остров Норфолк, Палау, Папуа — Новая Гвинея, Самоа, Соломоновы Острова, Тонга, Тувалу, Вануату, Уоллис и Футуна.

«**Схема плей-офф**»: означает фазу Турнира, в ходе которой Команды распределяются по местам по

результатам Матчей Кругового раунда (определение которого приводится ниже), и лучшие Команды играют Матчи по схеме «До 1 победы» и по схеме «До 2 побед» (определение каждой схемы приводится ниже).

«**Регион**»: означает регион, в котором установлен сервер турнира RLCS, в котором принимает участие Игрок или Команда.

«**Веб-сайт для регистрации**»: означает веб-сайт smash.gg или другой URL-адрес, который может заменять данный веб-сайт.

«**RLCS**»: Rocket League Championship Series.

«**Очки турнира RLCS**»: означает очки, присуждаемые Команде, исходя из ее места по окончании Регионального турнира или турнира Major (определение каждого этапа приводится ниже).

«**Круговой раунд**»: означает этап Турнира, в ходе которого каждая Команда играет против каждой другой Команды.

«**Сайт с правилами**»: означает веб-сайт <http://www.rocketleagueesports.com/rules> или другой URL-адрес, который может заменять данный веб-сайт.

«**Южная Америка**»: Аргентина, Боливия, Бразилия, Чили, Колумбия, Эквадор, Гайана, Парагвай, Перу, Суринам, Уругвай и Венесуэла.

«**SSA**»: Ангола, Бенин, Ботсвана, Буркина-Фасо, Камерун, Кабо-Верде, Центральноафриканская Республика, Коморские острова, Конго (Браззавиль), Конго (Демократическая Республика), Кот-д'Ивуар, Экваториальная Гвинея, Эфиопия, Габон, Гамбия, Гана, Гвинея-Бисау, Лесото, Мадагаскар, Малави, Мали, Маврикий, Мозамбик, Намибия, Нигерия, Реюньон, Руанда, Сан-Томе и Принсипи, Сенегал, Сейшелы, Южная Африка, Свазиленд, Того, Уганда и Замбия.

«**Швейцарская система**»: означает этап Турнира, в ходе которого проводится несколько раундов, но при этом некоторые Команды могут не сыграть против отдельных Команд, участвующих на этом этапе.

«**Команда**»: означает группу Игроков, которые совместно участвуют в Турнире. Описание требований к Команде приведено в разделе 6.

«**Администратор Турнира**»: любой сотрудник компании Psyonix или член административной группы, группы, отвечающей за телетрансляцию, производственной группы, группы по обслуживанию мероприятия или любое другое лицо, принятое на работу или привлеченное на договорной основе с целью проведения Турнира (включая, помимо прочего, компанию ESL Gaming GmbH, далее именуемую «**Компания ESL**»).

«**Организаторы Турнира**»: означает Psyonix, Администраторов Турнира, любых официальных спонсоров Турнира, а также их родительские, дочерние и аффилированные компании, поставщиков, агентов и представителей, а также должностных лиц, директоров и сотрудников всех вышеперечисленных лиц.

«**Игрок-победитель**»: означает любого Игрока, который официально объявлен компанией Psyonix Игроком-победителем в порядке, предусмотренном в разделе 4.

2.2 Расписание и формат

Как разъясняется более подробно в разделе 2.3, Турнир разделен на три (3) отдельных сплита (каждый из которых далее именуется «Сплит»), при этом каждый Сплит включает в себя (а) три (3) Региональных турнира RLCS 2021-22 (каждый из которых именуется «Региональный этап») и один турнир Major (каждый такой турнир далее именуется «Этап Major») и (б) «Открытую квалификацию» и «Основное мероприятие» (определения этих терминов приведены ниже). Турнир RLCS 2021-22 завершается на Чемпионате мира RLCS 2021-22 (определение которого приводится ниже).

2.3 Даты проведения Турнира

2.3.1 Период проведения Турнира

В этом разделе приведено расписание для каждого этапа Турнира. Указанные ниже даты относятся к часовому поясу соответствующего региона.

2.3.2 Изменение расписания

Компания Psyonix может по своему собственному усмотрению вносить изменения в расписание и (или) изменять даты проведения Матчей или сеансов Турнира (или изменять режим игры, который должен использоваться в связи с данными Матчами или сеансами). При этом, если компания Psyonix изменит расписание Турнира таким образом, она проинформирует об этом всех Игроков в кратчайшие сроки.

2.3.3 Сплит 1

Региональные этапы, APAC N

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация APAC N 1 (15 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 2 (16 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 3 (17 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 1 (22 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 2 (23 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 3 (24 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация APAC N 1 (29 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 2 (30 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 3 (31 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 1 (5 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 2 (6 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 3 (7 ноября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация APAC N 1 (12 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 2 (13 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC N 3 (14 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 1 (19 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 2 (20 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC N, день 3 (21 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, APAC S

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация APAC S 1 (8 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (9 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (10 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (15 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (16 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (17 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация APAC S 1 (22 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (23 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (24 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (29 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (30 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (31 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация APAC S 1 (5 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (6 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (7 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (12 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (13 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (14 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, MENA

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация MENA 1 (8 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (9 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (10 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (15 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (16 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (17 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация MENA 1 (22 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (23 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (24 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (29 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (30 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (31 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация MENA 1 (5 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (6 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (7 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (12 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (13 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (14 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, Северная Америка

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (8 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (9 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (10 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (15 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (16 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (17 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (22 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (23 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (24 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (29 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (30 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (31 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (5 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (6 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (7 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (12 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (13 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (14 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, Европа

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Европа 1 (15 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (16 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (17 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (22 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (23 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (24 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Европа 1 (29 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (30 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (31 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (5 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (6 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (7 ноября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Европа 1 (12 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (13 ноября 2021 г.)

- Открытая квалификация Европа 3 (14 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (19 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (20 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (21 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, Океания

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Океания 1 (8 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (9 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (10 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (15 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (16 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (17 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Океания 1 (22 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (23 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (24 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (29 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (30 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (31 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Океания 1 (5 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (6 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (7 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (12 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (13 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (14 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, Южная Америка

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (15 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (16 октября 2021 г.)

- Открытая квалификация Южная Америка 3 (17 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (22 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (23 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (24 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (29 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (30 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (31 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (5 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (6 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (7 ноября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (12 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (13 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (14 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (19 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (20 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (21 ноября 2021 г.)

Региональные этапы, SSA

Сплит 1, Региональный этап 1

- Открытая квалификация SSA 1 (15 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (16 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (17 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (22 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (23 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (24 октября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 2

- Открытая квалификация SSA 1 (29 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (30 октября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (31 октября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (5 ноября 2021 г.)

- Основное мероприятие SSA, день 2 (6 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (7 ноября 2021 г.)

Сплит 1, Региональный этап 3

- Открытая квалификация SSA 1 (12 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (13 ноября 2021 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (14 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (19 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (20 ноября 2021 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (21 ноября 2021 г.)

2.3.3.1 Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1

Команды сначала будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» в рамках Регионального этапа 1 Сплита 1 для соответствующего региона, в котором они зарегистрировались (далее именуется «**Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1**»).

2.3.3.1.1 Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1 (Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка)

Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1 состоит максимум из трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1 проводится компанией Psonix и (или) Администраторами Турнира по их собственному усмотрению.

В день 1 Матчи проводятся до двух уничтожений (такая схема далее именуется «**Двойное уничтожение**»), что означает, что Команда не сможет пройти дальше, если она проиграла два Матча в рамках данной схемы. Лучшие сорок восемь (48) Команд получают право участвовать в Матчах дня 2 Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1.

День 1 также включает в себя отдельную группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 1 (определение которого приводится ниже). Если в ходе этого этапа Команда проигрывает в трех (3) Матчах, она переходит в день 3 Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1. Каждый Матч играется до трех побед.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Лучшие восемь (8) Команд получают право участвовать в Матчах дня 3 Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 2 играется до трех побед.

День 3 также включает в себя одну группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящих правилах, восемь (8) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

2.3.3.1.2 Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1 (APAC N, APAC S, MENA и SSA)

Открытая квалификация Регионального этапа 1 Сплита 1 состоит максимум из трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1 проводится компанией Psonix и (или) Администраторами Турнира по их собственному усмотрению.

День 1 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до двух побед, за исключением финалов для победителей и полуфиналов для проигравших. Все Матчи Финалов для победителей и Полуфиналов для проигравших играют до трех побед. Лучшие сорок восемь (48) Команд по итогам дня 1 переходят в день 2.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие тридцать две (32) Команды по итогам дня 2 переходят в день 3.

День 3 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие шестнадцать (16) Команд по итогам дня 3 переходят в Основное мероприятие Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящем документе, шестнадцать (16) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Регионального этапа 1 Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

2.3.3.2 Открытая квалификация Регионального этапа 2 Сплита 1 (все регионы)

Команды будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» в рамках Регионального этапа 2 Сплита 1 для соответствующего региона, в котором они зарегистрировались (далее именуется «**Открытая квалификация Регионального этапа 2 Сплита 1**»). Открытая квалификация Регионального этапа 2 Сплита 1 состоит максимум из трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Регионального этапа 2 Сплита 1 проводится компанией Psonix и (или) Администраторами Турнира по их собственному усмотрению.

День 1 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до двух побед, за исключением финалов для победителей и полуфиналов для проигравших. Все Матчи Финалов для победителей и Полуфиналов для проигравших играют до трех побед. Лучшие сорок восемь (48) Команд по итогам дня 1 переходят в день 2.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие восемь (8) Команд по итогам дня 2 переходят в день 3. Они присоединяются к Командам, занимающим с 9 по 16 место по количеству очков в Турнире RLCS.

День 3 также включает в себя одну группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящих правилах, восемь (8) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Регионального этапа 2 Сплита 1 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psyonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Регионального этапа 2 Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

2.3.3.3 Открытая квалификация Регионального этапа 3 Сплита 1 (все регионы)

Команды будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» в рамках Регионального этапа 3 Сплита 1 для соответствующего региона, в котором они зарегистрировались (далее именуется «**Открытая квалификация Регионального этапа 3 Сплита 1**»). Открытая квалификация Регионального этапа 3 Сплита 1 состоит максимум из трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Регионального этапа 3 Сплита 1 проводится компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира по их собственному усмотрению.

День 1 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до двух побед, за исключением финалов для победителей и полуфиналов для проигравших. Все Матчи Финалов для победителей и Полуфиналов для проигравших играют до трех побед. Лучшие сорок восемь (48) Команд по итогам дня 1 переходят в день 2.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие восемь (8) Команд по итогам дня 2 переходят в день 3. Они присоединяются к Командам, занимающим с 9 по 16 место по количеству очков в Турнире RLCS.

День 3 также включает в себя одну группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящих правилах, восемь (8) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Регионального этапа 3 Сплита 1 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psyonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Регионального этапа 3 Сплита 1. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 1.

2.3.3.4 Основное мероприятие Сплита 1

На стадии проведения Основного мероприятия Сплита 1 (далее именуемого «**Основное мероприятие Сплита 1**») шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение двух (2) этапов. Посев Команд на каждом этапе Основного мероприятия Сплита 1 проводится компанией Psonix и (или) Администраторами Турнира по их усмотрению. Пройти в Основное мероприятие Сплита 1 можно только по итогам Открытой квалификации Региональных этапов 1, 2 или 3 Сплита 1 в соответствии с разделами 2.3.3.1, 2.3.3.2 или 2.3.3.3 (соответственно обстоятельствам).

Первый этап Основного мероприятия Сплита 1 будет состоять из одной группы, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит во второй этап Основного мероприятия Сплита 1. Если в ходе этого этапа Команда проигрывает в трех (3) Матчах, она выбывает из Турнира. Восемь (8) Команд из группы переходят во второй этап Основного мероприятия Сплита 1.

Все Матчи первого этапа Основного мероприятия Сплита 1 играют до трех побед.

Второй этап Основного мероприятия Сплита 1 проводится для восьми (8) Команд по схеме с выбыванием после одного поражения (далее именуется «**Выбывание после одного поражения**»). Все Матчи второго этапа Основного мероприятия Сплита 1 (кроме Гранд-финалов) играют до четырех побед. Гранд-финалы Основного мероприятия Сплита 1 проводятся сериями до четырех побед. Это означает, что первая команда, которая выиграет две (2) серии матчей до четырех побед, выиграет Матч (далее именуется «**Серия до четырех побед**»).

2.3.3.5 Этап Fall Major

Сплит 1 завершается этапом Fall Major в рамках Турнира RLCS 2021-22 (далее именуемым «**Этап Fall Major**»), в котором участвуют шестнадцать (16) Команд из всех регионов, набравших наибольшее количество очков в сумме в рамках Турнира RLCS по итогам Сплита 1, которые будут отобраны следующим образом:

- Северная Америка: пять (5) команд
- Европа: пять (5) команд
- Океания: две (2) команды
- Южная Америка: две (2) команды
- APAC N/APAC S: одна (1) команда
- MENA: одна (1) команда

2.3.3.5.1 Квалификация этапа Fall Major для региона APAC

Две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках турнира RLCS по итогам Сплита 1 из региона APAC N и две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках турнира RLCS по итогам Сплита 1 из региона APAC S будут соревноваться в Квалификации этапа Fall Major для Азиатско-Тихоокеанского региона (далее именуемой «**Квалификация этапа Fall Major для региона APAC**»), чтобы определить одну (1) команду, которая будет участвовать в этапе Fall Major в качестве представителя этих двух (2) регионов.

Команды будут соревноваться по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи в ходе Квалификации этапа Fall Major для региона APAC играют до трех побед, за исключением Гранд-финалов. Гранд-финалы в ходе Квалификации этапа Fall Major для региона APAC играют до четырех побед. Кроме того, Команда, попавшая в Гранд-финал из Финалов для победителей будет иметь преимущество в одну (1) игру над Командой, попавшей в Гранд-финал из Финалов для проигравших.

