



ЧЕМПИОНАТ BRAWL STARS – 2021

ТУРНИРНОЕ РУКОВОДСТВО

1. ВВЕДЕНИЕ

Настоящие условия и положения представляют собой официальное руководство (далее «**Правила**») Чемпионата Brawl Stars – 2021 (Brawl Stars Championship, «**BSC**») и действуют на всех этапах Чемпионата, включая испытание Чемпионата (Championship Challenge, «**CC**»), ежемесячный отбор (Monthly Qualifier, «**MQ**»), ежемесячный финал (Monthly Final, «**MF**») и мировой финал (World Finals, «**WF**»), далее совместно именуемых «**турнир**». Все участники (далее «**игроки**» и/или «**команды**») обязуются соблюдать правила данного руководства, при этом нарушение правил может повлечь незамедлительную дисквалификацию и/или лишение денежного приза в полном объеме.

Участвуя в турнире, вы тем самым соглашаетесь со следующим:

Организатор турнира (далее «**Организатор**») по своему единоличному усмотрению имеет право:

- (a) периодически обновлять, изменять или дополнять настоящие Правила;
- (b) трактовать и применять настоящие Правила в инструкциях и руководствах к действию, направляемых игрокам посредством уведомлений, онлайн-публикаций, электронной почты или других электронных средств связи.

2. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

2.1. Определения

- 2.1.1. **Турнир** – Чемпионат Brawl Stars – 2021 в целом, включая в том числе 4 (четыре) этапа: испытания Чемпионата, ежемесячные отборы, ежемесячные финалы, а также мировой финал и участвующие в нем регионы.
- 2.1.2. **Организатор турнира** – компания Vindex, выступающая представителем компании Supercell в вопросах организации и проведения Чемпионата Brawl Stars – 2021 и относящихся к нему испытаний Чемпионата, ежемесячных отборов и ежемесячных финалов.
- 2.1.3. **Администрация турнира** – группа сотрудников Vindex или Supercell, отвечающих за взаимодействие с участниками.

- 2.1.4. **Команда** — группа из 3 (трех) или 4 (четырёх) игроков, выступающих на одной стороне в ходе турнира.
- 2.1.5. **Игра** — единичное состязание, продолжающееся до тех пор, пока не будет определен победитель.
- 2.1.6. **Сет** — серия игр, продолжающаяся до 1 победы (Bo1), 2 побед (Bo3) или 3 побед (Bo5).
- 2.1.7. **Матч** — серия сетов между двумя командами-участницами. Матчи могут состоять из сетов до 1, 2 или 3 побед.
- 2.1.8. **Сезон** — этап продолжительностью 1 месяц, в течение которого проходят глобальное испытание Чемпионата, один ежемесячный отбор для каждого региона и один ежемесячный финал для каждого региона.
- 2.1.9. **Ежемесячное событие** — событие, включающее ежемесячный отбор и ежемесячный финал.
- 2.1.10. **Региональный список лидеров** — таблица учета очков чемпионата, заработанных каждой командой в течение года. Команды, занявшие первые места в региональных списках лидеров, проходят в мировой финал в соответствии с количеством мест, отведенных для каждого региона.
- 2.1.11. **Круговая система** — формат турнира, в котором каждая команда играет со всеми остальными командами определенное количество раз.
- 2.1.12. **Швейцарская система** — формат турнира без выбывания, в котором противниками становятся команды с одинаковым счетом по итогам матчей. Например, команды со счетом 2:0 по итогам проведенных матчей будут играть только с соперниками, также имеющими счет 2:0.
- 2.1.13. **Игра до первого поражения** — формат турнира, при котором проигравшая команда выбывает после первого поражения.
- 2.1.14. **Капитан команды** — лидер команды, назначаемый каждой прошедшей в ежемесячный финал командой. Это лицо, которое взаимодействует с Администрацией турнира по всем вопросам,

касающимся команды, включая в том числе запреты на использование бойцов, изменения состава команды и запросы о прекращении матчей.

2.2. **Права**

2.2.1. Права на трансляцию полностью принадлежат Supercell. Под трансляцией понимаются трансляции в Интернете, на ТВ и через Shoutcast, повторы, демонстрации и боты, транслирующие результаты в режиме реального времени (данный список не является исчерпывающим).

2.3. **Изменения правил**

Администрация турнира оставляет за собой право дополнять, удалять и иным образом изменять правила, изложенные в настоящем своде, без каких-либо дополнительных уведомлений.

Для обеспечения честной игры и поддержания здорового соперничества Администрация турнира также оставляет за собой право выносить решения по вопросам, не предусмотренным или не освещенным подробно в настоящем своде правил, а в исключительных случаях – выносить решения, противоречащие положениям настоящего свода правил.

2.4. **Конфиденциальность**

Содержание любых материалов, включая протесты, обращения в службу поддержки, обсуждения и переписку по любым другим вопросам с Администрацией турнира, является строго конфиденциальным. Публикация таких материалов без предварительного письменного согласия Администрации турнира запрещена.

2.5. **Условия пользования**

Все участники обязаны соблюдать [Условия пользования](#), установленные владельцем турнира компанией Supercell.

3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ, ТРЕБОВАНИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Для допуска к турниру все игроки должны соответствовать приведенным ниже требованиям. В случае недопуска команды к участию ее место занимает следующая прошедшая отбор команда.

3.1. Ограничение по возрасту

Для участия в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах всем игрокам должно быть не менее 16 (шестнадцати) лет.

3.2. Требования к учетной записи

Каждый игрок должен являться владельцем учетных записей Brawl Stars и Supercell ID, используемых им в турнире. Совместное использование учетных записей строго запрещается. Игроки, замеченные в совместном использовании учетной записи или любом ином нарушении [Условий пользования Supercell](#) до, во время или после турнира, будут дисквалифицированы, а в отношении их учетной записи Brawl Stars будут приняты соответствующие меры.

3.2.1. Каждый игрок должен использовать одну и ту же учетную запись в течение всего турнира.

3.3. Региональные ограничения

Каждый ежемесячный отбор и финал проводится в 7 (семи) регионах. На данных 2 (двух) этапах игроки соревнуются исключительно внутри своего региона.

3.3.1. Распределение стран по регионам

3.3.1.1. **Северная Америка и север Латинской Америки (NA & LATAM N)** – Антигуа и Барбуда, Аруба, Багамы, Барбадос, Белиз, Бермуды, Канада, Острова Кайман, Колумбия, Коста-Рика, Куба, Доминика, Доминиканская Республика, Эквадор, Сальвадор, Гренада, Гватемала, Гаити, Гондурас, Ямайка, Мартиника, Мексика, Никарагуа, Панама, Пуэрто-Рико, Сент-Китс и Невис, Сент-Люсия,

Тринидад и Тобаго, Соединенные Штаты Америки, Венесуэла.

3.3.1.2. **Юг Латинской Америки (LATAM S)** – Аргентина, Боливия, Бразилия, Чили, Французская Гвиана, Парагвай, Перу, Суринам, Уругвай.