Последняя команда, оставшаяся в конце Гранд-финалов Квалификации этапа Fall Major для региона APAC, будет допущена к участию в этапе Fall Major.

2.3.3.5.2 Этап Fall Major

На этапе Fall Major шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение двух (2) этапов. Посев Команд на каждом этапе Этапа Fall Major проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.9.

Первый этап Этапа Fall Major будет состоять из одной группы, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в своей группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит во второй этап Этапа Fall Major. Если в ходе этого этапа Команда проигрывает в трех (3) Матчах, она выбывает из Турнира.

Все Матчи первого этапа Этапа Fall Major играют до трех побед.

Второй этап Этапа Fall Major проводится для восьми (8) Команд по схеме с выбыванием после одного уничтожения. Все Матчи второго этапа Этапа Fall Major (кроме Гранд-финалов) играют до четырех побед. Все Матчи в Гранд-финалах Этапа Fall Major играют сериями до четырех побед.

2.3.3.6 Структура начисления очков

Сплит 1			
Место	Всего Команд	Очки на региональных этапах	Очки на этапе Major
1-е	1	301	601
2-е	1	250	500
T-3-е	2	200	400
T-5-е	4	150	300
T-9-е	3	110	220
T-12-е	3	70	140
T-15-е	2	40	80

Всего очков		2171	4341
------------------------	--	-------------	-------------

2.3.4 Сплит 2

Региональные этапы, АРАС N

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация АРАС N 1 (14 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (15 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (16 января 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (21 января 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (22 января 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (23 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация АРАС N 1 (28 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (29 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (30 января 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (4 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (5 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (6 февраля 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация АРАС N 1 (18 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (19 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (20 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (25 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (26 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (27 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, АРАС S

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация АРАС S 1 (7 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС S 2 (8 января 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС S 3 (9 января 2022 г.)

- Основное мероприятие APAC S, день 1 (14 января 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (15 января 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (16 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация APAC S 1 (21 января 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (22 января 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (23 января 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (28 января 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (29 января 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (30 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация APAC S 1 (11 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (12 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (13 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (18 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (19 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (20 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, MENA

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация MENA 1 (7 января 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (8 января 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (9 января 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (14 января 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (15 января 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (16 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация MENA 1 (21 января 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (22 января 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (23 января 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (28 января 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (29 января 2022 г.)

- Основное мероприятие MENA, день 3 (30 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация MENA 1 (11 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (12 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (13 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (18 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (19 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (20 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, Северная Америка

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (7 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (8 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (9 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (14 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (15 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (16 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (21 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (22 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (23 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (28 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (29 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (30 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (11 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (12 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (13 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (18 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (19 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (20 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, Европа

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Европа 1 (14 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (15 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (16 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (21 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (22 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (23 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Европа 1 (28 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (29 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (30 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (4 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (5 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (6 февраля 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Европа 1 (18 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (19 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (20 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (25 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (26 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (27 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, Океания

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Океания 1 (7 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (8 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (9 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (14 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (15 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (16 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Океания 1 (21 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (22 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (23 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (28 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (29 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (30 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Океания 1 (11 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (12 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (13 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (18 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (19 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (20 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, Южная Америка

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (14 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (15 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (16 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (21 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (22 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (23 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (28 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (29 января 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (30 января 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (4 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (5 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (6 февраля 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (18 февраля 2022 г.)

- Открытая квалификация Южная Америка 2 (19 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (20 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (25 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (26 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (27 февраля 2022 г.)

Региональные этапы, SSA

Сплит 2, Региональный этап 1

- Открытая квалификация SSA 1 (14 января 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (15 января 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (16 января 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (21 января 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (22 января 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (23 января 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 2

- Открытая квалификация SSA 1 (28 января 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (29 января 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (30 января 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (4 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (5 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (6 февраля 2022 г.)

Сплит 2, Региональный этап 3

- Открытая квалификация SSA 1 (18 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (19 февраля 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (20 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (25 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (26 февраля 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (27 февраля 2022 г.)

2.3.4.1 Открытая квалификация Сплита 2

Команды будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» в рамках Сплита 2 для соответствующего региона, в котором они зарегистрировались (далее именуется «**Открытая квалификация Сплита 2**»). Каждая Открытая квалификация Сплита 2 состоит максимум из

трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Сплита 2 проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.8.

День 1 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до двух побед, за исключением финалов для победителей и полуфиналов для проигравших. Все Матчи Финалов для победителей и Полуфиналов для проигравших играются до трех побед. Лучшие сорок восемь (48) Команд по итогам дня 1 переходят в день 2. Каждый Матч в течение дня 2 играется до трех побед.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие восемь (8) Команд по итогам дня 2 переходят в день 3. Они присоединяются к Командам, занимающим с 9 по 16 место по количеству очков в Турнире RLCS.

День 3 также включает в себя одну группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 2 (определение которого приводится ниже). Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящих правилах, восемь (8) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 2.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Сплита 2 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psyonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Сплита 2. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 2.

2.3.4.2 Основное мероприятие Сплита 2

На стадии проведения Основного мероприятия Сплита 2 (далее именуемого «**Основное мероприятие Сплита 2**») шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение двух (2) этапов. Посев Команд на каждом этапе Основного мероприятия Сплита 2 проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.8. Пройти в Основное мероприятие Сплита 2 можно только по итогам Открытой квалификации Сплита 2 в соответствии с разделом 2.3.4.1.

Первый этап Основного мероприятия Сплита 2 будет состоять из четырех (4) групп, в которые входят по четыре (4) Команды. Каждая Команда проводит Матчи по круговой системе против всех других Команд в своей группе. Каждый Матч, проводящийся по круговой системе, играется до трех побед.

Команды, занявшие первое место в каждой группе, переходят в верхнюю часть турнирной сетки второго этапа Основного мероприятия Сплита 2. Команды, занявшие второе и третье места, переходят в нижнюю часть турнирной сетки второго этапа Основного мероприятия Сплита 2. Команды, занявшие четвертое место, выбывают из Турнира. В случае равенства очков между Командами в группе Команды, которые пройдут дальше, определяются с помощью способа, определенного в разделе 2.3.4.2.1.

Второй этап Основного мероприятия Сплита 2 будет проводиться по системе с выбыванием после двух поражений для двенадцати (12) Команд. Все Матчи Раунда 1 для проигравших и Раунда 2 для

проигравших играют до трех побед. Все Матчи полуфиналов для победителей, финалов для победителей, четвертьфиналов для проигравших, полуфиналов для проигравших, финалов для проигравших и гранд-финалов играют до четырех побед.

2.3.4.2.1 Определение лучшей Команды в случае равенства очков в рамках Основного мероприятия Сплита 2

В случае равенства очков между Командами по окончании Матчей, которые проводятся по круговой системе в рамках Основного мероприятия Сплита 2, Команды с равным количеством очков в группе будут посеяны в следующем порядке.

1. Итоги матчей
2. Разница в результатах игр
3. Разница в результатах игр между Командами, имеющими равное количество очков
4. Первоначальный посев

В случае равенства очков между тремя (3) Командами, после того как у одной из трех (3) Команд становится меньше очков, и равное количество очков остается только у двух (2) Команд, Компания Psonix и (или) Администраторы турнира вернутся к Этапу 1 и проведут определение лучшей из двух (2) оставшихся Команд с равным количеством очков.

Если в рамках группы две (2) Команды, претендующие на первое место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у обеих Команд одинаковые итоги Матчей: 2 победы и 1 поражение), эти Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено первое место в группе, а проигравшему будет присуждено второе место в группе. Две (2) Команды, претендующие на третье место (например, у обеих Команд одинаковые итоги Матчей: 1 победа и 2 поражения), сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено третье место в группе, а проигравшему будет присуждено четвертое место в группе.

Если в рамках группы три (3) Команды, претендующие на первое место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у трех Команд одинаковые итоги Матчей: 2 победы и 1 поражение), Команде, занявшей последнее место по итогам Матчей по определению лучшей Команды, будет присуждено третье место в группе. Две (2) оставшиеся Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено первое место в группе, а проигравшему будет присуждено второе место в группе.

Если в рамках группы три (3) Команды, претендующие на второе место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у трех Команд одинаковые итоги матчей: 1 победа и 2 поражения), Команде, занявшей первое место по итогам матчей по определению лучшей Команды, будет присуждено второе место в группе. Две (2) оставшиеся Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено третье место в группе, а проигравшему будет присуждено четвертое место в группе.

2.3.4.3 Этап Winter Major

Сплит 2 завершается этапом Winter Major в рамках Турнира RLCS 2021-22 (далее именуемым «**Этап Winter Major**»), в котором участвуют шестнадцать (16) Команд из всех регионов, набравших наибольшее количество очков в сумме в рамках Турнира RLCS по итогам Сплита 2, которые будут отобраны следующим образом:

- Северная Америка: пять (5) команд
- Европа: пять (5) команд
- Океания: две (2) команды
- Южная Америка: две (2) команды
- APAC N/APAC S: одна (1) команда
- MENA: одна (1) команда

2.3.4.3.1 Квалификация этапа Winter Major для региона APAC

Две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках Турнира по итогам Сплита 2 из региона APAC N и две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках Турнира по итогам Сплита 2 из региона APAC S будут соревноваться в Квалификации этапа Winter Major для Азиатско-Тихоокеанского региона (далее именуемой «**Квалификация этапа Winter Major для региона APAC**»), чтобы определить одну (1) команду, которая будет участвовать в этапе Winter Major в качестве представителя этих двух (2) регионов.

Команды будут соревноваться по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи в ходе Квалификации этапа Winter Major для региона APAC играют до трех побед, за исключением Гранд-финалов. Гранд-финалы в ходе Квалификации этапа Winter Major для региона APAC играют до четырех побед. Кроме того, Команда, попавшая в Гранд-финал из Финалов для победителей будет иметь преимущество в одну (1) игру над Командой, попавшей в Гранд-финал из Финалов для проигравших.

Последняя команда, оставшаяся в конце Гранд-финалов Квалификации этапа Winter Major для региона APAC, будет допущена к участию в этапе Winter Major.

2.3.4.3.2 Этап Winter Major

На этапе Winter Major шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение двух (2) этапов. Посев Команд на каждом этапе Этапа Winter Major проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.9.

Первый этап Этапа Winter Major будет состоять из четырех (4) групп, в которые входят по четыре (4) Команды. Каждая Команда проводит Матчи по круговой системе против всех других Команд в своей группе. Каждый Матч, проводящийся по круговой системе, играется до трех побед.

Команды, занявшие первое место в каждой группе, переходят в верхнюю часть турнирной сетки второго этапа в рамках этапа Winter Major. Команды, занявшие второе и третье места, переходят в нижнюю часть турнирной сетки второго этапа в рамках этапа Winter Major. Команды, занявшие четвертое место, выбывают из Турнира. В случае равенства очков между Командами в группе команды, которые пройдут дальше, определяются с помощью способа, определенного в разделе 2.3.4.3.2.1.

Второй этап Этапа Winter Major будет проводиться по системе с выбыванием после двух поражений для двенадцати (12) Команд. Все Матчи Раунда 1 для проигравших и Раунда 2 для проигравших играют до трех побед. Все Матчи полуфиналов для победителей, финалов для победителей, четвертьфиналов для проигравших, полуфиналов для проигравших, финалов для проигравших и гранд-финалов играют до четырех побед.

2.3.4.3.2.1 Определение лучшей Команды в случае равенства очков в рамках этапа Winter

Major

В случае равенства очков между Командами по окончании Матчей, которые проводятся по круговой системе в рамках этапа Winter Major, Команды с равным количеством очков в группе будут посеяны в следующем порядке.

1. Итоги матчей
2. Разница в результатах игр
3. Разница в результатах игр между Командами, имеющими равное количество очков
4. Первоначальный посев

В случае равенства очков между тремя (3) Командами, после того как у одной из трех (3) Команд становится меньше очков, и равное количество очков остается только у двух (2) Команд, Компания Psonix и (или) Администраторы турнира вернуться к Этапу 1 и проведут определение лучшей из двух (2) оставшихся Команд с равным количеством очков.

Если в рамках группы две (2) Команды, претендующие на первое место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у обеих Команд одинаковые итоги Матчей: 2 победы и 1 поражение), эти Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено первое место в группе, а проигравшему будет присуждено второе место в группе. Две (2) Команды, претендующие на третье место (например, у обеих Команд одинаковые итоги Матчей: 1 победа и 2 поражения), сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено третье место в группе, а проигравшему будет присуждено четвертое место в группе.

Если в рамках группы три (3) Команды, претендующие на первое место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у трех Команд одинаковые итоги Матчей: 2 победы и 1 поражение), Команде, занявшей последнее место по итогам Матчей по определению лучшей Команды, будет присуждено третье место в группе. Две (2) оставшиеся Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено первое место в группе, а проигравшему будет присуждено второе место в группе.

Если в рамках группы три (3) Команды, претендующие на второе место, имеют одинаковые итоги Матчей (например, у трех Команд одинаковые итоги матчей: 1 победа и 2 поражения), Команде, занявшей первое место по итогам матчей по определению лучшей Команды, будет присуждено второе место в группе. Две (2) оставшиеся Команды сыграют между собой Матч до трех побед, чтобы определить лучшую Команду, по итогам которого победителю будет присуждено третье место в группе, а проигравшему будет присуждено четвертое место в группе.