3.3.1.3. **Европа, Ближний Восток и Африка (EMEA)** – Афганистан, Албания, Алжир, Андорра, Австрия, Бахрейн, Бельгия, Бенин, Босния и Герцеговина, Ботсвана, Болгария, Буркина-Фасо, Бурунди, Камерун, Кабо-Верде, Центральноафриканская Республика, Чад, Коморы, Демократическая Республика Конго, Кот-д’Ивуар, Хорватия, Кипр, Чехия, Дания, Джибути, Египет, Экваториальная Гвинея, Эритрея, Эстония, Эфиопия, Фарерские Острова, Финляндия, Франция, Габон, Гамбия, Германия, Гана, Гибралтар, Греция, Гренландия, Гвинея, Гвинея-Бисау, Венгрия, Исландия, Ирак, Ирландия, Остров Мэн, Израиль, Италия, Джерси, Иордан, Кения, Кувейт, Латвия, Ливан, Лесото, Либерия, Ливия, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Мадагаскар, Малави, Мали, Мальта, Мавритания, Маврикий, Монако, Черногория, Марокко, Мозамбик, Намибия, Нидерланды, Нигер, Нигерия, Северная Македония, Норвегия, Оман, Палестинские территории, Польша, Португалия, Катар, Румыния, Руанда, Сан-Марино, Сан-Томе и Принсипи, Саудовская Аравия, Сенегал, Сербия, Словакия, Словения, Сомали, Южно-Африканская Республика, Испания, Судан, Эсватини, Швеция, Швейцария, Сирийская Арабская Республика, Танзания, Того, Тунис, Турция, Уганда, Объединенные Арабские Эмираты, Великобритания, Ватикан, Западная Сахара, Йемен, Замбия, Зимбабве.

3.3.1.4. **Материковый Китай (Mainland China)**

3.3.1.5. **Восточная Азия (East Asia)** – Япония, Южная Корея, Тайвань, Гонконг, Макао.

- 3.3.1.6. **Юго-Восточная и Южная Азия, Австралия и Новая Зеландия (SESA & ANZ)** – Австралия, Бангладеш, Бутан, Бруней, Камбоджа, Острова Кука, Фиджи, Индия, Индонезия, Кирибати, Лаос, Малайзия, Мальдивы, Маршалловы Острова, Микронезия, Монголия, Мьянма, Науру, Непал, Новая Зеландия, Пакистан, Палау, Папуа – Новая Гвинея, Филиппины, Самоа, Сингапур, Соломоновы Острова, Шри-Ланка, Таиланд, Восточный Тимор, Тонга, Тувалу, Вануату.
- 3.3.1.7. **Восточная Европа и Центральная Азия (ЕЕСА)** – Армения, Азербайджан, Беларусь, Грузия, Казахстан, Киргизия, Молдавия, Россия, Таджикистан, Узбекистан, Украина, Туркменистан.
- 3.3.2. Каждый игрок должен проживать в регионе, в играх которого он участвует, в течение не менее 3 (трех) месяцев на момент начала турнира. Игрок обязан предоставить документальное подтверждение места жительства по требованию Администрации.
- 3.3.2.1. Подтверждение места жительства для игроков старше 18 (восемнадцати) лет:
- официальные документы, выпущенные соответствующим государственным органом;
 - прочие официальные документы, такие как справка из учебного заведения, счета, банковские выписки или справка с места работы. Документ должен подтверждать проживание игрока по соответствующему адресу в течение длительного времени.
- 3.3.2.2. Подтверждение места жительства для игроков младше 18 (восемнадцати) лет:
- справка из учебного заведения;
 - документы родителей: свидетельство о рождении и документальное подтверждение

проживания одного из родителей в соответствующем регионе.

3.3.2.3. Смена места жительства

3.3.2.3.1. Игрок может сменить место жительства в пределах своего региона в любой момент между сезонами.

3.3.2.3.2. Если игрок желает сменить место жительства с одного региона на другой, он обязан проинформировать об этом Администрацию турнира и предоставить подтверждение места жительства согласно п. 3.3.2.1 или 3.3.2.2.

3.4. Место в турнире

Все заработанные очки и места в турнире принадлежат участникам команды, а не организации, владеющей командой (если таковая имеется). Команда обязана соблюдать требования к составу участников, приведенные в п. 4.2 «Требования к составу команд», чтобы сохранить за собой место в турнире и все очки, заработанные в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах.

3.4.1. В турнире может участвовать не больше 2 (двух) команд, принадлежащих одной организации и управляемых ею. Если в турнире участвуют две команды, принадлежащие одной организации, их названия и логотипы должны четко различаться: например, El Primo Red / El Primo Blue.

3.4.1.1. Если в турнире участвуют 2 (две) команды, принадлежащие одной организации, эти команды могут относиться к 1 (одному) и тому же региону или к 2 (двум) разным регионам.

3.4.1.2. Организация обязана уведомить Администрацию турнира, если ей принадлежат 2 (две) участвующие в турнире команды.

- 3.4.1.3. Если организация намеревается включить в состав дополнительную команду, уже участвующую в турнире, об этом необходимо уведомить Администрацию турнира, направив письмо по адресу ***brawlstars_admin@ee.gg***.

3.5. Версия игры

- 3.5.1. Онлайн-версия для мобильного телефона или планшета.
- 3.5.2. Игроки должны использовать последнюю версию игры, доступную на сервере.

4. СТРУКТУРА ТУРНИРА

4.1. Этапы и формат

Турнирный год состоит из 8 (восьми) сезонов.

4.1.1. Испытание Чемпионата

4.1.1.1. Испытания Чемпионата проходят в формате глобальных игровых событий.

4.1.1.2. Каждое испытание длится 2 (два) дня, в течение которых игрок должен выиграть 15 (пятнадцать) раз, проиграв не больше 2 (двух) раз, чтобы перейти на следующий этап. Чтобы игрок получил приглашение на регистрацию в ежемесячном отборе, соотношение побед к поражениям должно быть не хуже, чем 15 к 2.

4.1.1.2.1. Каждый матч проходит в формате до 1 победы.

4.1.1.2.2. Участники играют в 5 (пяти) из 6 (шести) перечисленных ниже игровых режимов:

- награда за поимку;
- броулбол;
- захват кристаллов;
- ограбление;
- горячая зона;

- осада.
- 4.1.1.3. Участвовать в данном этапе можно в одиночку или в составе команды. Состав команды на данном этапе не обязан быть таким же, как во время следующего за ним ежемесячного отбора.
- 4.1.2. Ежемесячный отбор
- 4.1.2.1. Ежемесячные отборы проводятся во внутриигровом турнирном центре, который находится в новом разделе «КИБЕРСПОРТ».
- 4.1.2.2. В каждом регионе проводится отдельный ежемесячный отбор, участвовать в котором могут только игроки от 16 (шестнадцати) лет, прошедшие глобальное испытание Чемпионата в игре.
- 4.1.2.3. Длительность ежемесячных отборов – 2 (два) дня до 8 (восьми) часов в день.
- 4.1.2.4. Отбор проводится по швейцарской системе в субботу и воскресенье после испытания Чемпионата.
- 4.1.2.4.1. Все матчи проходят в формате сетов до 2 побед, состоящих из игр до 2 побед. Это значит, что в каждом матче будет сыграно не меньше 4 (например, при счете 2:0 и 2:0) и не больше 9 игр (например, при счете 2:1, 1:2, 2:1).
- 4.1.2.4.2. Количество раундов по швейцарской системе зависит от количества участников, но не может превышать 11 (одиннадцати).
- 4.1.2.5. На момент начала ежемесячных отборов каждый участник должен состоять в команде из 3 (трех) или 4 (четырех) игроков. Одиночное или парное участие в ежемесячных отборах не допускается.