2.3.4.4 Структура начисления очков

Сплит 2			
Место	Всего Команд	Очки на региональных этапах	Очки на этапе Major
1-е	1	351	701
2-е	1	300	600

3-е	1	260	520
4-е	1	220	440
T-5-е	2	190	380
T-7-е	2	160	320
T-9-е	4	110	220
T-13-е	4	60	120
Всего очков		2511	5021

2.3.5 Сплит 3

Региональные этапы, АРАС N

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация АРАС N 1 (29 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (30 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (1 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (6 мая 2022)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (7 мая 2022)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (8 мая 2022)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация АРАС N 1 (13 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (14 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (15 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (20 мая 2022)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (21 мая 2022)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (22 мая 2022)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация АРАС N 1 (27 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 2 (28 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация АРАС N 3 (29 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 1 (3 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 2 (4 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие АРАС N, день 3 (5 июня 2022 г.)

Региональные этапы, APAC S

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация APAC S 1 (22 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (23 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (24 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (29 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (30 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (1 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация APAC S 1 (6 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (7 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (8 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (13 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (14 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (15 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация APAC S 1 (20 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 2 (21 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация APAC S 3 (22 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 1 (27 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 2 (28 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие APAC S, день 3 (29 мая 2022 г.)

Региональные этапы, MENA

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация MENA 1 (22 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (23 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (24 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (29 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (30 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (1 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация MENA 1 (6 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (7 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (8 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (13 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (14 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (15 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация MENA 1 (20 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 2 (21 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация MENA 3 (22 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 1 (27 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 2 (28 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие MENA, день 3 (29 мая 2022 г.)

Региональные этапы, Северная Америка

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (22 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (23 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (24 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (29 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (30 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (1 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (6 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (7 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (8 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (13 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (14 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (15 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Северная Америка 1 (20 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 2 (21 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Северная Америка 3 (22 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 1 (27 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 2 (28 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Северная Америка, день 3 (29 мая 2022 г.)

Региональные этапы, Европа

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Европа 1 (29 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (30 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (1 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (6 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (7 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (8 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Европа 1 (13 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (14 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (15 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (20 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (21 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (22 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Европа 1 (27 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 2 (28 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Европа 3 (29 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 1 (3 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 2 (4 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие Европа, день 3 (5 июня 2022 г.)

Региональные этапы, Океания

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Океания 1 (22 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (23 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (24 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (29 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (30 апреля 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (1 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Океания 1 (6 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (7 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (8 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (13 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (14 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (15 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Океания 1 (20 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 2 (21 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Океания 3 (22 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 1 (27 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 2 (28 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Океания, день 3 (29 мая 2022 г.)

Региональные этапы, Южная Америка

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (29 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (30 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (1 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (6 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (7 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (8 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (13 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (14 мая 2022 г.)

- Открытая квалификация Южная Америка 3 (15 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (20 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (21 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (22 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация Южная Америка 1 (27 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 2 (28 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация Южная Америка 3 (29 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 1 (3 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 2 (4 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие Южная Америка, день 3 (5 июня 2022 г.)

Региональные этапы, SSA

Сплит 3, Региональный этап 1

- Открытая квалификация SSA 1 (29 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (30 апреля 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (1 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (6 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (7 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (8 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 2

- Открытая квалификация SSA 1 (13 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (14 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (15 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (20 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 2 (21 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (22 мая 2022 г.)

Сплит 3, Региональный этап 3

- Открытая квалификация SSA 1 (27 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 2 (28 мая 2022 г.)
- Открытая квалификация SSA 3 (29 мая 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 1 (3 июня 2022 г.)

- Основное мероприятие SSA, день 2 (4 июня 2022 г.)
- Основное мероприятие SSA, день 3 (5 июня 2022 г.)

2.3.5.1 Открытая квалификация Сплита 3

Команды будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» в рамках Сплита 3 для соответствующего региона, в котором они зарегистрировались (далее именуется «**Открытая квалификация Сплита 3**»). Каждая Открытая квалификация Сплита 3 состоит максимум из трех (3) дней Матчей. Посев Команд на каждый день Открытой квалификации Сплита 3 проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.8.

День 1 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до двух побед, за исключением финалов для победителей и полуфиналов для проигравших. Все Матчи Финалов для победителей и Полуфиналов для проигравших играются до трех побед. Лучшие сорок восемь (48) Команд по итогам дня 1 переходят в день 2. Каждый Матч в течение дня 2 играется до трех побед.

День 2 проводится по системе с выбыванием после двух поражений. Каждый Матч играется до трех побед. Лучшие восемь (8) Команд по итогам дня 2 переходят в день 3. Они присоединяются к Командам, занимающим с 9 по 16 место по количеству очков в Турнире RLCS.

День 3 также включает в себя одну группу, в которую входят шестнадцать (16) Команд. Каждая такая Команда соревнуется по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она переходит в Основное мероприятие Сплита 3 (определение которого приводится ниже). Каждый Матч в течение дня 3 играется до трех побед. Если иное не предусмотрено в настоящих правилах, восемь (8) Команд, оставшихся в конце дня 3, будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 3.

Невзирая на вышеизложенное, к Открытой квалификации Сплита 3 может быть добавлен четвертый день на усмотрение компании Psyonix и (или) Администратора Турнира. В этом случае лучшие Команды по итогам дня 3 переходят в день 4 и принимают участие в финальном раунде Матчей по системе с выбыванием после двух поражений в рамках Открытой квалификации Сплита 3. Каждый Матч в течение дня 4 (если он будет проводиться) играется до трех побед. Команды, оставшиеся в конце дня 4 (если он будет проводиться), будут допущены к участию в Основном мероприятии Сплита 3.

2.3.5.2 Основное мероприятие Сплита 3

На стадии проведения Основного мероприятия Сплита 3 (далее именуемого «**Основное мероприятие Сплита 3**») шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение одного (1) этапа. Посев Команд на таком этапе Основного мероприятия Сплита 3 проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.8. Пройти в Основное мероприятие Сплита 3 можно только по итогам Открытой квалификации Сплита 3 в соответствии с разделом 2.3.5.1.

Основное мероприятие Сплита 3 будет состоять из шестнадцати (16) Команд. Каждая Команда соревнуется по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи играются до трех побед, за исключением Раунда 3 для проигравших, Четвертьфиналов для проигравших, Полуфиналов для проигравших, Финалов для проигравших, Полуфиналов для победителей, Финалов для победителей и Гранд-финалов, Матчи в которых играются до четырех побед.

2.3.5.3 Этап Spring Major

Сплит 3 завершается этапом Spring Major в рамках Турнира RLCS 2021-22 (далее именуемым «**Этап Spring Major**»), в котором участвуют шестнадцать (16) Команд из всех регионов, набравших наибольшее количество очков в сумме в рамках Турнира RLCS по итогам Сплита 3, которые будут отобраны следующим образом:

- Северная Америка: пять (5) команд
- Европа: пять (5) команд
- Океания: две (2) команды
- Южная Америка: две (2) команды
- APAC N/APAC S: одна (1) команда
- MENA: одна (1) команда

2.3.5.3.1 Квалификация этапа Spring Major для региона APAC

Две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках Турнира RLCS по итогам Сплита 3 из региона APAC N и две (2) лучшие команды по общему количеству очков в рамках Турнира по итогам Сплита 3 из региона APAC S будут соревноваться в Квалификации этапа Spring Major для Азиатско-Тихоокеанского региона (далее именуемой «**Квалификация этапа Spring Major для региона APAC**»), чтобы определить одну (1) команду, которая будет участвовать в этапе Spring Major в качестве представителя этих двух (2) регионов.

Команды будут соревноваться по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи в ходе Квалификации этапа Spring Major для региона APAC играют до трех побед, за исключением Гранд-финалов. Гранд-финалы в ходе Квалификации этапа Spring Major для региона APAC играют до четырех побед. Кроме того, Команда, попавшая в Гранд-финал из Финалов для победителей будет иметь преимущество в одну (1) игру над Командой, попавшей в Гранд-финал из Финалов для проигравших.

Последняя команда, оставшаяся в конце Гранд-финалов Квалификации этапа Spring Major для региона APAC, будет допущена к участию в этапе Spring Major.

2.3.5.3.2 Этап Spring Major

На этапе Winter Major шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение одного (1) этапа. Посев Команд на каждом этапе Этапа Spring Major проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.9.

Команды будут соревноваться по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи в ходе этапа Spring Major играют до трех побед, за исключением Раунда 3 для проигравших, Четвертьфиналов для проигравших, Полуфиналов для проигравших, Финалов для проигравших, Полуфиналов для победителей, Финалов для победителей и Гранд-финалов, Матчи в которых играют до четырех побед.

2.3.5.4 Структура начисления очков

Сплит 3	
---------	--

Место	Всего Команд	Очки на региональных этапах	Очки на этапе Major
1-е	1	401	801
2-е	1	350	700
3-е	1	300	600
4-е	1	250	500
T-5-е	2	210	420
T-7-е	2	180	360
T-9-е	4	130	260
T-13-е	4	80	160
Всего очков		2921	5841

2.3.6 Чемпионат мира RLCS

В ходе Чемпионата мира RLCS 2021-22 (далее именуемого «**Чемпионат мира RLCS**») шестнадцать (16) Команд будут соревноваться в течение двух (2) этапов.

Восемь лучших (8) Команд из всех регионов, набравших наибольшее количество очков по итогам турнира RLCS, автоматически допускаются к участию в Чемпионате мира RLCS (каждая такая команда далее именуется «**Команда, прошедшая на Чемпионат мира RLCS**») в соответствии с положениями раздела 2.3.6.1.

Кроме того, шестнадцать (16) Команд из всех регионов, набравших следующее после восьми лучших команд наибольшее количество очков по итогам турнира RLCS, примут участие в соревновании Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS 2021-22 (далее именуемом «**Соревнование Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS**») в соответствии с положениями раздела 2.3.6.2, чтобы определить восемь (8) команд, которые получают право на участие в Чемпионате мира RLCS.

2.3.6.1 Команды, прошедшие на Чемпионат мира RLCS

Команды, автоматически попадающие на Чемпионат мира RLCS, определяются по общему количеству очков в рамках Турнира RLCS, набранных Командами по итогам соответствующего Регионального этапа или Этапа Major.

В конце каждого этапа Major соответствующего Сплита Команды получают очки в рамках Турнира RLCS в зачет попадания в насчитывающую восемь (8) мест группу Команд, прошедших на Чемпионат мира RLCS, (такие места далее именуются «**Слоты**») в соответствующем Регионе, исходя из места, занимаемого каждой Командой относительно других Команд в своем Регионе. Исключительно для примера:

- Если команда из региона Северная Америка занимает первое (1-е) место на этапе Fall Major, Слот NA1 получит 601 очко RLCS.

- Если команда из региона Северная Америка занимает второе (2-е) место после команды из региона Европа на этапе Winter Major, Слот NA1 получит 600 очков RLCS (что в сумме дает 1201 очко RLCS).
- Если команда из региона Северная Америка занимает второе (2-е) место после еще одной команды из региона Северная Америка на этапе Spring Major, Слот NA1 получит 801 очко RLCS (что в сумме дает 2002 очка RLCS), а Слот NA2 получит 700 очков RLCS.

Для ясности: несколько Команд могут вносить очки RLCS в один слот по итогам нескольких этапов Major, если эти команды представляют один Регион.

По завершении этапа Spring Major (а) каждый Слот будет назначен Команде из Региона, связанного с этим Слотом (если рассматривать приведенный выше пример, первый Слот будет назначен Команде из региона Северная Америка); и (b) восемь (8) лучших Команд из соответствующих Регионов, набравших наибольшее количество очков RLCS, заполняют каждый такой Слот и получают право на участие в Чемпионате мира RLCS в качестве Команды, прошедшей на Чемпионат мира RLCS.

2.3.6.2 Соревнование Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS

Шестнадцать (16) лучших Команд, набравших наибольшее количество очков по итогам Турнира RLCS, которые не получили право называться Командой, прошедшей на Чемпионат мира RLCS, примут участие в соревновании Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS, чтобы определить восемь (8) последних команд, которые получают право на участие в Чемпионате мира RLCS. Такая группа команд формируется следующим образом:

- Северная Америка: три (3) команды
- Европа: три (3) команды
- Океания: две (2) команды
- Южная Америка: две (2) команды
- APAC N: одна (1) команда
- APAC S: одна (1) команда
- MENA: две (2) команды
- SSA: две (2) команды

Команды соревнуются по Швейцарской системе против других Команд в группе. Если в ходе этого этапа Команда побеждает в трех (3) Матчах, она проходит на Чемпионат мира RLCS. Если в ходе этого этапа Команда проигрывает в трех (3) Матчах, она выбывает из Турнира.

2.3.6.3 Чемпионат мира RLCS

В ходе Чемпионата мира RLCS восемь (8) Команд, прошедших на Чемпионат мира RLCS, и восемь (8) лучших Команд, прошедших на Чемпионат мира по итогам соревнования Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS, будут соревноваться в составе одной группы из шестнадцати (16) Команд в течение двух (2) этапов. Посев Команд на каждом этапе Чемпионата мира RLCS проводится с помощью способа, определенного в разделе 2.3.9. Попасть на Чемпионат мира RLCS можно только в качестве Команды, прошедшей на Чемпионат Мира RLCS, или в качестве Команды, прошедшей на Чемпионат мира по итогам соревнования Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS, в соответствии с положениями разделов 2.3.6.1 или 2.3.6.2 (соответственно обстоятельствам).

Первый этап Чемпионата мира RLCS будет состоять из двух групп, в которые входят по восемь (8)

Команд. Каждая Команда соревнуется по системе с выбыванием после двух поражений. Все Матчи первого этапа Чемпионата мира RLCS играют до четырех побед.

Второй этап Чемпионата мира RLCS проводится для восьми (8) Команд по системе с выбыванием после одного поражения. Все Матчи второго этапа Чемпионата мира RLCS (кроме Гранд-финалов) играют до четырех побед. Все Матчи в Гранд-финалах Чемпионата мира RLCS играют сериями до четырех побед.