- 4.1.2.5.1. Состав команды может отличаться от состава команды на этапе испытания Чемпионата.
- 4.1.2.5.2. Начиная с этапа ежемесячного отбора команды обязаны соблюдать требования к составу участников, приведенные в п. 4.2 «Требования к составу команд», чтобы сохранить заработанные очки.
- 4.1.2.6. Команды, занявшие первые 8 мест в региональном ежемесячном отборе и соответствующие требованиям к участникам турнира, проходят в ежемесячный финал своего региона.
- 4.1.3. Ежемесячный финал
 - 4.1.3.1. Ежемесячные финалы проводятся во внутриигровом турнирном центре, который находится в новом разделе «КИБЕРСПОРТ».
 - 4.1.3.2. В каждом регионе проводится отдельный ежемесячный финал.
 - 4.1.3.3. Команды соревнуются в одиночных матчах на выбывание.
 - 4.1.3.3.1. Четвертьфиналы проходят в формате сетов до 2 побед, состоящих из игр до 2 побед.
 - 4.1.3.3.2. Полуфиналы и финал проходят в формате сетов до 3 побед, состоящих из игр до 2 побед. Всего будет сыграно не менее 6 (шести) и не более 15 (пятнадцати) игр.
- 4.1.4. Мировой финал
 - 4.1.4.1. В мировом финале участвуют 16 (шестнадцать) команд из 7 (семи) регионов.

4.1.4.2. Проведение мирового финала запланировано на ноябрь.

4.2. Требования к составу команд

4.2.1. Команды должны самостоятельно формировать и поддерживать свой состав.

4.2.1.1. В любой конкретный момент в каждой команде может состоять не более 4 (четырёх) участников.

4.2.1.2. Команды могут исключать участников по своему усмотрению, однако в каждой команде должно постоянно состоять не менее 2 (двух) участников, в том числе в период между сезонами.

4.2.1.3. Каждая команда может добавлять 1 (одного) нового игрока в течение каждого турнирного полугодия, то есть не более 2 (двух) игроков за турнирный год.

4.2.1.3.1. Первое турнирное полугодие начинается 20 февраля и заканчивается 13 июня. Второе турнирное полугодие начинается 14 июня и заканчивается после проведения мирового финала в конце ноября.

4.2.1.3.2. Если команда не добавляет нового игрока в течение первого полугодия, то это право не переносится на следующий период, и в течение второго полугодия команда может добавить в состав только 1 (одного) игрока.

4.2.1.3.3. К команде может присоединиться только тот игрок, который прошел испытание Чемпионата в течение турнирного периода 2021 года.

4.2.1.3.4. Команда может добавить нового игрока в любое время, кроме дней матча ежемесячного отбора и ежемесячного

финала, за исключением тех случаев, когда требуется экстренная замена (см. п. 4.2.3).

4.2.2. Смена состава команды в день матча

Командам рекомендуется иметь в составе 4 (четырёх) игроков на случай необходимости в замене.

4.2.2.1. В ходе ежемесячного отбора и ежемесячного финала командам без ограничений разрешается менять стартовый состав между матчами.

4.2.2.1.1. Все игроки должны быть в составе команды до начала дня матча.

4.2.2.2. Командам не разрешается менять стартовый состав во время матча.

4.2.3. Экстренная замена

В экстренных случаях, требующих замены, капитан команды обязан уведомить представителя Администрации о возникшей ситуации сразу же после окончания текущего матча и запросить в Discord/WeChat разрешение провести экстренную замену. Заменяющий игрок не может присоединиться к команде между играми или сетами.

Если разрешение будет получено, заменяющий игрок остается играть до конца ежемесячного отбора или ежемесячного финала; замененный игрок не может вернуться к игре.

4.2.3.1. Успешное прохождение последнего Испытания чемпионата – необходимое условие для допуска заменяющего игрока.

4.2.3.2. Проведение экстренной замены не считается добавлением нового игрока и не подчиняется правилу, приведенному в п. 4.2.1.3.

4.2.4. Смена капитана команды

В целях облегчения взаимодействия Администрация турнира рекомендует командам не менять капитана команды на протяжении всего турнирного года. Если по какой-либо причине команда желает назначить нового капитана, действующий капитан команды должен направить письмо с просьбой о назначении капитаном другого игрока по адресу ***brawlstars_admin@ee.gg***. Администрация оставляет за собой право в одностороннем порядке утверждать или отклонять заявки на замену капитана команды.

4.2.5. Роспуск команды

Заработанные очки мирового финала не сохраняются и не могут быть перераспределены; распущенная команда теряет все очки. Капитан команды может в любой момент распустить команду, если на момент роспуска он является ее единственным участником.

4.3. **Распределение мест**

4.3.1. Испытание Чемпионата

В испытаниях Чемпионата нет ограничения на количество участников.

4.3.2. Ежемесячный отбор

В региональных ежемесячных отборах могут участвовать все игроки, отвечающие требованиям к участникам турнира и выполнившие условия участия в ежемесячных отборах.

4.3.3. Ежемесячный финал

В региональном ежемесячном финале участвуют команды, занявшие первые 8 мест в ежемесячном отборе соответствующего региона.

4.3.4. Мировой финал

В финале мирового чемпионата участвуют 16 (шестнадцать) команд. Отведенные для каждого региона места занимают команды, заработавшие в соответствующем регионе

наибольшее количество очков на протяжении всего турнирного года. Места распределяются между регионами следующим образом:

Регион	Мест в финале
ЕВРОПА, БЛИЖНИЙ ВОСТОК И АФРИКА	5
МАТЕРИКОВЫЙ КИТАЙ	3
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА И СЕВЕР ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ	2
ЮГ ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ	2
ВОСТОЧНАЯ АЗИЯ	2
ЮГО-ВОСТОЧНАЯ И ЮЖНАЯ АЗИЯ, АВСТРАЛИЯ И НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ	1
ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА И ЦЕНТРАЛЬНАЯ АЗИЯ	1
ВСЕГО	16

4.4. Распределение очков

Чтобы пройти в мировой финал, командам нужно зарабатывать очки в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах своего региона. В течение 8 (восьми) сезонов эти очки будут суммироваться.

4.4.1. Распределение очков в ежемесячных отборах:

Швейцарская система	Присуждаемые очки
Каждая победа	2 очка

4.4.2. Распределение очков в ежемесячных финалах:

Итоговое место	Присуждаемые очки
----------------	-------------------

1-е место	100 очков
2-е место	70 очков
Места с 3-го по 4-е	50 очков
Места с 5-го по 8-е	35 очков

4.5. **Дополнительный подсчет**

4.5.1. **Итоговое распределение мест в ежемесячном отборе**

Итоговое распределение мест в ежемесячном отборе основывается на **истории матчей** команды. В случае одинаковой **истории матчей** каких-либо команд применяются следующие правила определения победителя (в порядке приоритетности).