2.3.7 Определение лучшей Команды в случае равенства очков в ходе квалификации для участия в Региональных этапах Турнира RLCS, этапах Major и Чемпионате мира RLCS

В случае равенства очков в ходе квалификации для участия в Региональных этапах, этапах Major или Чемпионате мира RLCS между Командами, имеющими равное количество очков, проводится один Матч до четырех побед.

Если равное количество очков имеют более двух (2) Команд, будет организована турнирная сетка, в которую будут входить Команды, имеющие равное количество очков, и эти Команды будут выбывать из турнира в соответствии с системой посева, определенной в разделах 2.3.8 или 2.3.9 (соответственно обстоятельствам) (каждая такая турнирная сетка далее именуется «Квалификационная турнирная сетка»). Все Матчи, проходящие в рамках Квалификационной турнирной сетки, играют до четырех побед.

2.3.8 Посев для участия в Квалификационных турнирных сетках региональных этапов Турнира RLCS и в Квалификационных турнирных сетках региональных этапов, этапов Major и Чемпионата мира RLCS

В целях посева для участия в Квалификационных турнирных сетках региональных этапов Турнира RLCS и в Квалификационных турнирных сетках региональных этапов, этапов Major и Чемпионата мира RLCS Команды будут организованы на основании следующих параметров.

1. Совокупное количество очков, набранных в ходе трех (3) последних мероприятий в рамках Турнира RLCS, включая Региональные этапы и этапы Major.
2. Совокупное количество очков, набранных в ходе Турнира RLCS.
3. Команда, занявшая более высокое место по итогам самого последнего этапа мероприятия в рамках Турнира, затем Команда, занявшая более высокое место по итогам этапа, который проводился предпоследним, и так далее до этапа, в ходе которого у Команд не было равенства очков. Вне рамок этапов, входящих в основное Мероприятие, день 3 Открытой квалификации также должен рассматриваться в целях посева.

2.3.9 Посев для участия в этапах Major Турнира RLCS и Чемпионате мира RLCS

В целях посева для участия в этапах Major Турнира RLCS или Чемпионате мира RLCS Команды будут организованы на основании следующих параметров:

1. Совокупное количество очков по итогам этапа Major в зачет попадания в Слот.
2. Слот с более высоким местом по итогам самого последнего этапа Основного мероприятия.

Безотносительно к изложенному выше в целях посева на этапе Fall Major Команды будут организованы в следующем порядке:

1. NA1
2. EU1
3. EU2
4. NA2
5. NA3
6. EU3
7. OCE1
8. EU4
9. SAM1
10. NA4
11. NA5
12. EU5
13. MENA1
14. APAC1
15. OCE2
16. SAM2

3. Правила игры

В настоящем разделе устанавливаются «**Правила Игры**», действующие во время Турнира.

3.1 Параметры Матча

3.1.1 Параметры игры

- Арена по умолчанию: DFH Stadium
- Размер Команды: 3 на 3
- Сложность ботов: Нет ботов
- Мутаторы: Нет
- Время Матча: 5 минут
- Присоединение: Имя/пароль
- Платформа: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam или Xbox
- Сервер: США-Восток/США-Запад (Лига Северная Америка), Европа (Лига Европа), Южная Америка (Лига Южная Америка), Океания (Лига Океания), Ближний Восток (Лига MENA), Восточная Азия (Лига APAC N), Юго-Восточная Азия, приморская (Лига APAC S) и Южная Африка (Лига SSA).

3.1.2 Контроллеры

Разрешены любые стандартные контроллеры, включая клавиатуру и мышь. Макрофункции (например, турбоклавиши) не разрешены. Обратите внимание, что беспроводные контроллеры запрещены на всех Турнирах при личном присутствии Игроков. На Турнирах при личном присутствии Игроков все контроллеры должны быть одобрены компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира.

3.1.3 Арены

На этапе открытой квалификации все Игры проводятся на арене DFH Stadium. На всех других этапах Турнира ротация карт будет выбрана из одобренных арен, выбираемых Администраторами Турнира по собственному усмотрению. В случае трансляции Матчей Команды могут отправить запрос на исключение одобренной арены из-за проблем с функционированием. Для этого они должны направить Администраторам Турнира детальный запрос не позднее, чем за 24 часа до времени начала Матча. Администраторы Турнира оставляют за собой право по собственному усмотрению и по любой причине отклонять любые запросы на исключение допущенной к Турниру арены, отправленные Командами. Возможен выбор из следующих одобренных арен:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (день)
- Deadeye Canyon
- DFH Stadium (день)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (гроза)
- Forbidden Temple (стандартная)
- Mannfield
- Mannfield (ночь)
- Mannfield (снегопад)
- Mannfield (гроза)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (день)
- Salty Shores (ночь)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (восход)
- Urban Central (ночь)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (закат)
- Utopia Coliseum (снегопад)
- Wasteland
- Wasteland (ночь)

3.2 Процедуры Матча

3.2.1 Хостинг и цвета Команд

Администраторы Турнира указывают, какая Команда будет синей, а какая — оранжевой. На этапе открытой квалификации Командам даются инструкции относительно хостинга Матча. На всех других этапах Турнира хостом Матча будет Администратор Турнира.

3.2.2 Повторный хостинг

В перерыве между Играми Матча Команды могут запросить повторный хостинг Матча на сервере в том же регионе из-за проблем с соединением. В ходе Основного мероприятия, прежде чем (а) будет забит гол или (б) истечет пятнадцать (15) секунд (в зависимости от того, что произойдет быстрее), Команды могут согласиться отменить текущую Игру Матча и заново организовать хостинг Матча с разрешения Администраторов Турнира. Администраторы Турнира оставляют за собой право приостановить и объявить недействительной текущую Игру Матча и объявить повторный хостинг в любое время.

3.2.3 Серверы

3.2.3.1 Открытая квалификация

- В Матчах Открытой квалификации в Северной Америке по умолчанию используется сервер «США-Восток», если обе Команды не решат использовать сервер «США-Запад».
- В Матчах Открытой квалификации в Европе всегда используются серверы «Европа».
- В Матчах Открытой квалификации в Южной Америке всегда используются серверы «Южная Америка».
- В Матчах Открытой квалификации в Океании всегда используются серверы «Океания».
- В Матчах Открытой квалификации в регионе MENA всегда используются серверы «Ближний Восток».
- В Матчах Открытой квалификации в регионе APAC N всегда используются серверы «Азия-Восток».
- В Матчах Открытой квалификации в регионе APAC S всегда используются серверы «Юго-Восточная Азия, приморская».
- В Матчах Открытой квалификации в регионе SSA всегда используются серверы «Южная Африка».

3.2.3.2 Основные мероприятия

- В Матчах Основного мероприятия в Северной Америке по умолчанию используется сервер «RLCS USE-OHIO», если обе Команды не решат использовать другой сервер RLCS, предназначенный для Северной Америки.
- В Матчах Основного мероприятия в Европе по умолчанию используется сервер «RLCS EU-PARIS», если обе Команды не решат использовать другой сервер RLCS, предназначенный для Европы.
- В Матчах Основного мероприятия в Южной Америке по умолчанию используется сервер «RLCS SAM-SaoPaulo», если обе Команды не решат использовать другой сервер, предназначенный для Южной Америки.
- В Матчах Основного мероприятия в Океании по умолчанию используется сервер «RLCS OCE-Sydney», если обе Команды не решат использовать другой сервер, предназначенный для Океании.

В Матчах Основного мероприятия в регионах MENA, APAC N и APAC S по умолчанию будет использоваться сервер, определенный компанией Psyonix и (или) Администраторами турнира по своему усмотрению.

3.2.4 Начало Игры

В Матчах Открытой квалификации Игроки не имеют права присоединяться к своей стороне, пока к Игре не присоединится по три Игрока от каждой Команды. В Матчах Основного мероприятия Игроки не имеют права присоединяться к своей стороне, пока они не получат команду на это от Администратора Турнира.

3.2.5 Замены

«Замена» определяется как изменение состава Игроков в Команде после начала Матча.

3.2.5.1 Открытая квалификация

В ходе Матча во время Открытой квалификации замены не разрешаются. Исключение составляют случаи, когда происходит отключение. Команды могут начать Матч в любом составе из трех (3) Игроков, указанных в их зарегистрированном Реестре (определение приводится ниже).

3.2.5.2 Основные мероприятия

Замена может производиться только в период между Играми Матча или перед Матчем, при этом Команды имеют право только на одну замену в ходе одного Матча. Команды должны уведомить Администраторов Турнира обо всех изменениях в своем составе между Матчами.

3.2.6 Отчеты об очках

На этапе Открытой квалификации после завершения Матча выигравшая Команда должна отправить результат Матча Администраторам Турнира в выделенном чате. Проигравшая Команда также должна подтвердить результат Матча. В случае оспаривания результатов требуется сделать снимок экрана с результатами или сохранить файл с записью Матча. Если Команда оспаривает результат Матча и отправляет подтверждение своей претензии, другая Команда должна предоставить подтверждение своей претензии, чтобы избежать автоматического поражения в Матче. Если будет выявлено, что Команды или Игроки предоставили ложные или поддельные результаты, они будут подвергнуты мерам дисциплинарного воздействия в соответствии с положениями раздела 8.2.

3.2.7 Наблюдатели

На всех Региональных этапах, включая Открытые квалификации, Основные мероприятия и этапы Major, присутствие наблюдателей в игре запрещено, за исключением Администраторов Турнира и назначенных ими лиц. Команды, в отношении которых будет выявлено, что они передавали информацию об окне Матча, чтобы дать возможность не имеющему разрешение наблюдателю попасть на Матч, будут подвергнуты дисциплинарному взысканию в соответствии с положениями раздела 8.2.

На основании письменного запроса и разрешения компании Psyonix (достаточно электронного письма) Игроку или Команде разрешается вести потоковую трансляцию своей Игры в Открытой квалификации и (или) в течение дня 1 Основного мероприятия через платформу потоковой трансляции в режиме реального времени (например, Twitch, YouTube и т. д.).

3.2.8 Технические проблемы

В связи с характером и масштабом онлайн-соревнования, за исключением случаев, определенных Администраторами турнира по своему собственному усмотрению, Матчи не будут перезапускаться или аннулироваться при возникновении технических проблем, намеренного отключения, сбоя работы сервера или ненамеренного отключения. За исключением случаев, определенных Администраторами турнира по своему собственному усмотрению, Игра должна продолжаться при возникновении технических проблем и неполадок. Если одна из Команд предлагает провести повторный Матч из-за технической ошибки или неполадки, эта Команда должна сохранить запись Матча и направить его на ознакомление Администраторам Турнира. Во время трансляции Матча Администраторы Турнира могут остановить Игру, чтобы просмотреть ее запись, а потом они могут перезапустить эту Игру, если Администраторы Турнира по своему усмотрению посчитают это необходимым.

Кроме того, Игроки подтверждают и соглашаются, что участвуя в соревновании в рамках Rocket League, каждый отдельный Игрок самостоятельно решает, какую платформу он будет использовать (т. е. персональный компьютер или игровую приставку (соответственно обстоятельствам)), и понимает, что он может играть против Игроков, которые используют другую платформу. Кроме того, Игроки подтверждают, что другие платформы могут быть оснащены функциями, такими как пульты управления, интерфейс для игроков и (или) возможность индивидуальной настройки отдельных параметров или тонких настроек и т. д., которые, возможно, могут предоставлять конкурентные преимущества одной платформе над другой платформой. Игроки подтверждают, что они самостоятельно выбирают платформу для участия в соревновании, соглашаются, что компания Psyonix не несет ответственности и обязательств в отношении участия такого Игрока в соревновании с использованием нескольких платформ, в том числе в отношении возможного конкурентного преимущества любой другой платформы, и освобождают компанию от такой ответственности и таких обязательств.

3.3 Реестры Команд

3.3.1 Капитаны Команд

Каждая Команда должна указать одного члена своей Команды, внесенного в Реестр, **«Капитаном Команды»**. Он представляет Команду во время принятия всех официальных решений и выступает в качестве основного контактного лица Команды. При этом Команда может назначить основным контактным лицом Команды своего Руководителя или Тренера (соответственно случаю).

3.3.2 Реестры

Команды могут использовать в Матче только Игроков, указанных в Реестре. При регистрации для участия в Турнире в Реестре должно быть указано как минимум три (3) Игрока, но не более четырех (4) (т. е. три основных Игрока и один запасной Игрок, который может выступать в качестве дублера). В Реестре также может быть указан Руководитель и (или) Тренер, которые не принимают участия в Матчах Турнира. Один человек не может быть одновременно указан в нескольких Реестрах, в том числе в качестве Тренера или Руководителя.

3.3.3 Подача Реестра

Стартовые Реестры на каждый день Турнира должны подаваться Администраторам Турнира не позднее, чем за 24 часа до начала Игры в этот день.

3.3.4 Период для изменения Реестра/Срок фиксации Реестра

За исключением случаев, четко определенных в настоящих Правилах, Реестры Команд разрешается изменять только во время Трансферного окна (определение которого приводится ниже). Все Реестры будут считаться заблокированными в момент закрытия процесса регистрации в Турнире, определение которому дано в разделе 6.1.3 (далее именуется «**Процесс регистрации**»). Время и дата закрытия Процесса регистрации будут указаны на веб-сайте регистрации (такие дата и время совместно именуется «**Срок фиксации Реестра**»).

Если в Команде есть Руководитель или Тренер, которого члены Команды хотят добавить в Реестр, Команда должна уведомить об этом Администраторов Турнира до наступления Срока фиксации Реестра. Если у Команды наступают обстоятельства, которые не позволяют ей произвести замену в течение срока, определенного в разделе 3.2.5, и Команде в связи с этим требуется продление такого срока, такая Команда должна уведомить Администратора Турнира до наступления применимого Срока фиксации Реестра. В ином случае замены после наступления Срока фиксации Реестра не будут разрешены для такой Команды.