4.5.1.1. **Плей-офф**

Если история матчей каких-либо команд совпадает с историей матчей команды, находящейся на 8 месте, и они в противном случае могли бы быть отсеяны на основании процента побед в сетях или процента побед в играх, то все команды, чья история матчей совпадает с историей матчей команды на 8 месте, будут соревноваться в турнире плей-офф до первого поражения для определения команды, которая займет 8-е место и пройдет в ежемесячный финал. Администрация турнира может провести плей-офф с участием не более 16 команд. С целью проведения посева и ограничения количества участников распределение команд будет происходить на основании процента побед в сетях и процента побед в играх в начале и конце турнира плей-офф. Например, если после завершения раунда ежемесячного отбора по швейцарской системе команды на местах с 6-го по 13-е имеют историю матчей 7:2, эти 8 (восемь) команд

будут соревноваться в плей-офф за 3 (три) места в ежемесячном финале.

4.5.1.2. **Процент побед в сетях (SW%)**

SW% равен общему количеству выигранных командой сетов, поделенному на общее количество сыгранных сетов. Таким образом, преимущество получают команды, лучше выступившие в матчах. Например, команда А выиграла свой первый матч со счетом 2:0, а второй – со счетом 2:1. Это значит, что из 5 сетов они выиграли 4, и, следовательно, их SW% – $4 / 5 = 80\%$. Если история матчей и SW% у нескольких команд равны, применяется следующее правило дополнительного подсчета:

4.5.1.3. **Процент побед в играх (GW%)**

Показатель GW% рассчитывается следующим образом: количество всех выигранных командой игр делится на количество игр, в которых команда участвовала. Например, команда А победила в 4 из 6 сыгранных ею игр. Таким образом, GW% команды А составляет 66.66 %. Если история матчей, SW% и GW% у нескольких команд равны, применяется следующее правило дополнительного подсчета:

4.5.1.4. **Один на один**

Если все эти показатели равны для 2 команд, лидер определяется по итогам боя один на один между ними. Если эти команды не играли друг против друга в ходе ежемесячного отбора, для определения лидера используется один матч до 2 побед.

4.5.2. **Региональный список лидеров**

Региональный список лидеров отражает совокупное количество очков, заработанных командой в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах. Если к концу 8-го сезона несколько команд набрали равное количество очков, для

определения победителя применяются следующие правила (в порядке приоритетности):

4.5.2.1. **Общее количество первых мест в ежемесячных финалах.** Если у команд одинаковое общее количество первых мест, применяется следующее правило:

4.5.2.2. **Общий процент выигранных матчей.** Общий процент выигранных матчей — сумма всех матчей, выигранных в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах, поделенная на общее количество сыгранных матчей. Например, если команда А выиграла 15 из 20 матчей, ее общий процент выигранных матчей составляет 75 %.

4.5.2.3. **Общий процент побед в сетах.** Общий процент побед в сетах — это сумма всех сетов, выигранных в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах, поделенная на общее количество сыгранных сетов. Например, если команда А выиграла 30 из 60 сетов, ее общий процент побед в сетах составляет 50%.

4.5.2.4. **Общий процент побед в играх (GW%) в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах.** Победа присуждается команде с наибольшим показателем GW% (определение приводится в п. 4.5.1.2). Если у команд одинаковый общий процент побед в играх, применяется следующее правило:

4.5.2.5. **Один на один**

Если все эти показатели равны только для 2 команд, лидер определяется по итогам одного матча один на один между ними. Матч продолжается до 3 побед.

4.6. РАСПИСАНИЕ ТУРНИРА

4.6.1. Испытание Чемпионата

Испытания Чемпионата являются глобальными игровыми событиями.

Испытание Чемпионата	Расписание 2021 года
Февральское испытание Чемпионата	20–21 февраля
Мартовское испытание Чемпионата	20–21 марта
Апрельское испытание Чемпионата	17–18 апреля
Майское испытание Чемпионата	15–16 мая
Июньское испытание Чемпионата	19–20 июня
Июльское испытание Чемпионата	17–18 июля
Августовское испытание Чемпионата	21–22 августа
Сентябрьское испытание Чемпионата	18–19 сентября

4.6.2. Ежемесячный отбор

Ежемесячные отборы каждого региона начинаются согласно приведенному ниже расписанию.

Ежемесячный отбор	Расписание 2021 года
Февральский отбор	27–28 февраля
Мартовский отбор	27–28 марта
Апрельский отбор	24–25 апреля
Майский отбор	22–23 мая
Июньский отбор	26–27 июня

Июльский отбор	24–25 июля
Августовский отбор	28–29 августа
Сентябрьский отбор	25–26 сентября

Ежемесячные отборы и регистрация в каждый день отбора начинаются в указанное ниже время согласно региону (в случае внесения изменений в это расписание игроки будут проинформированы через Discord/WeChat до начала турнира):

Регион	Регистрация	Начало
Восточная Азия	9:30 – 11:30 KST	12:00 KST
Материковый Китай	9:30 – 11:30 CST	12:00 CST
Юго-Восточная и Южная Азия, Австралия и Новая Зеландия	9:30 – 11:30 SGT	12:00 SGT
Европа, Ближний Восток и Африка	7:30 – 9:30 CET	10:00 CET
Восточная Европа и Центральная Азия	13:30 – 15:30 MSK	16:00 MSK
Юг Латинской Америки	11:30 – 13:30 BRT	14:00 BRT
Северная Америка и север	11:30 – 13:30 PDT	14:00 PDT

Латинской Америки		
-------------------	--	--

4.6.3. Ежемесячный финал

Ежемесячный финал проводится в месяце, следующем за месяцем проведения сезона (например, февральский финал пройдет в марте). Все ежемесячные финалы транслируются Администрацией турнира и проводятся в одно и то же время каждый месяц.

Регион и время трансляции (с учетом перехода на летнее время, если применимо)	Расписание 2021 года	
	Первое полугодие	Второе полугодие
ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА И ЦЕНТРАЛЬНАЯ АЗИЯ 17:00 MSK	6 марта 3 апреля 1 мая 5 июня	3 июля 7 августа 4 сентября 2 октября
МАТЕРИКОВЫЙ КИТАЙ 17:00 CST	13 марта 10 апреля 8 мая 12 июня	10 июля 14 августа 11 сентября 9 октября
ВОСТОЧНАЯ АЗИЯ 12:00 KST	13 марта 10 апреля 8 мая 12 июня	10 июля 14 августа 11 сентября 9 октября
ЕВРОПА, БЛИЖНИЙ ВОСТОК И АФРИКА 15:00 CET	7 марта 4 апреля 2 мая 6 июня	4 июля 8 августа 5 сентября 3 октября
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА И СЕВЕР	7 марта 4 апреля 2 мая 6 июня	4 июля 8 августа 5 сентября 3 октября

ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ 12:00 PST		
ЮГ ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ 16:00 BRT	14 марта 11 апреля 9 мая 13 июня	11 июля 15 августа 12 сентября 10 октября
ЮГО-ВОСТОЧНАЯ И ЮЖНАЯ АЗИЯ, АВСТРАЛИЯ И НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ 11:00 SGT	6 марта 3 апреля 1 мая 5 июня	3 июля 7 августа 4 сентября 2 октября

4.7. **Мировой финал**

Точная дата будет объявлена позднее.

4.8. **Часовые пояса**

Во время проведения ежемесячных отборов и ежемесячных финалов каждому региону соответствуют следующие часовые пояса:

Регион	Часовой пояс (с учетом перехода на летнее время, если применимо)
ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА И ЦЕНТРАЛЬНАЯ АЗИЯ	Московское время (MSK)
ЮГО-ВОСТОЧНАЯ И ЮЖНАЯ АЗИЯ, АВСТРАЛИЯ И НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ	Сингапурское время (SGT)
ЕВРОПА, БЛИЖНИЙ ВОСТОК И АФРИКА	Центральноевропейское время (CET)
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА И СЕВЕР ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ	Тихоокеанское время (PST)
ЮГ ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ	Бразильское время (BRT)

ВОСТОЧНАЯ АЗИЯ	Корейское время (KST)
МАТЕРИКОВЫЙ КИТАЙ	Китайское время (CST)

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

5.1. Игровые режимы и карты

Администрация турнира заранее определит игровые режимы и карты и сообщит о них участникам турнира через социальные сети, Discord или WeChat.

На этапах ежемесячных отборов и ежемесячных финалов Администрация турнира сообщает через Discord/WeChat участвующим командам о порядке игровых режимов и карт в день матча.

5.2. Выбор бойца и наложение запрета на использование бойца

5.2.1. Выбор бойца

Во время проведения ежемесячных отборов и ежемесячных финалов командам будет разрешено менять бойцов между играми.

5.2.2. Запреты на использование бойцов

Во время проведения ежемесячных отборов и ежемесячных финалов капитаны команд после регистрации должны будут выбрать до 2 (двух) бойцов, использование которых будет запрещено в предстоящем матче. Если капитан команды не принимает участие в текущем матче, запреты налагает первый прошедший регистрацию участник команды.

5.2.2.1. Запреты делаются вслепую.

Это означает, что решение каждой команды остается скрыто от противника, пока обе команды не определятся с выбором.

5.2.2.2. Запрет на использование бойца действует для обеих команд на протяжении всего матча.

5.2.2.3. Команды могут запрещать одних и тех же бойцов. В этом случае в матче будет запрещено использовать 2 (двух) или 3 (трех) бойцов, а не максимально возможных 4 (четырёх).

5.2.2.4. У каждого капитана команды (или первого зарегистрировавшегося игрока) будет 1 (одна) минута на выбор запрещенных бойцов.

5.2.3. Новые бойцы

Любые бойцы, появившиеся в течение 2 (двух) недель до начала ежемесячного отбора и/или ежемесячного финала, будут недоступны в соревновании на данных этапах. Тем не менее новых бойцов можно будет использовать на этапе испытания Чемпионата.

5.3. Порядок проведения матчей

5.3.1. Испытание Чемпионата

Все матчи будут проходить непосредственно в самой игре; принять участие можно, коснувшись кнопки «НОВОЕ СОБЫТИЕ» в центральной нижней части главного экрана.

5.3.1.1. Для перехода на следующий этап засчитываются только результаты матчей, сыгранных в рамках испытания Чемпионата.

5.3.1.2. Каждый матч проходит в формате сета до 1-й победы (Bo1). Это значит, что после каждой игры на счет игрока записывается победа или поражение.

5.3.1.3. На прохождение испытания отводится 2 (два) дня.

5.3.2. Ежемесячный отбор

Все матчи будут проходить во внутриигровом турнирном центре. Турнирный центр будет находиться с правой стороны экрана на новой вкладке под названием «КИБЕРСПОРТ».

5.3.2.1. Регистрация в турнире

В первый день матча капитан каждой команды обязан зарегистрировать свою команду, чтобы подтвердить ее участие в ежемесячном отборе. Регистрация начинается за 2 часа 30 минут до начала дня матча и длится 2 часа. Например, если ежемесячный отбор начинается в 12:00, регистрация будет проводиться с 9:30 до 11:30.

Если капитан команды не регистрирует свою команду, она не будет добавлена в сетку, что приведет к ее дисквалификации в текущем ежемесячном отборе. Когда капитан команды пройдет регистрацию, команде останется только дожидаться начала дня матча.

5.3.2.2. Регистрация на раунд

Все игроки в составе команды получают уведомление в виде фиолетового окна с запросом регистрации перед началом каждого раунда; **нажать кнопку регистрации должны только те игроки, которые будут участвовать в предстоящем матче.** Если в вашей команде 4 (четыре) игрока, проследите за тем, чтобы кнопку нажали лишь те 3 (три) игрока, которые примут участие в матче. В случае ошибочного нажатия кнопки другим игроком исправить эту ошибку будет невозможно. **Запрос регистрации отображается только в турнирном центре — держите его открытым.**

После начала раунда у команд будет не более 15 (пятнадцати) минут на то, чтобы зарегистрироваться. Если в течение 15 (пятнадцати) минут после отправки запросов кто-либо из игроков не пройдет регистрацию, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

Если команда задерживается по уважительной причине, капитан команды должен связаться с представителем Администрации турнира через Discord/WeChat до истечения 15 (пятнадцати) минут.

5.3.2.3. Запреты на использование бойцов

После завершения регистрации на раунд капитан каждой команды (или игрок, первым прошедший регистрацию) получит внутриигровое уведомление о запрете бойцов. Подробно о запретах см. в п. 5.2.2.

5.3.2.4. После завершения этапа запрета бойцов команды получают приглашение войти в игровое лобби. Команды обязаны войти в лобби и быть готовыми в течение 5 минут после получения приглашения. Если по истечении 5 (пяти) минут после отправки приглашений не все игроки команды вошли в лобби и приготовились к игре, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

5.3.2.5. Вход в лобби

Все матчи проходят в формате сетов до 2 побед, состоящих из серии игр до 2 побед. Это значит, что каждый сет состоит из 3 (трех) игр, и для победы в сете команда должна выиграть 2 (две) игры. Для победы в матче команда должна выиграть 2 (два) из 3 (трех) сетов.

5.3.2.6. Все команды, участвующие в ежемесячном финале, в течение 24 часов получают от Администрации турнира сообщение с инструкциями ко дню матча ежемесячного финала.

5.3.2.7. Поскольку отбор по швейцарской системе не предусматривает выбывания, командам рекомендуется продолжать участие, даже если шанса пройти в ежемесячный финал уже нет, так как за каждую победу присуждаются очки, необходимые для получения места в мировом финале.

5.3.3. Ежемесячный финал

Все матчи будут проходить во внутриигровом турнирном центре. Турнирный центр будет находиться с правой стороны экрана на новой вкладке под названием «КИБЕРСПОРТ».

5.3.3.1. Капитаны команд должны будут вступить в клуб ежемесячного финала, чтобы их матчи были доступны для наблюдения и трансляции.

5.3.3.2. Все капитаны должны будут зарегистрировать свои команды на специально выделенных каналах матчей в Discord (WeChat для региона «Материковый Китай») за 1 (один) час до начала дня матчей. Для регистрации достаточно зайти на канал матча и написать «<team name> checking in».

5.3.3.3. Матчи проводятся аналогично матчам ежемесячного отбора с одним исключением: **команды должны дожидаться прямого указания Администрации турнира, и только после этого подготовиться и начать матч.**

5.3.3.4. Основными каналами связи между Администрацией турнира и игроками, достигшими данного этапа, являются Discord и WeChat.