3.3.5 Замены/обмены в Реестре

Используемый в настоящем документе термин «**Замена в реестре**» означает добавление нового Игрока в существующий Реестр. Обратите внимание, что Игрок, который выходит из Реестра, не будет считаться Заменой в Реестре при условии, что в Команде остается как минимум три (3) Игрока.

Командам разрешается вносить добавления в Реестр только в течение двух назначенных «**Трансферных окон**» в ходе сезона.

Трансферное окно 1: 13 декабря 2021 г., 00:00 (по тихоокеанскому поясному времени) — 2 января 2022 года, 23:59 (по тихоокеанскому поясному времени)

Трансферное окно 2: 28 марта 2022 г., 00:00 (по тихоокеанскому поясному времени) — 17 апреля 2022 года, 23:59 (по тихоокеанскому поясному времени)

В течение каждого Трансферного окна Команды могут делать только одно добавление к своему Реестру (не включая Руководителя и Тренера), при условии, что в составе Команды должно находиться максимум четыре (4) Игрока. Командам разрешается делать одно добавление в свой Реестр в ходе одного Трансферного окна (всего два (2) добавления в течение всего сезона Турнира RLCS). Компания Psyonix и (или) Администратор Турнира сами определяют, что Команда сделала более одного добавления в течение одного Трансферного окна, и в этом случае такая Команда лишится всех своих заработанных очков, набранных в ходе Турнира RLCS, и станет неактивной Командой.

Невзирая на вышеизложенное, Команды имеют право сделать одно «льготное» добавление в свои Реестры (каждое такое добавление называется «**Льготное добавление**») в течение всего сезона Турнира RLCS. Льготные добавления должны быть сделаны в ходе одного из двух (2) Трансферных окон. Игрок, добавленный в ходе Льготного добавления, должен занять позицию «Запасной игрок». Кроме того, Льготные добавления должны соответствовать следующим критериям:

- Игрок, которого добавляют в рамках Льготного добавления, должен был иметь право на участие в Турнире в течение всего периода проведения Сплита, который непосредственно предшествует Трансферному окну, во время которого выполняется Льготное добавление.
- Игрок, которого добавляют в рамках Льготного добавления, не мог зарабатывать очки RLCS

в ходе такого Сплита.

Чтобы сделать Льготное добавление, Команда должна направить запрос по адресу электронной почты RLCSAdmin@psyonix.com до закрытия соответствующего Трансферного окна.

3.3.6 Названия Команд и имена Игроков

Игроки и Команды не могут изменять свои Имена Пользователей, игровые имена или Названия Команд без разрешения Администраторов Турнира. Все такие имена и названия должны соответствовать настоящим Правилам (включая, помимо прочего, раздел 5), и Администраторы Турнира могут потребовать их изменения в любое время. Реестр не должен содержать дубликатов одного имени, имен, состоящих только из символов, или имен, которые трудно отличить друг от друга.

3.3.7 Непрерывность Реестра

«Реестр» — это три (3) или четыре (4) Игрока (соответственно обстоятельствам), зарегистрированные в Команде. Если команда насчитывает трех (3) Игроков, все три (3) Игрока считаются «Игроками стартового состава». Если команда насчитывает четырех (4) Игроков, три (3) Игрока считаются «Игроками стартового состава», а один (1) Игрок считается «Льготным добавлением» или «Запасным» (соответственно обстоятельствам).

3.4 Обязательства по Матчам

3.4.1 Пунктуальность

К назначенному времени начала Матча во всех Командах три (3) Игрока должны присутствовать на Турнире физически или они должны находиться в онлайн-окне Матча. Команды, у которых не будет трех (3) Игроков, готовых к игре через пять (5) минут с момента начала Матча, будут подвергнуты мерам дисциплинарного взыскания, подробно описанным в разделе 8.2. Во время Матчей Основного мероприятия Капитан Команды должен быть готов к связи в назначенной чат-комнате не позднее чем за десять (10) минут до назначенного времени начала Матча. Время начала Матча может корректироваться компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира по своему усмотрению в зависимости от того, как проходит Турнир — с задержками или с опережением графика.

3.4.2 Сдача

Команда не может добровольно сдаться в Матче без предварительного разрешения Администраторов Турнира. Невзирая на вышеизложенное, даже при наличии такого разрешения такая Команда будет подвергнута мерам дисциплинарного взыскания, подробно описанным в разделе 8.2.

3.4.3 Общение

Команды будут общаться со своими тренерами, соперниками и Администраторами Турнира в специальном чате на всех онлайн-этапах Турнира. При проведении мероприятий в режиме реального времени после официального начала Матча общение с любыми лицами, не играющими в текущем Матче (в том числе, помимо прочего, с Тренерами), строго запрещено и может повлечь за собой немедленное отстранение от участия в мероприятии Игрока (Игроков) или Команды.

Компания Psyonix и (или) Администраторы Турнира уведомляют Игроков о том, какая чат-комната им назначена для общения, до начала каждого этапа Турнира.

3.5 Перерывы в Матче

3.5.1 Отключение

3.5.1.1 Открытая квалификация

Если во время Открытой квалификации происходит отключение Игрока, Команда, Игрок которой отключился, должна продолжать отдельную Игру в рамках серии Матчей. Отключенный Игрок может повторно присоединиться к Игре, во время которой произошло отключение, или между Играми в Матче, но не может присоединяться посередине последующих Игр Матча. Если после отключения Игрок не сможет повторно присоединиться к той же Игре, у Игрока будет пять минут на то, чтобы присоединиться до начала следующей Игры Матча. Если отключенный Игрок не сможет присоединиться к Игре до начала следующей Игры в серии, Команда Игрока может выставить на замену другого Игрока из своего Реестра (в соответствии с правилами Замены, определенными в разделе 3.2.5), если это первый случай отключения для данной Команды в серии.

3.5.1.2 Все другие этапы

Если отключение происходит на любой стадии Турнира, кроме Открытой квалификации, потеряв Игрока Команда должна незамедлительно сообщить об этом Администраторам Турнира через назначенный игровой чат. Администраторы Турнира могут по собственному усмотрению приостановить Игру после получения уведомления об отключении. Если во время Матчей со зрителями или транслируемых Матчей Администраторы Турнира увидят, что Игрок отключился без уведомления, они могут приостановить Матч, чтобы дать Игроку время на подключение.

После приостановки Игры у отключенного Игрока будет восемь минут на то, чтобы вновь присоединиться к Игре до ее возобновления. Если в ходе Игры происходит несколько приостановок в связи с отключениями, общее время будет засчитано в счет восьми минут, которые отводятся на повторное подключение. Если Игрок не сможет присоединиться в течение этого времени, Команда без Игрока теряет право участвовать в этой отдельной Игре Матча.

Если после отключения Игрок не сможет повторно присоединиться к той же Игре, у Игрока будет три минуты на то, чтобы присоединиться до начала следующей Игры Матча. Отключенный Игрок может повторно присоединиться только к Игре, во время которой произошло отключение, или между Играми в Матче, но не может присоединяться посередине последующих Игр Матча. Если отключенный Игрок не сможет присоединиться к Игре до начала следующей Игры в серии, Команда Игрока должна выставить на замену другого Игрока из своего Реестра (в соответствии с правилами замены, которые приведены в разделе 3.2.5) или она потеряет право на участие в Матче.

После повторного подключения к Игре отключенного Игрока или после истечения времени, отведенного на повторное подключение, у Команд будет 30 секунд, чтобы подтвердить Администраторам Турнира готовность к возобновлению Игры. После того, как каждая Команда подтвердит свою готовность к возобновлению Игры, Игра возобновляется с нейтрального розыгрыша или с места, где она была приостановлена, решение о чем принимают Администраторы Турнира.

Если Команда не может собрать полную команду из трех (3) Игроков, чтобы продолжить Игру, ей

засчитывается поражение в Игре. Если Команда не может собрать полную команду из трех (3) Игроков в течение восьми минут после присуждения ей поражения в Игре, ей засчитывается поражение в Матче.

3.5.2 Остановка Игры

Администраторы Турнира могут приостановить Игру или Матч в любое время и по любой причине. В случае остановки Игры Игроки должны оставаться у своих устройств и не могут общаться с другими Игроками до возобновления Игры или Матча. Каждой Команде разрешено подавать не более одного запроса на приостановку в течение Матча.

3.5.3 Тайм-ауты

В ходе серии матчей до четырех побед Команды могут запросить один (1) тайм-аут (каждый из которых далее именуется «**Тайм-аут**») между Играми во время такой серии.

В ходе серии матчей до трех или до четырех побед Команды могут запросить один (1) тайм-аут между Играми во время такой серии (в зависимости от обстоятельств).

Каждый тайм-аут длится две (2) минуты. Команда должна уведомить Администратора Турнира сразу же после завершения Игры, если она решит воспользоваться Тайм-аутом. Администраторы Турнира сохраняют за собой право отказать Команде в Тайм-ауте, если такая Команда сообщает о своем желании использовать Тайм-аут по истечении срока, определенного в настоящем разделе 3.5.3. По окончании Тайм-аута Администраторы Турнира должны подтвердить, что каждая Команда готова продолжить соревнования до того, как Игра будет возобновлена.

Для ясности, Тайм-ауты нельзя использовать в течение Открытой квалификации или в ходе Игры. Кроме того, Тайм-ауты нельзя использовать, чтобы продлить действие таймеров дисквалификации, описанных в разделе 3.5.1.2, или обойти их.

3.5.4 Перезапуски

Администраторы Турнира могут инициировать перезапуск Игры в исключительных обстоятельствах, например, при обнаружении ошибки в Игре, серьезно мешающей Игроку играть в Игре или Матче, или в случае прерывания Игры или Матча из-за форс-мажорных или иных обстоятельств.

3.5.5 Подача журнала

Если Игрок или Команда подает жалобу с просьбой перезапустить Игру или Матч, они должны предоставить Администраторам Турнира файлы журнала Игры или Матча. Эти файлы журнала будут изучены, и если Администраторы Турнира определяют, что просьба о перезапуске была подана неправомерно, такой Игрок или Команда подвергнутся мерам дисциплинарного взыскания, подробно описанным в разделе 8.2.

4. Призы

4.1 Призы за Региональный этап

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении каждого Регионального этапа в ходе Сплита 1.

Северная Америка и Европа

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	30 000 \$
2-е	1	20 000 \$
T-3-е	2	8 500 \$
T-5-е	4	4 000 \$
T-9-е	3	3 000 \$
T-12-е	3	2 000 \$
T-15-е	2	1 000 \$
Итого:		100 000 \$

Южная Америка, Океания и MENA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	9 000 \$
2-е	1	6 000 \$
T-3-е	2	3 900 \$
T-5-е	4	1 800 \$
Итого:		30 000 \$

APAC N, APAC S и SSA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	4 500 \$
2-е	1	3 000 \$
T-3-е	2	1 950 \$

Т-5-е	4	900 \$
Итого:		15 000 \$

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении каждого Регионального этапа в ходе Сплита 2.

Северная Америка и Европа:

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	30 000 \$
2-е	1	20 000 \$
3-е	1	10 000 \$
4-е	1	8 000 \$
Т-5-е	2	6 000 \$
Т-7-е	2	4 000 \$
Т-9-е	4	2 000 \$
Т-13-е	4	1 000 \$
Итого:		100 000 \$

Южная Америка, Океания и MENA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	9 000 \$
2-е	1	6 000 \$
3-е	1	3 600 \$
4-е	1	3 000 \$
Т-5-е	2	2 400 \$
Т-7-е	2	1 800 \$
Итого:		30 000 \$

APAC N, APAC S и SSA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	4 500 \$
2-е	1	3 000 \$
3-е	1	1 800 \$
4-е	1	1 500 \$
T-5-е	2	1 200 \$
T-7-е	2	900 \$
Итого:		15 000 \$

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении каждого Регионального этапа в ходе Сплита 3.

Северная Америка и Европа

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	30 000 \$
2-е	1	20 000 \$
3-е	1	10 000 \$
4-е	1	8 000 \$
T-5-е	2	6 000 \$
T-7-е	2	4 000 \$
T-9-е	4	2 000 \$
T-13-е	4	1 000 \$
Итого:		100 000 \$

Южная Америка, Океания и MENA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	9 000 \$
2-е	1	6 000 \$
3-е	1	3 600 \$

4-е	1	3 000 \$
T-5-е	2	2 400 \$
T-7-е	2	1 800 \$
Итого:		30 000 \$

APAC N, APAC S и SSA

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	4 500 \$
2-е	1	3 000 \$
3-е	1	1 800 \$
4-е	1	1 500 \$
T-5-е	2	1 200 \$
T-7-е	2	900 \$
Итого:		15 000 \$

4.2 Призы этапа Major турнира RLCS

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении этапа Fall Major.

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	90 000 \$
2-е	1	60 000 \$
T-3-е	2	25 500 \$
T-5-е	4	12 000 \$
T-9-е	3	9 000 \$
T-12-е	3	6 000 \$
T-15-е	2	3 000 \$
Итого:		300 000 \$

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении этапа Winter Major.

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	90 000 \$
2-е	1	60 000 \$
3-е	1	30 000 \$
4-е	1	24 000 \$
T-5-е	2	18 000 \$
T-7-е	2	12 000 \$
T-9-е	4	6 000 \$
T-13-е	4	3 000 \$
Итого:		300 000 \$

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении этапа Spring Major.

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	90 000 \$
2-е	1	60 000 \$
3-е	1	30 000 \$
4-е	1	24 000 \$
T-5-е	2	18 000 \$
T-7-е	2	12 000 \$
T-9-е	4	6 000 \$
T-13-е	4	3 000 \$
Итого:		300 000 \$

4.3 Призы за Чемпионат мира RLCS 2021-22

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении Соревнования Wildcard в рамках Чемпионата мира RLCS.