5.3.3.5. Ежемесячные финалы будут транслироваться Администрацией турнира.

5.3.3.6. Администрация турнира оставляет за собой право расширять и дополнять данный свод правил в целях обеспечения трансляции ежемесячных финалов. Любые дополнительные правила и требования будут опубликованы Администрацией в Discord/WeChat до проведения ежемесячного финала.

5.3.4. Мировой финал

5.3.4.1. Будет объявлено позднее.

5.3.5. Перерывы

- 5.3.5.1. Во время проведения ежемесячных отборов у команд будет право на следующие перерывы между играми, сетами и матчами:
 - 5.3.5.1.1. До 30 (тридцати) секунд между играми.
 - 5.3.5.1.2. До 2 (двух) минут между сетами.
 - 5.3.5.1.3. До 5 (пяти) минут между матчами.
- 5.3.5.2. Во время проведения ежемесячных финалов у команд будет право на следующие перерывы между играми, сетами и матчами:
 - 5.3.5.2.1. До 30 (тридцати) секунд между играми.
 - 5.3.5.2.2. До 1 (одной) минуты между сетами.
 - 5.3.5.2.3. От 2 (двух) минут между матчами.

Продолжительность перерыва может меняться в связи с проведением трансляции, но он составит не менее 2 (двух) минут.
- 5.3.5.3. В случае опоздания или неявки команда может лишиться части денежного приза, очков Чемпионата и/или ей засчитывается поражение в матче согласно п. 10. «Штрафные меры».
- 5.3.6. Повторное начало матча

Повторное начало матча допускается только в случае возникновения проблем с турнирным центром или игровым сервером. Оказавшись в одной из этих ситуаций, игрок должен сделать снимок экрана с появившимся сообщением об ошибке и отправить его Администрации турнира вместе с запросом начать матч заново. Одобрение запроса на повторное начала матча остается на усмотрение Администрации турнира.
- 5.3.7. Претензии по поводу матчей

Любые претензии или запросы следует направлять Администрации через Discord/WeChat в течение 10 минут после завершения матча и/или до начала следующего раунда (в зависимости от того, что наступит раньше).

5.3.7.1. Администрация оставляет за собой право не рассматривать и не принимать претензии и/или запросы, поступившие вне указанных временных рамок и/или не по надлежащим каналам связи согласно п. 5.3.7.

5.4. **Посев команд**

5.4.1. Посев в первом ежемесячном отборе каждого региона производится случайным образом. Начиная с марта команды, прошедшие отбор на финал предыдущего месяца, автоматически попадают на отбор следующего месяца. Данное правило действует лишь в том случае, если команда участвовала в ежемесячном финале непосредственно перед текущим сезоном. Например, если команда А играла в февральском финале, то она автоматически получает право участвовать в мартовском отборе. При этом если команда А не пройдет в мартовский финал, то она не попадет в апрельский отбор автоматически и должна будет принять участие в апрельском испытании Чемпионата.

5.4.2. Посев в ежемесячном финале производится на основании итогового места, занятого командой, и с учетом применимых правил дополнительного подсчета, приведенных в п. 4.5.1 «Итоговое распределение мест в ежемесячном отборе».

5.5. **Пропуск матча**

5.5.1. **Регистрация в турнире**

Капитаны команд должны пройти регистрацию в турнире не позднее чем за 30 минут до начала турнира. Невыполнение этого требования влечет за собой исключение команды из числа участников ежемесячного отбора.

5.5.2. **Регистрация на раунд**

Все игроки команды обязаны пройти регистрацию на матч в течение 15 (пятнадцати) минут после начала раунда. Непрохождение регистрации на матч в течение 15 (пятнадцати) минут может привести к присуждению поражения в матче.

5.5.3. Регистрация в лобби и готовность

Команды обязаны войти в лобби и быть готовыми в течение 5 (пяти) минут после получения приглашения. Если по истечении 5 (пяти) минут после отправки приглашений не все игроки команды вошли в лобби и приготовились к игре, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

5.5.4. Ежемесячный финал

Командам прощается до 5 (пяти) минут опоздания к началу матча, по истечении которых в отношении команд могут быть применены дополнительные штрафные меры вплоть до дисквалификации в матче. Дисквалификации могут предшествовать дополнительные штрафные меры. Отсчет времени опоздания начинается после наступления времени начала матча, объявленного представителем Администрации турнира.

5.5.5. Выход из матча и отказ от участия

5.5.5.1. Ежемесячный отбор

Если в ходе ежемесячного отбора команда выходит из матча или отказывается от участия в матче, она может принять участие в следующем доступном матче.

5.5.5.2. Ежемесячный финал

Выход команды из игры, сета или матча или отказ от участия в них в ходе ежемесячного финала может повлечь за собой штраф в форме лишения части денежного приза и потери очков Чемпионата.

5.6. Ничья

В тех редких случаях, когда игра заканчивается вничью, для определения победителя проводится дополнительная игра. В дополнительной игре можно использовать других бойцов и звездные силы.

5.7. Технические проблемы

Каждый игрок отвечает за собственное подключение к игре. Игроки должны решить все возможные проблемы до начала матча. Проблемы с подключением или оборудованием, делающие участие невозможным, могут привести к автоматическому присуждению поражения в матче. Любые договоренности между командами о переносе матча должны вначале получить одобрение представителя Администрации. Администрация турнира оставляет за собой право отказать в любом запросе о переносе матча.

6. НАГРАДЫ И ПРИЗЫ

6.1. Испытание Чемпионата

Игроки, достигшие 16 (шестнадцать) лет и прошедшие испытание Чемпионата с 15 (пятнадцатью) победами и 2 (двумя) или менее поражениями, получают право участвовать в ежемесячном отборе своего региона.

6.2. Ежемесячный отбор

Команды, занявшие первые 8 мест в региональном ежемесячном отборе, получают право участвовать в ежемесячном финале своего региона.

6.3. Ежемесячный финал

Команды, участвующие в ежемесячном финале, получают денежные призы на основании итогового занятого места и региона:

ЕВРОПА, БЛИЖНИЙ ВОСТОК И АФРИКА	
Место	Денежный приз
1	7 500 долл.

МАТЕРИКОВЫЙ КИТАЙ	
Место	Денежный приз
1	7 500 долл.

2	4 000 долл.
3-4	2 000 долл. каждой команде
5-8	1 000 долл. каждой команде
Всего	19 500 долл.

2	3 000 долл.
3-4	1 000 долл. каждой команде
Всего	12 500 долл.

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА И СЕВЕР АМЕРИКИ	
Место	Денежный приз
1	7 500 долл.
2	3 000 долл.
3-4	1 000 долл. каждой команде
Всего	12 500 долл.

ЮГ ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ	
Место	Денежный приз
1	7 500 долл.
2	3 000 долл.
3-4	1 000 долл. каждой команде
Всего	12 500 долл.

ВОСТОЧНАЯ АЗИЯ	
Место	Денежный приз
1	7 500 долл.
2	3 000 долл.
3-4	1 000 долл. каждой команде
Всего	12 500 долл.

ЮГО-ВОСТОЧНАЯ И ЮЖНАЯ АЗИЯ, АВСТРАЛИЯ И НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ	
Место	Денежный приз
1	4 000 долл.
2	2 000 долл.
3-4	500 долл. каждой команде
Всего	7 000 долл.

ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА И ЦЕНТРАЛЬНАЯ АЗИЯ	
Место	Денежный приз
1	4 000 долл.
2	2 000 долл.
3–4	500 долл. каждой команде
Всего	7 000 долл.

6.4. **Мировой финал**

Минимальный призовой фонд мирового финала Чемпионата Brawl Stars – 2021 составляет 500 000 долларов США; игровое сообщество может увеличить фонд, воспользовавшись внутриигровыми акциями. Подробности будут опубликованы во второй половине 2021 года.

6.5. **Выдача денежных призов**

- 6.5.1. Все денежные призы выплачиваются непосредственно игроку. По желанию игрока деньги могут быть выплачены организации, в которой состоит игрок. Игрок сохраняет полное право распоряжаться своим денежным призом.
- 6.5.2. В течение 7 (семи) дней после завершения ежемесячного финала команды должны будут предоставить все необходимые платежные данные. Непредоставление платежных данных может привести к задержке выплат.
- 6.5.3. Игроки берут на себя все расходы, связанные с получением денежных призов, в том числе не оговоренные прямо в настоящем документе. Уплата федеральных, государственных и муниципальных налогов, включая НДС, связанных с получением или использованием любых призов, является единоличной ответственностью игрока.

- 6.5.4. Все призы будут выплачены в течение 30 дней с момента получения организаторами необходимой платежной информации от игрока.

7. СВЯЗЬ И ПОДДЕРЖКА

7.1. Способы связи

- 7.1.1. После регистрации в ежемесячном отборе игроки получают предложение присоединиться к каналу в Discord/WeChat. Присутствие капитанов команд обязательно, но у рядовых участников есть возможность покинуть канал.
- 7.1.2. Discord и WeChat являются основными платформами для оперативной связи с Администрацией турнира по срочным вопросам, касающимся турнира.

7.2. Поддержка

- 7.2.1. Региональный список лидеров, уведомления, напоминания о матчах и запросы на регистрацию будут доступны внутри игры на протяжении всего турнира.
- 7.2.2. Сервер Discord/WeChat турнира доступен только участникам турнира и предназначается для объявлений, общей поддержки турнира, ответов на вопросы, размещения ссылки на Правила, сопутствующих форм, просьб о проведении тренировочных матчей и каналов для поиска команды (LFT).
- 7.2.2.1. Представители Администрации и модераторы будут доступны для разъяснения правил, решения вопросов, связанных с расписанием турнира, и урегулирования споров.

8. УСЛОВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ И СПОНСОРСТВО ИГРОКОВ И КОМАНД

Администрация турнира оставляет за собой право запретить использование нежелательных названий и/или символов в рамках турнира. Использование

любых охраняемых законом слов или символов запрещено без разрешения их владельцев.

8.1. Ожидается, что прозвища игроков и названия команд не будут меняться в ходе соревнования. После получения командой квалификационных очков начинают действовать следующие правила:

8.1.1. Смена названия

8.1.1.1. Игрокам не разрешается менять игровое имя на протяжении турнира.

8.1.1.2. На протяжении турнирного года каждая команда имеет право дважды сменить название (по одному разу за полугодие).

8.1.1.2.1. Если какая-либо организация берет под свое управление независимую команду и команда меняет название в соответствии с названием организации, это считается сменой названия.

8.1.1.2.2. Если независимая команда поступает под управление какой-либо организации, а затем освобождается из-под него, такая команда обязана вернуть себе первоначальное название независимой команды. Такое переименование не будет считаться сменой названия.

8.1.1.3. Если независимая команда поступает под управление какой-либо организации, освобождается из-под него, после чего поступает под управление другой организации, такая команда должна дождаться второго полугодия турнира, чтобы сменить название в соответствии с названием новой организации.

- 8.2. Игрокам и командам запрещается размещать личные, командные или спонсорские материалы, названия и логотипы, противоречащие принципам турнира, в том числе связанные со следующим:
- 8.2.1. Алкоголь.
 - 8.2.2. Рецептурные лекарственные препараты.
 - 8.2.3. Веб-сайты с азартными играми (тотализаторы).
 - 8.2.4. Табачная продукция.
 - 8.2.5. Огнестрельное оружие.
 - 8.2.6. Порнография.
 - 8.2.7. Продукция непосредственных конкурентов.
 - 8.2.8. Другие игровые компании, издательства или платформы.

9. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Все участники обязаны соблюдать [Правила безопасной и честной игры](#) и [Условия пользования](#), установленные владельцем турнира – компанией Supercell.

9.1. Совместное использование учетной записи

- 9.1.1. Игрокам запрещается использовать свою учетную запись совместно с другими игроками, участниками команды, друзьями, родственниками и любыми другими лицами до, во время или после турнира. Невыполнение этого требования может повлечь дисквалификацию до конца турнирного года.

9.2. Поддержание соревновательного духа

- 9.2.1. Ожидается, что команды будут прилагать максимальные усилия в каждой игре турнира и избегать поведения, не соответствующего принципам здорового духа соревнований, честности и справедливости.

9.3. Расследование в отношении поведения игроков

- 9.3.1. Если Администрация турнира сочтет, что команда или игрок нарушили [Условия пользования](#) Brawl Stars или положения

настоящих Правил, то может применить штрафные меры на свое усмотрение. Если Администрация турнира свяжется с игроком по вопросу расследования, игрок обязан предоставить правдивую информацию. Если игрок скроет информацию или введет Администрацию турнира в заблуждение, тем самым препятствуя расследованию, то в отношении команды и/или игрока будет применено наказание.

9.4. **Нечестная игра**

Ниже описаны действия, которые считаются нечестной игрой и подлежат наказанию вплоть до дисквалификации. Окончательное решение остается на усмотрение Администрации турнира.

9.4.1. **Сговор**

Под сговором понимается любая договоренность между игроками или командами с целью намеренного изменения результатов матча. Принявшие подобную договоренность команды подлежат проверке. Любая команда, признанная нарушителем, отстраняется от турнира до конца года, теряет турнирные очки и лишается всех заработанных, но еще не выплаченных денежных призов.

9.4.1.1. Умышленный проигрыш в матче в обмен на вознаграждение (или по любой другой причине) или попытка склонить другого игрока к умышленному проигрышу.

9.4.1.2. Договоренность разделить денежный приз и/или вознаграждение в какой-либо иной форме.

9.4.1.3. Поддавки, под которыми понимается договоренность между игроками или командами не наносить урон, не мешать или иным образом не играть в полную силу.

9.4.2. **Мошенничество**

9.4.2.1. DDoS-атаки

Ограничение или попытка ограничения сетевого соединения другого участника с помощью распределенной атаки с целью отказа в обслуживании или других средств.

9.4.2.2. Программное или аппаратное обеспечение

Использование какого-либо программного или аппаратного обеспечения для получения преимуществ, иначе не доступных в игре. Например: стороннее программное обеспечение (запрещенные приложения, влияющие на игровой процесс), игра на частных серверах, скриптинг. С подробной информацией можно ознакомиться в Правилах безопасной и честной игры и Условиях пользования Supercell.

9.4.3. Взлом

Под взломом понимается любая модификация игрового клиента Brawl Stars любым игроком, командой или лицом, действующим в интересах какого-либо игрока или команды.