Место	Всего Команд	Приз (USD)
Т-9-е	3	13 600 \$
Т-12-е	3	10 200 \$
Т-15-е	2	6 800 \$
Итого:		85 000 \$

Следующие призы будут вручаться каждой Команде, исходя из занятого ею места по завершении Чемпионата мира RLCS.

Место	Всего Команд	Приз (USD)
1-е	1	600 000 \$
2-е	1	400 000 \$
Т-3-е	2	200 000 \$
Т-5-е	4	100 000 \$
Т-9-е	4	30 000 \$
Т-13-е	4	20 000 \$
Итого:		2 000 000 \$

4.4 Информация о призах

Право на получение соответствующих призов, определенных в разделах 4.1, 4.2 и 4.3 (в соответствии с обстоятельствами), имеют только Игроки-победители (определяются компанией Psuonix в соответствии с настоящим разделом 4.4). Никакой другой Игрок в составе Команды, набравший меньше очков или показателей, чем Игроки-победители, никогда и ни при каких обстоятельствах не будет иметь права на получение призов в связи с турниром.

Для ясности: призы вручаются по принципу «как есть» и без прямой или косвенной гарантии. Призы не подлежат передоверию или переуступке другим лицам и не могут быть переданы другим лицам Игроками-победителями. Неденежные призы (если такие будут вручены) не могут быть обменены на наличные деньги. Все особенности призов определяются на исключительное усмотрение компании Psuonix. Игроки-победители не имеют права на получение разницы между

фактической розничной стоимостью приза и его приблизительной розничной стоимостью. Такая разница стоимости не будет выплачиваться в денежном выражении. Игроки-победители несут ответственность за уплату всех расходов и затрат, связанных с получением и использованием приза, которые не указаны в настоящем документе. Игроки-победители не имеют права на замену приза, однако Компания Psyonix оставляет за собой право по собственному усмотрению заменить приз (или его часть) иным призом сопоставимой или большей стоимости по обоснованным причинам. В отношении получения и использования приза могут применяться дополнительные условия и положения.

После получения официального уведомления от компании Psyonix у потенциального Игрока-победителя будет 45 дней на подачу ответа и всех материалов и данных, запрошенных компанией Psyonix, включая Бланк передачи (см. определение ниже), в целях подтверждения права на получение приза в соответствии с разделом 5. Такой ответ от потенциального Игрока-победителя должен быть направлен на адрес электронной почты, с которого было отправлено уведомление компании Psyonix, или (по исключительному усмотрению компании Psyonix) на другой адрес электронной почты, указанный в уведомлении. Кроме того, в ходе процесса проверки права потенциального Игрока-победителя на получение приза такой Игрок должен сохранять активной учетную запись Epic (определение дано ниже), информацию о которой он предоставил компании Psyonix в соответствии с разделом 5.3.

Дата получения ответа компанией Psyonix является определяющим фактором для подтверждения соблюдения Игроком-победителем сроков, указанных в настоящем разделе 4.4. В случае, если (a) такой Игрок (i) в ходе процесса проверки его права на получение приза не сохранит активной учетную запись Epic, информацию о которой он предоставил компании Psyonix в соответствии с разделом 5.3, или (ii) не ответит своевременно на уведомление или на просьбу предоставить определенные материалы или данные, или (b) такой Игрок не может принять или получить приз по какой-либо причине (включая, помимо прочего, по причине непредоставления необходимой информации о налогах и платежах через одобренные Компанией Psyonix компании, обеспечивающие обработку налогов и платежей), тогда в любом случае (в случае (a) или в случае (b)) такой Игрок будет отстранен от участия и такой Игрок потеряет право на получение призов в связи с Турниром. В таких случаях другой Игрок-победитель не выбирается, а компания Psyonix имеет право по собственному усмотрению (y) назначить призовые суммы, причитавшиеся дисквалифицированному Игроку, частью призовой суммы для будущего турнира по Игре Rocket League или (z) предоставить эти призовые суммы на некоммерческие цели и мероприятия. Игрок-победитель будет объявлен после завершения процедуры проверки его права на получение приза, проводимой компанией Psyonix в соответствии с настоящими Правилами.

Чтобы получить призы, Игроки-победители также должны будут предоставить компании Psyonix определенную информацию, касающуюся выплаты приза, в том числе любые требуемые формы с информацией, касающейся уплаты налогов. Компания Psyonix может задержать выплату призов, если Игрок-победитель не предоставит своевременно компании Psyonix соответствующие формы с платежной информацией.

ПРИЗЫ МОГУТ ОБЛАГАТЬСЯ ПРИМЕНИМЫМ НАЛОГОМ НА МЕЖДУНАРОДНОМ УРОВНЕ, ФЕДЕРАЛЬНОМ УРОВНЕ, УРОВНЕ ШТАТА И МЕСТНОМ УРОВНЕ (ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, ПОДОХОДНЫЙ И УДЕРЖИВАЕМЫЙ НАЛОГИ). КАЖДЫЙ ИГРОК-ПОБЕДИТЕЛЬ ОБЯЗАН (I) УЗНАТЬ У СВОЕГО МЕСТНОГО КОНСУЛЬТАНТА ПО НАЛОГОВЫМ ВОПРОСАМ, КАКИЕ НАЛОГИ ОН ОБЯЗАН УПЛАТИТЬ, И (II) УПЛАТИТЬ ТАКИЕ НАЛОГИ СООТВЕТСТВУЮЩЕМУ НАЛОГОВОМУ ОРГАНУ. Политика компании Psyonix предусматривает удержание налога по ставке дополнительного удержания в отношении жителей США и жителей других стран. Сумма приза и сумма удержанного налога будут указаны в

(y) форме 1099-MISC для жителей США и в форме 1042-S для жителей других стран, и (z) любых других соответствующих формах налоговой отчетности, которые могут требоваться в соответствии с применимым законодательством.

Компания Psyonix определит способ выплаты призов по своему собственному усмотрению. За исключением случаев, когда применимым законодательством предусмотрены другие требования, все платежи будут выполняться непосредственно Игроку-победителю на его имя (или, если Игроком-победителем является Несовершеннолетний, родителю или законному опекуну Игрока-победителя). Каждому Игроку-победителю будет предоставлен бланк приемки-передачи приза (далее — «**Бланк передачи**»). Каждый Игрок-победитель (или, если Игроком-победителем является Несовершеннолетний, родитель или законный опекун Игрока-победителя) должен будет заполнить и передать Бланк передачи в сроки, указанные в настоящем разделе 4.4, если действующее законодательство не запрещает такие действия.

5. Право Игрока на участие

5.1 Возраст Игроков

5.1.1 Чтобы иметь право на участие в Турнире, Игроку должно быть как минимум 15 лет (или больше, если именно такой возраст требуется в стране проживания этого Игрока). Если Игроку меньше 18 лет или если Игрок не достиг возраста совершеннолетия согласно определению возраста совершеннолетия в стране проживания данного Игрока (далее — «**Несовершеннолетний**»), для участия в Турнире такому Игроку потребуется разрешение от родителя или законного опекуна.

5.1.2 Игроки, не имеющие права на участие в Турнире, которые вводят в заблуждение или пытаются ввести в заблуждение Администраторов Турнира, предоставляя недостоверную информацию относительно их права на участие в Турнире или предоставляя поддельное согласие от родителей (если таким Игроком, не имеющим права на участие в Турнире, является Несовершеннолетний), будут подвергнуты дисциплинарному взысканию, описание которого приведено в разделе 8.2.

5.2 Лицензионное соглашение с конечным пользователем Rocket League

Каждый Игрок должен соблюдать Лицензионное соглашение с конечным пользователем игры Rocket League (далее — «**Rocket League EULA**») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Настоящие правила дополняют соглашение Rocket League EULA, но не заменяют его.

5.3 Учетная запись Epic

Чтобы упростить процесс выплаты призов, определенный в разделе 4.4, каждый Игрок должен (a) иметь активную действительную учетную запись Epic Games, зарегистрированную на такого Игрока (далее именуется «**Учетная запись Epic**»), и (b) предоставлять такую учетную запись Epic компании Psyonix в рамках процесса регистрации. Чтобы открыть учетную запись Epic, Игроки могут зайти на страницу <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> и выполнить инструкции, которые они увидят на экране.

Для ясности: предоставление учетной записи Epic в рамках процесса регистрации не гарантирует, что Игрок получит приз в связи с Турниром. Только Игроки-победители будут иметь право на получение призов в связи с Турниром.

5.4 Лица, причастные к компании Psyonix

Сотрудники, должностные лица, руководители, агенты и представители компании Psyonix (включая юридические, маркетинговые и рекламные подразделения компании Psyonix), их ближайшие родственники (супруг (-а), мать, отец, сестры, братья, сыновья, дочери, дяди, тети, племянники, племянницы, бабушки и дедушки и родители супруга (супруги) независимо от места их жительства) и лица, проживающие с ними (независимо от того являются они родственниками или нет), все физические и юридические лица, связанные с производством Турнира или проведением Турнира и всеми материнскими компаниями, дочерними компаниями, аффилированными компаниями, агентами и представителями компании Psyonix, не имеют права принимать участие в Турнире и побеждать в нем.

5.5 Ограничения в отношении названий Команд, имен Игроков, логотипов, аватаров и использования торговых марок

- 5.5.1 Названия всех Команд и имена всех Игроков должны соответствовать Кодексу поведения, приведенному в разделе 7. Компания Psyonix и Администраторы Турнира вправе по любой причине запретить или изменить таблички с названиями Команд или именами отдельных Игроков или демонстрируемые на экране названия Команд или имена Игроков.
- 5.5.2 Название Команды и имя Игрока не должны включать в себя и не должны использовать термины Rocket League®, Psyonix и любые другие торговые марки, торговые названия и логотипы, владельцами которых или обладателями лицензий на которые является компания Psyonix.
- 5.5.3 Название, используемое Командой или Игроком, не должно олицетворять другую Команду, Игрока, лицо, осуществляющее потоковую трансляцию (стримера), знаменитого человека, представителя государственной власти, сотрудника компании Psyonix или любое другое физическое или юридическое лицо.
- 5.5.4 Перед началом Турнира компания Psyonix и (или) Администраторы Турнира свяжутся непосредственно со всеми приглашенными Командами и Игроками, чтобы определить подходящее для них имя, которое будет использоваться в связи с Турниром. Команды и Игроки должны использовать это согласованное имя в течение всего Турнира.
- 5.5.5 Psyonix и (или) Администраторы Турнира оставляют за собой право запретить или ограничить использование игровых элементов в ходе Турнира (в том числе запретить использование материалов, авторские права на которые принадлежат сторонним лицам, способом, который указывает или предполагает ассоциацию или аффилиацию с таким сторонним лицом, или может быть истрактрован таким образом).
- 5.5.6 Команды, отобравшиеся для участия в Основном мероприятии, на этапе Major и (или) на Чемпионате мира RLCS, должны предоставить Администраторам Турнира логотип в формате .png, .psd или .ai (последний вариант намного предпочтительнее остальных). Если логотип не был предоставлен или будет отклонен, Администраторы Турнира заменят логотип стандартным логотипом Турнира. Администраторы Турнира сохраняют за собой право отклонять логотипы, отправленные после начала Турнира.

5.6 Правоспособность

Игроки должны обладать надлежащей правоспособностью в отношении учетных записей Epic,

Steam, Microsoft, Nintendo и PlayStation Network ID (каждая из которых далее именуется «**Учетная запись Турнира**»), используемых такими Игроками в связи с Турниром, и не должны скрывать совершенных ими нарушений. Это означает, помимо прочего, что Учетная запись Турнира, принадлежащая Игроку, (а) должна быть зарегистрирована на имя этого Игрока и не может быть заранее куплена у другого Игрока, а также не может быть заранее подарена или иным образом передана другим Игроком; и (b) должна иметь требуемые уровни доступа к сервисам Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo Network или PlayStation Network (в соответствии с обстоятельствами). Игроки и Команды не должны быть отстранены от участия в Турнире и не должны иметь никаких других ограничительных мер в связи с совершенным ими ранее нарушением официальных правил Компании Psyonix, а если такое отстранение или такие ограничительные меры были применены в их отношении, они должны полностью отбыть эти наказания.

5.7 Дополнительные ограничения

Турнир целиком доступен для имеющих права на участие в нем Игроков, которые проживают на Территории участия, но доступ к нему может быть закрыт в соответствии с ограничениями или запретами применимого законодательства или в стране, участие которой в подобных мероприятиях запрещено законодательством США.

6. Формирование, деятельность и поведение Команд

6.1 В Турнире могут участвовать только Команды. Игроки должны объединяться в Команды, состоящие как минимум из трех (3) и как максимум из четырех (4) отдельных Игроков.

6.1.1 Если Территория участия включает несколько стран или географических регионов, каждая Команда должна состоять из Игроков из одного и того же региона в пределах Территории участия.

6.1.2 Игроки имеют право участвовать только в одной Команде в ходе Турнира.

6.1.3 Каждый Игрок Команды должен соответствовать всем требованиям к участию, устанавливаемым настоящими Правилами для Игроков, и каждый такой Игрок Команды должен зарегистрироваться на сайте Регистрации до завершения процесса регистрации, чтобы считаться членом соответствующей Команды. В процессе Регистрации один член Команды создает (регистрирует) Название Команды. Игроки могут присоединяться к этой Команде посредством поиска по Названию Команды или по приглашению. Если Команда переходит в следующие этапы Турнира, Администраторы Турнира попытаются уведомить Команду об этом через Капитана Команды.

6.1.4 Все члены Команды, занявшей призовое место в соответствии с разделом 4, должны успешно пройти процедуру проверки права на получение приза, описанную в разделе 4.4, чтобы иметь право на получение приза. Если один из членов Команды не пройдет процедуру проверки права на получение приза, все члены этой Команды будут лишены права стать Игроками-победителями, и эта Команда не будет иметь права на получение призов в связи с Турниром.

6.1.5 Все члены Команды, включая Капитана Команды, должны совместно и по отдельности принять и соблюдать все обязательства, гарантии и соглашения, содержащиеся в настоящих Правилах. Если иное не предусмотрено прямо настоящими Правилами, все права Администраторов Турнира в соответствии с настоящими Правилами относятся к Команде в целом и к каждому отдельному члену Команды и осуществляются в отношении Команды в целом и каждого отдельного члена Команды. Если в отношении отдельного члена Команды может быть осуществлено право на лишение его права на участие в Турнире, такое право может быть осуществлено или в отношении

одного Игрока, или в отношении Команды в целом по усмотрению Администраторов Турнира. Если Администраторы Турнира посчитают необходимым дисквалифицировать не всех членов Команды, остающиеся Игроки должны будут соблюдать настоящие Правила, и, если это будет разрешено по исключительному усмотрению Администраторов Турнира, Команда может заменить дисквалифицированного Игрока или Игроков (даже если дисквалифицированный Игрок являлся Капитаном Команды) новым удовлетворяющим требованиям Игроком и продолжать выступление в Турнире под тем же Названием Команды, при условии, что каждый дисквалифицированный Игрок незамедлительно подпишет любые документы, которые могут потребоваться по усмотрению Администраторов Турнира для предоставления участникам его бывшей Команды разрешения продолжать выступление в Турнире под тем же Названием Команды или под новым названием, если это будет разрешено по исключительному усмотрению Администраторов Турнира. Любой участник Команды, решающий прекратить свое участие в Турнире или отстраненный от участия в Турнире, не имеет права участвовать в Турнире ни в каком качестве по исключительному усмотрению Администратора Турнира.

6.2 Отношения между Командами

Правила не регламентируют отношения между Игроками Команды. Условия отношений между Игроками и их Командами определяются на усмотрение Команд и Игроков. Однако возникновение споров между участниками Команды может стать основанием для дисквалификации Команды или любых ее участников по исключительному усмотрению Администраторов Турнира.

6.3 Обязанности Владельцев, Руководителей и Тренеров Команд

6.3.1 Ни одна из команд (включая ее агентов, служащих, сотрудников и субподрядчиков) и ни один из Владельцев, Руководителей и Тренеров не имеют права вступать в тайный сговор, проводить договорные Матчи, подкупать судью или члена судейской бригады или выполнять любое другое незаконное или неправомерное действие или соглашение, имеющее целью оказание (или попытку оказания) преднамеренного влияния на результат Игры, Матча или Турнира.

6.3.2 Ни один из Владельцев Команды, участвующей в Турнире RLCS, не имеет права выполнять функции Тренера или Руководителя другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, а также не имеет права иным образом участвовать в деятельности другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или иметь полномочия, позволяющие ему назначать руководителей или администраторов другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или влиять на них.

6.3.3 Ни один из Руководителей, Тренеров или других лиц, которые несут ответственность за контроль Команды, участвующей в Турнире RLCS, или управление ею (далее именуются «**Контролирующие лица**»), не имеет права: (а) быть Контролирующим лицом другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или (б) напрямую или косвенно участвовать в деятельности другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или иметь полномочия, позволяющие ему назначать руководителей или администраторов другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или влиять на выступление другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, в любой Игре, Матче или Турнире.

6.3.4 Команда не имеет права назначать Контролирующим лицом физическое лицо, которое: (а) является Контролирующим лицом другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или (б) напрямую или косвенно участвует в деятельности другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или имеет полномочия, позволяющие ему назначать руководителей или администраторов другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, или влиять на выступление другой Команды, участвующей в Турнире RLCS, в любой Игре, Матче или Турнире.

6.3.5 Команды, которые Компания Psyonix по своему исключительному усмотрению будет считать прямо или косвенно находящимися в собственности или под контролем физических или юридических лиц, управляющих веб-сайтами или платформами, которые проводят азартные игры, принимают ставки, занимаются букмекерской деятельностью или заключают пари на деньги на исходы спортивных соревнований (и соревнований в области киберспорта), не имеют права участвовать в Турнире.

7. Кодекс поведения

7.1 Личное поведение. Недопустимость злонамеренного поведения

7.1.1 Все Игроки и Контролирующие лица должны постоянно вести себя в соответствии с (a) Кодексом поведения, описанным в настоящем разделе 7 (далее — **«Кодекс поведения»**) и (b) общими принципами добросовестности, честности, спортивного поведения, охраны здоровья и безопасности.

7.1.2 Игроки и Контролирующие лица должны относиться с уважением к другим Игрокам, Администраторам Турнира, зрителям и спонсорам (в зависимости от обстоятельств).

7.1.3 Игрокам и Контролирующим лицам запрещается вести себя таким образом, который (a) нарушает настоящие Правила, (b) является недостойным, опасным, агрессивным, или (c) не позволяет другим пользователям получать удовольствие от Игры Rocket League, с целью чего она была создана компанией Psyonix (решение о том, что Игрок ведет себя подобным образом, принимает компания Psyonix). В частности, Игроки не должны демонстрировать оскорбительное и неуважительное поведение, сквернословить, грубо выражаться, саботировать Игру, заниматься рассылкой спама, заниматься социальной инженерией, мошенничать и вести любую другую противоправную деятельность (такое поведение далее именуется **«Злонамеренное поведение»**).

7.1.4 Нарушение настоящих Правил может повлечь в отношении Игрока, Контролирующего лица или всей Команды меры дисциплинарного взыскания, подробно описанные в разделе 8.2, независимо от того, намеренно или ненамеренно было совершено данное нарушение.

7.2 Честная конкуренция

7.2.1 От каждого Игрока ожидается, что он будет играть в соответствии с духом Игры Rocket League и настоящих правил все время в течение всех Игр и Матчей. Настоящие правила запрещают вести нечестную игру в любом виде и предусматривают дисциплинарное взыскание за нее. Примеры нечестной игры включают в себя:

- тайный сговор (например, любое соглашение между двумя или более Командами или Игроками разных Команд с целью заранее определить результат Игры или Матча), договорные Матчи, подкуп судьи или члена судейской бригады или любое другое незаконное или неправомерное действие или соглашение, имеющее целью оказание (или попытку оказания) преднамеренного влияния на результат Игры, Матча или Турнира;
- взлом или иное изменение назначенного режима функционирования клиента Игры Rocket League;

- участие в игре или разрешение другому Игроку принять участие в игре с использованием Учетной записи Турнира, зарегистрированной на имя другого лица (или склонение, поощрение или побуждение другого лица на выполнение подобных действий);
- использование мошеннического устройства, программы или подобных мошеннических методов с целью получить преимущество над конкурентами;
- намеренное использование любой функции игры (например, дефекта или ошибки в игре) способом, не предусмотренным компанией Psyonix, с целью получить преимущество над конкурентами;
- использование распределенной атаки «отказ в обслуживании», сватинга или подобных методов с целью препятствовать подключению другого Игрока к клиенту Игры Rocket League;
- использование макроклавиш или подобных методов для автоматизации действий в игре;
- преднамеренное отключение от Матча без уважительной причины;
- принятие подарка, награды, взятки или вознаграждения за услуги, которые были обещаны, предоставлены или подлежат предоставлению в связи с нечестным проведением Игры Rocket League (например, услуги по организации преднамеренного проигрыша Матча или Игры или организации договорного Матча или Игры);
- препятствование проведению Турнира и работе веб-сайта с правилами или любого другого веб-сайта, владельцами или операторами которого являются компания Psyonix или Администраторы Турнира;
- участие в любой деятельности, которая является незаконной в юрисдикции местонахождения данного Игрока;
- внесение в Игру Rocket League любых изменений, о которых не сообщалось Администраторам Турнира и на которые не было получено разрешения Администраторов Турнира;
- использование любых помещений, служб или оборудования Турнира, предоставленных юридическими лицами Турнира, для публикации, передачи, распределения или иного распространения любых сообщений, запрещенных настоящим Кодексом поведения;
- отключение от лобби Игры до получения разрешения Администраторов Турнира;
- смена Игрового имени Игрока или имени пользователя на любое другое, кроме зарегистрированного имени пользователя Игрока;
- любые другие нарушения настоящих Правил.

7.3 Размещение ставок

Игроки и Контролирующие лица не должны (a) проводить и поддерживать игру на тотализаторе, размещение ставок или азартные игры в связи с Турниром или любой его частью, или (b) извлекать прямую или косвенную выгоду в результате игры на тотализаторе, размещения ставок или азартных игр в связи с Турниром или любой его частью.

7.4 Оскорбление

7.4.1 Игрокам и Контролирующим лицам запрещается демонстрировать причиняющее беспокойство, оскорбительное и дискриминационное поведение по признакам расовой принадлежности, цвета кожи, этнической принадлежности, национального происхождения, религии, политических взглядов или любых других взглядов, пола, гендерной идентичности, сексуальной ориентации, возраста, ограниченных физических возможностей или любых других состояний или признаков, на которые распространяется защита в соответствии с применимым законодательством.

7.4.2 Игрок или Контролирующее лицо, ставшие свидетелем причиняющего беспокойство, оскорбительного или дискриминационного поведения, или подвергшиеся такому поведению, должны уведомить об этом Администратора Турнира. Все жалобы, поданные в соответствии с настоящим разделом 7.4.2, будут изучены в срочном порядке, после чего будут приняты надлежащие меры. Запрещается противодействовать Игроку или Контролирующему лицу, которые обратились с жалобой или оказывают содействие в расследовании жалобы.

7.5 Конфиденциальность

Игроку или Контролирующему Лицу запрещается разглашать третьим сторонам конфиденциальную информацию, предоставляемую Администраторами мероприятия, компанией Psyonix и ее родительскими или аффилированными компаниями, в отношении Игры Rocket League, Турнира, компании Psyonix и ее родительских или аффилированных компаний, применяя любые средства связи, в том числе публикацию в социальных сетях.

7.6 Незаконные действия

Игроки и Контролирующие лица должны на постоянной основе соблюдать все применимые законы.

8. Нарушения правил и норм поведения

8.1 Расследование и соблюдение требований

8.1.1 Игроки и Контролирующие лица соглашаются сотрудничать в полном объеме с компанией Psyonix и (или) Администратором Турнира (с учетом конкретных обстоятельств) в отношении расследования возможных нарушений настоящих Правил. Если компания Psyonix и (или) Администратор Турнира обратится к Игроку или Контролирующему лицу, чтобы обсудить с ним ход расследования, Игрок или Контролирующее лицо должны правдиво предоставить информацию компании Psyonix и (или) Администратору Турнира. Игрок или Контролирующее лицо, в отношении которых будет установлено, что они скрыли, уничтожили или подделали информацию, имеющую отношение к расследованию, или в отношении которых будет установлено, что они ввели в заблуждение компанию Psyonix и (или) Администратора Турнира в ходе расследования, будут

подвергнуты дисциплинарному взысканию, описание которого приводится в разделе 8.2.

8.1.2 Игроки и Контролирующие лица понимают и соглашаются, что компания Psyonix имеет право по собственному усмотрению удалить Игрока или Контролирующее лицо из любого Турнира или ограничить участие такого Игрока или Контролирующего лица в любом Турнире в рамках расследования, проводимого компанией Psyonix и (или) Администратором Турнира (в соответствии с обстоятельствами) в соответствии с разделом 8.1.1.

8.2 Дисциплинарное взыскание

8.2.1 Если компания Psyonix решит, что Игрок или Контролирующее лицо нарушили Кодекс поведения или какое-либо положение настоящих Правил, компания Psyonix может принять следующие меры дисциплинарного взыскания (с учетом конкретных обстоятельств):

- перезапуск Матча;
- проигрыш Игры;
- отмена Матча;
- применить в отношении данного Игрока или Контролирующего лица личное или публичное порицание (вербальное или письменное);
- полностью или частично лишить Игрока или Команду призов, ранее врученных им;
- лишить Игрока или Контролирующее лицо права участвовать в одном или нескольких Матчах и (или) Играх в рамках Турнира; или
- лишить Игрока или Контролирующее лицо права участвовать в одном или нескольких будущих соревнованиях, которые будет проводить компания Psyonix.

8.2.2 В целях исключения двусмысленного толкования характер и степень строгости дисциплинарного взыскания, применяемого компанией Psyonix в соответствии с настоящим разделом 8.2, будут определяться исключительно и полностью по усмотрению компании Psyonix. Компания Psyonix сохраняет за собой право требовать от такого Игрока или Контролирующего лица возмещения убытков и добиваться других средств правовой защиты во всех установленных законом случаях. Приведение в исполнение применимой меры дисциплинарного взыскания компанией Psyonix не предоставляет такому Игроку или Контролирующему лицу основания для предъявления исков против компании Psyonix независимо от применимого законодательства и не считается ответственностью со стороны компании Psyonix перед таким Игроком или Контролирующим лицом.

8.2.3 Если компания Psyonix решит, что какой-либо Игрок или Контролирующее лицо совершили многократные нарушения настоящих правил, она вправе применить более строгое дисциплинарное взыскание вплоть до бессрочного лишения Игрока или Контролирующего лица права участвовать во всех будущих соревнованиях по игре Rocket League. Компания Psyonix может также наложить применимые меры дисциплинарного взыскания, определенные в Условиях использования Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) и (или) в соглашении Rocket League EULA (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Окончательное решение, принятое компанией Psyonix в отношении применения соответствующего дисциплинарного взыскания, будет окончательным и обязательным для всех соответствующих Игроков и Контролирующих лиц.