9.4.4. Использование уязвимостей

Умышленное использование любой известной или новой ошибки в игре с целью получения преимущества строго запрещается.

9.4.5. Умышленное отключение

Умышленное отключение от игры без уважительной причины.

9.4.6. Непрофессиональное поведение

9.4.6.1. Преследование

Под преследованием понимаются систематические и/или повторяющиеся враждебные действия, совершаемые в течение продолжительного периода времени.

9.4.6.2. Сексуальные домогательства

Под сексуальными домогательствами понимаются нежелательные приставания. Действия оцениваются как домогательства, если являются нежелательными или оскорбительными с точки зрения здравомыслящего человека. Любые угрозы/принуждение сексуального характера или обещание преимуществ в обмен на сексуальные услуги недопустимы.

9.4.6.3. Дискриминация

Игрокам запрещается унижать достоинство или репутацию страны, лица или группы лиц посредством презрительных, дискриминирующих или унижающих слов или действий на основании расы, цвета кожи, этнического, национального или социального происхождения, пола, языка, религии, политических или иных убеждений, финансового, общественного или иного положения, сексуальной ориентации или по любой иной причине.

9.4.6.4. Игроки не могут представлять Supercell или игры Supercell в публичных выступлениях или заявлениях любого рода.

9.4.7. Заявления, касающиеся Чемпионата Brawl Stars, Supercell и игры Brawl Stars

Участникам команд запрещается делать, публиковать, разрешать или поддерживать какие-либо заявления или действия, которые по мнению Администрации турнира имеют или могут иметь отрицательный или губительный эффект для интересов турнира, компании Supercell и связанных с ней организаций, а также для игры Brawl Stars.

9.4.8. Несанкционированное разглашение информации

В ходе турнира команды должны будут предоставлять документы для получения разрешений и обеспечения прозрачности информации. Преждевременное разглашение

информации может мешать командам разрабатывать стратегии для предстоящих матчей. Поэтому, если участнику команды было запрещено разглашать информацию, которая может повлиять на ход соревнований, но участник команды все же разглашает эту информацию, этот участник и/или вся команда подлежат наказанию.

9.4.9. Преступная деятельность

Участникам команды запрещается принимать участие в деятельности, запрещенной общим правом, законодательством или договором, которая приводит или может быть обоснованно сочтена приводящей к признанию участника виновным в совершении преступления судом соответствующей юрисдикции.

9.4.10. Безнравственное поведение

Участникам команды запрещается принимать участие в деятельности, которую Администрация турнира считает аморальной, предосудительной или противоречащей общепринятым этическим стандартам.

9.4.11. Конфиденциальность

Участникам команд запрещается раскрывать какую-либо конфиденциальную информацию, полученную от Администрации турнира или любой связанной с Supercell организации, каким-либо способом, в том числе посредством социальных сетей.

9.4.12. Взятки

Участникам команд запрещается предлагать подарки или награды игрокам, тренерам, менеджерам, Администрации турнира или лицам, связанным с другой участвующей в турнире командой или нанятым ею, за обещанные, оказанные или предполагаемые к оказанию услуги, связанные с организацией или попыткой организации победы над командой соперника.

9.4.13. Переманивание или вмешательство

Участникам команд или связанным с командами лицам запрещается агитировать, заманивать или предлагать работу участнику любой другой команды турнира, либо предлагать такому участнику нарушить или иным образом прекратить действие контракта с командой. Нарушение данного правила влечет наказание на усмотрение Администрации турнира. Чтобы узнать статус участника другой команды, менеджеры должны связаться с руководством команды, участником которой игрок является в настоящее время. Направляющая запрос команда обязана уведомить о нем Администрацию турнира, прежде чем обсуждать возможность заключения контракта с игроком.

9.4.13.1. Если одна или более из команд, участвующих в данном процессе, не управляется какой-либо профессиональной организацией, то менеджером команды считается ее капитан.

9.4.14. Подарки

Участникам команды запрещается принимать подарки, награды или компенсацию за обещанные, оказанные или предполагаемые к оказанию услуги, связанные с соревновательным аспектом игры, в том числе за услуги, связанные с организацией или попыткой организации победы над командой соперника, намеренного проигрыша или договорного матча. Единственным исключением из этого правила является вознаграждение за результат, которое выплачивается участнику команды ее официальным спонсором или владельцем.

9.4.15. Невыполнение требований

Участникам команд запрещается отказываться от выполнения обоснованных указаний или решений Администрации турнира.

9.4.16. Подтасовка результатов сражений

Участникам команд запрещается предлагать, соглашаться, пытаться или вступить в сговор с целью оказать влияние на

результат игры или матча какими-либо способами, запрещенными законом или настоящими Правилами.

9.4.17. Запрос документов и иных материалов

На любом этапе турнира Администрация турнира может потребовать от участников представить документы или другие материалы, если на то имеется достаточное основание. Если документы не будут представлены в полном объеме в соответствии со стандартами, установленными Администрацией турнира, к команде могут быть применены штрафные меры. Если запрошенные материалы не будут представлены в полном объеме в указанный срок, к команде также могут быть применены штрафные меры.

9.4.18. Связь с азартными играми

Участникам команд и членам Администрации турнира запрещается прямо или опосредованно принимать участие в ставках на результат любых состязаний в рамках турнира.

10. Штрафные меры

Любое лицо, участвующее или пытающееся принять участие в действии, которое Администрация турнира по своему единоличному усмотрению считает проявлением нечестной игры или нарушением данных Правил, подлежит наказанию. Если участник какой-либо команды будет замечен в нарушении какого-либо из перечисленных выше правил, Администрация турнира может без ограничения применить к нему следующие штрафные меры:

- Предупреждение.
- Снятие запрета на использование бойца.
- Лишение денежных призов (полностью или частично).
- Списание очков Чемпионата.
- Отстранение.
- Дисквалификация.
- Запрет на участие в турнире до конца года.

Повторные нарушения влекут более строгие наказания вплоть до запрета на участие в будущих турнирах Brawl Stars. Следует обратить внимание, что наказания не всегда применяются последовательно. Например, Администрация турнира может дисквалифицировать игрока за первое же нарушение, если оно было сочтено достаточно грубым для применения такого наказания.

11. Устройства

11.1. Разрешенные

11.1.1. Мобильный телефон.

11.1.2. Планшет.

11.2. Запрещенные

11.2.1. Эмуляторы.

11.2.2. ПК.

12. Окончателность решений

Окончательные решения, связанные с толкованием настоящих Правил, правом игроков и команд на участие, расписанием и проведением этапов турнира и связанных с турниром событий, а также штрафными мерами за нарушение правил, принимаются исключительно Supercell и Администрацией турнира и не подлежат обсуждению. Решения представителей Supercell и Администрации турнира, связанные с настоящими Правилами и/или турниром, не подлежат обжалованию и не могут служить основанием для взыскания денежной компенсации или иных способов правовой защиты. Компания Supercell и Администрация турнира могут периодически редактировать, изменять или дополнять настоящие Правила, в том числе с целью обеспечения честной игры и надлежащего проведения турнира.

12.1. Расхождения между версиями на разных языках

В случае каких-либо расхождений между английской версией текста Правил и версией на любом другом языке, преимущественную силу для целей толкования имеет версия на английском языке.