8.3 Споры в отношении правил

Компания Psonix является последней и обязательной инстанцией, принимающей решения по всем спорам относительно любой части настоящих Правил, включая нарушения, обеспечение исполнения и интерпретацию Правил.

9. Условия

Турнир руководствуется настоящими Правилами. Участвуя в Турнире, каждый Игрок соглашается (или, если Игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока соглашается от имени такого Игрока) (а) соблюдать настоящие полные Правила (в том числе Кодекс поведения) и решения компании Psonix, которые являются окончательными и обязательными, и (б) отказаться от права оспаривать двусмысленности, которые могут возникать в ходе проведения Турнира, или которые могут содержаться в настоящих Правилах, за исключением случаев, когда такой отказ от права запрещен применимым законом. Принимая приз, Игрок-победитель и (или) Команда-победитель соглашается (или, если Игрок-победитель является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока-победителя соглашается от имени такого Игрока-победителя) оградить компанию Psonix от всей без исключения ответственности, убытков и ущерба, возникающих вследствие или в отношении вручения приза, получения приза и (или) использования или ненадлежащего использования приза или участия в мероприятиях, связанных с призом. Компания Psonix не несет ответственности за: (i) неисправности телефонной системы, телефонов, компьютерной аппаратуры, программного обеспечения и другие технические неисправности или неисправности компьютеров, потери соединения, отключения, задержки и ошибки передачи; (ii) повреждение, кражу и уничтожение данных, несанкционированный доступ к данным или другим материалам и изменение данных или других материалов; (iii) травмы, убытки или ущерб любого рода, в том числе смерть в результате присуждения приза или в результате получения приза, владения им или его использования или в результате участия в Турнире; или (iv) опечатки и типографские, административные и технологические ошибки в материалах, связанных с Турниром. Компания Psonix сохраняет за собой право отменить или приостановить Турнир по своему собственному усмотрению или в связи с обстоятельствами, не зависящими от компании Psonix, включая стихийные бедствия. Компания Psonix может лишить любого Игрока права на участие в Турнире или на получение приза, если компания Psonix по своему собственному усмотрению решит, что данный Игрок пытается дискредитировать законное проведение Турнира путем мошенничества, взлома и обмана или путем применения других методов нечестной игры с целью вызвать беспокойство, оскорбить, напугать, дискредитировать или преследовать других Игроков или представителей компании Psonix. Споры в отношении настоящих Правил и (или) Турнира регулируются внутренними законами штата Северная Каролина за исключением их коллизионных норм. Компания Psonix может по своему собственному усмотрению отменять, изменять или приостанавливать Турнир, если компьютерный вирус, дефект, проблема с компьютером, несанкционированное вмешательство, форс-мажорные обстоятельства или другие причины, независимые от компании Psonix, негативно отражаются на проведении Турнира, обеспечении его безопасности и надлежащем проведении игр в ходе Турнира. Любые попытки намеренно очернить или дискредитировать законное проведение Турнира могут нарушать уголовное и гражданское законодательство, в результате чего Игрок, осуществляющий такие действия, будет лишен права участвовать в Турнире. В случае попытки совершения подобных действий компания Psonix сохраняет за собой право добиваться средств правовой защиты и требовать возмещения убытков (включая расходы на оплату услуг адвоката) по всей строгости закона, включая привлечение к уголовной ответственности. Турнир руководствуется всеми применимыми федеральными законами, законами штата и местными законами.

10. Имя, фотография и изображения. Представители команды

10.1 Каждый Игрок, Тренер и любое другое лицо, которое снимают на камеру от имени Команды, (далее именуется «Участник») настоящим предоставляет Компании Psyonix безвозмездные, полностью оплаченные, неисключительные и повсеместные право и разрешение (с правом предоставлять сублицензии) (а) брать у него интервью, фотографировать его, записывать его на любые носители, записывать его на магнитную пленку и (или) снимать его на видеокамеру, и (б) использовать его имя, фотографии, изображения, аватары, голос, факты биографии и (или) действия, зафиксированные или записанные в ходе этого Турнира и относящиеся к киберспортивным мероприятиям (далее именуются «Материалы NIL»), с целью маркетинга, спонсорства и рекламы Rocket League, Турнира RLCS, настоящего Турнира и сопутствующей киберспортивной продукции, в том числе в печатной и интернет-рекламе Компании Psyonix, в ходе осуществляемых Компанией Psyonix потокового воспроизведения контента и трансляций, а также на веб-сайтах, в блогах и в социальных сетях Компании Psyonix. Срок действия разрешения фиксировать и записывать Материалы NIL Участника истекает в конце каждого сезона Турнира RLCS; при этом если какой-либо из материалов NIL Участника будет интегрирован на носители информации или в материалы, которые были зафиксированы или записаны в течение сезона Турнира RLCS, срок действия такого разрешения будет продолжен в отношении таких носителей информации и материалов, а также производных от них материалов, их компиляций и их адаптаций, выполненных в течение или по окончании сезона турнира RLCS (например, видеоклипы с лучшими моментами сезона и видеоролики с «самыми значительными моментами в истории турнира RLCS»).

10.2 В начале этого Турнира каждая Команда должна выбрать одного Игрока, который будет выступать в качестве представителя Команды на всех запланированных интервью в этом Сезоне (далее именуется «Представитель Команды»). Представитель Команды не обязан быть единственным членом Команды, дающим интервью в течение Сезона. Однако Представитель Команды должен присутствовать на всех запланированных интервью, если Команда не сообщит Psyonix или Администратору Турнира о его замене другим Игроком до начала Матча, для которого запланировано интервью. Тренер (если он есть) может выступать в качестве Представителя Команды при проведении интервью по исключительному усмотрению компании Psyonix.

Компания Psyonix постарается предоставлять Команде и Представителю Команды уведомление об интервью, запланированных на день Матча Команды, не позднее, чем за 24 часа. Если приемлемый Представитель Команды будет отсутствовать и не сможет дать запланированное интервью, и если это не связано с техническими причинами, компания Psyonix сохраняет за собой право на принятие дисциплинарных мер в соответствии с разделом 8.2.

11. Отказ от рассмотрения иска судом присяжных

КРОМЕ СЛУЧАЕВ, КОГДА СЛЕДУЮЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ЗАПРЕЩЕНЫ ПРИМЕНИМЫМ ЗАКОНОМ, И В КАЧЕСТВЕ УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ДАННОМ ТУРНИРЕ, КАЖДЫЙ УЧАСТНИК НАСТОЯЩИМ БЕЗОТЗЫВНО И БЕССРОЧНО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ПРАВА ТРЕБОВАТЬ РАССМОТРЕНИЯ СУДОМ ПРИСЯЖНЫХ ИСКА, НЕПОСРЕДСТВЕННО ИЛИ КОСВЕННО ВОЗНИКШЕГО В РЕЗУЛЬТАТЕ, ВСЛЕДСТВИЕ ИЛИ В ОТНОШЕНИИ ДАННОГО ТУРНИРА, ДОКУМЕНТА ИЛИ СОГЛАШЕНИЯ, ЗАКЛЮЧЕННЫХ В СВЯЗИ С ДАННЫМ ТУРНИРОМ, ПРИЗА, ПРИСУЖДАЕМОГО В СВЯЗИ С ДАННЫМ ТУРНИРОМ, И ФИНАНСОВЫХ ОПЕРАЦИЙ, ПРЕДУСМОТРЕННЫХ НАСТОЯЩИМ ТУРНИРОМ ИЛИ В СВЯЗИ С ДАННЫМ ТУРНИРОМ.

12. Программа RAP и другие программы

Компания Psyonix имеет право периодически создавать специальные программы монетаризации, которые относятся к Турниру RLCS и участвующим в нем Командам, такие как «Партнерская программа Rocket» (далее именуется «**Программа RAP**»). Условия и положения, применяющиеся в отношении Программы RAP и других аналогичных программ, действуют отдельно от настоящих Правил. В случае противоречий между условиями и положениями Программы RAP и настоящими Правилами будут применяться и действовать положения, обеспечивающие более высокий уровень защиты Компании Psyonix.

13. Конфиденциальность

Ознакомьтесь с политикой конфиденциальности Psyonix по адресу <https://www.psyonix.com/privacy/>. В политике содержатся важные сведения, касающиеся сбора, использования и разглашения персональных данных компанией Psyonix.

14. Охрана здоровья и обеспечение безопасности

14.1 Соблюдение рекомендаций по охране здоровья. Все Игроки, Владельцы, Руководители, Тренеры и Команды должны соблюдать (а) письменные рекомендации, периодически предоставляемые Компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира в отношении охраны здоровья, обеспечения безопасности и пандемии коронавируса COVID-19, включая «Сборник информационных материалов для команд в отношении возобновления проведения мероприятий Rocket League по локальной вычислительной сети (LAN)»; и (b) применимые законы, постановления и предписания органов здравоохранения в отношении пандемии коронавируса COVID-19. В случае конфликта между какими-либо рекомендациями или стандартами приоритет будет иметь документ с более строгими требованиями.

14.2 Окончательные решения в отношении безопасности Игроков. Безотносительно к изложенному выше окончательное решение в отношении того, является ли участие Игроков Команды в турнире безопасным, принимается Руководителем этой Команды по итогам консультаций с Компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира. Каждая Команда должна соблюдать местные законы и постановления, регулирующие проведение общественных мероприятий и обеспечение здоровья населения. В случае сомнений в отношении того, возможно ли обеспечить безопасность в ходе сбора Игроков в одном месте, Руководитель Команды должен действовать на свое усмотрение таким образом, чтобы обеспечить самый высокий уровень защиты и безопасности Игроков, болельщиков, персонала и других участников Турнира.

14.3 Связь с Администраторами Турнира. Игроки, Тренеры и Руководители должны принять все возможные меры, чтобы оставаться на связи с системой чата, используемой Компанией Psyonix и (или) Администраторами Турнира, и соблюдать все инструкции, предоставленные Администраторами Турнира в ходе всего процесса проведения Турнира, включая проезд к месту проведения Турнира и обратно. Игроки, Руководители и Тренеры должны соблюдать инструкции арбитров Турнира и сотрудничать с арбитрами и другим персоналом Турнира в отношении ношения масок и использования других мер защиты, принятых с целью обеспечить охрану здоровья и безопасность всех лиц, принимающих участие в Турнире.

14.4 Медицинский осмотр. Прежде чем Игроки, Тренеры и Руководители будут допущены в место проведения Турнира, от каждого из них может потребоваться подтвердить свою личность у персонала Турнира и пройти медицинский осмотр у персонала Турнира, который может включать в себя, помимо прочего, измерение температуры. Медицинский осмотр может быть проведен в другое

время в ходе Турнира по собственному усмотрению Компании Psonix и (или) Администраторов Турнира. Если в какой-либо момент до начала Турнира или в ходе Турнира Компания Psonix или Администраторы турнира определяют, что у какого-либо лица наблюдаются симптомы заболевания коронавирусом COVID-19, или что они могли быть инфицированы коронавирусом COVID-19 или любым другим инфекционным заболеванием, от такого лица потребуется немедленно покинуть место проведения Турнира. Если Компания Psonix или Администраторы Турнира определяют, что Игрок не должен принимать участие в Турнире по состоянию здоровья, арбитр в месте проведения Турнира может потребовать от Команды, чтобы она ввела в свой состав запасного Игрока. Если применимым законом предусмотрены дополнительные или другие процедуры медицинского осмотра, санитарного надзора или обеспечения безопасности населения, компания Psonix и (или) Администраторы Турнира будут иметь полное право применять эти процедуры, а все Игроки, Владельцы, Тренеры и Руководители должны сотрудничать с Компанией Psonix и (или) Администраторами Турнира в рамках применения этих процедур.

14.5 Проблемы со здоровьем у Игроков. Первой обязанностью всех Руководителей и Тренеров является забота о здоровье и безопасности Игроков и персонала Команды. Руководитель должен немедленно уведомлять Компанию Psonix или Администраторов Турнира о всех проблемах со здоровьем у Игроков, чтобы можно было принять надлежащие меры для выявления лиц, с которыми контактировали данные Игроки, и соблюдать другие протоколы в отношении охраны здоровья и обеспечения безопасности.

14.6 Проблемы со здоровьем у Тренеров и Руководителей. Если Руководитель или Тренер Команды не может принять участие в Турнире по состоянию здоровья, Владельцы Команды или другие ответственные лица должны немедленно уведомить об этом Компанию Psonix и (или) Администраторов Турнира и назначить подходящую замену данному лицу. После устранения проблем со здоровьем соответствующего Руководителя или Тренера и истечения надлежащего срока карантина такое лицо имеет право возобновить исполнение своих обязанностей в составе Команды.

14.7 Обеспечение конфиденциальности информации о состоянии здоровья. Все Игроки, Руководители и Тренеры дают свое согласие (а) на сбор, хранение и использование документов и информации, касающихся контактов с людьми, инфицированными коронавирусом COVID-19, симптомов инфицирования коронавирусом COVID-19, результатов тестирования на заболевание коронавирусом COVID-19 или получения вакцины от коронавируса COVID-19 в соответствии с описанием, приведенным в настоящем Разделе, и (б) на использование таких документов и информации с целью соблюдения местных законов, постановлений и рекомендаций, регулирующих проведение общественных мероприятий и обеспечение здоровья населения, и в случае необходимости с целью защиты болельщиков и других граждан от контактов с лицами, инфицированными коронавирусом COVID-19. Если у Игрока, Руководителя или Тренера возникнут вопросы о том, каким способом происходит сбор и использование документов и информации такого Игрока, Руководителя или Тренера в соответствии с настоящим Разделом, или о том, какие варианты действий и права они имеют в отношении такого использования документов и информации, им следует ознакомиться с Политикой конфиденциальности Компании ESL на сайте <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2021 Psonix LLC. Все права защищены.