



**NHLGamer**

## Регламент RCL



Департамент  
спорта  
города Москвы



Федерация  
Компьютерного  
Спорта г.Москвы



**МОСКОВСКИЙ  
КИБЕРСПОРТ**



## Содержание.

1. Регистрация участников	3
2. Регистрация команды	4
3. Кодекс поведения	6
4. Обязанности команды	7
5. Администрация Лиги	8
6. Правила для команд	9
7. Принципы Fair Play	10
8. Расписание игр	11
9. Правила проведения игр	13
10. Отчеты о сыгранных матчах	15
11. Переходы и трансферы	16
12. Нарушения правил	17
13. Термины и определения	18
14. Дивизионы	19
15. Система Повышений и Вылетов	20
16. Регистрация трансферов и подписание свободных агентов.	21
17. Плей-офф	23
18. Правила использования экипировки.	24
19. Трансляции	25
20. Призовой Фонд.	26



## **1. Регистрация участников**

1.1 Russian Championship League (RCL) – турнир российских клубов режима EASHL игры NHL 21 от компании EA SPORTS на игровой приставке PlayStation 4.

1.2 Все Игроки, участвующие в любом турнире/лиге под эгидой NHLGamer, должны иметь зарегистрированную учетную запись на сайте NHLGamer.com.

1.3 Профиль учетной записи должен содержать действительный PSN ID игрока.

1.4 Присоединившись к команде, зарегистрированной в любом турнире под эгидой NHLGamer, игрок принимает данные правила.

1.5 Каждый Игрок обязуется иметь только одну учетную запись на сайте NHLGamer.com.

1.6 Если несколько Игроков используют свои учетные записи с одного и того же IP-адреса (например, братья, живущие в одном доме), то эти Игроки обязаны сообщить Администраторам турнира/лиги о данном факте в течение 24 часов после регистрации второй учетной записи. Администраторы могут запросить подтверждение идентификации для зарегистрированных игроков.

1.7 Все игроки должны быть зарегистрированы на сайте наших партнеров:  
<https://cybermos.ru/tournament/nhl/>.



## **2. Регистрация команды**

2.1 Любой Игрок, имеющий зарегистрированную учетную запись на сайте NHLGamer.com, может создать команду. По умолчанию, создатель команды устанавливается Капитаном.

2.2 Для того, чтобы иметь право на участие в лигах/турнирах NHLGamer, команда должна:

- Иметь капитана и 2 помощника капитана
- Иметь в общей сложности не менее 7 игроков и не более 12.
- Использовать идентичное название команды на NHLGamer.com и NHL 21.

2.3 При регистрации обязуется закончить сезон, также команда своей регистрацией в соревновании подтверждает свою осведомленность в правилах соревнования. Решения администрации могут быть оспорены, только при предоставлении новых доказательств невиновности.

2.4 Чтобы отозвать заявку на регистрацию команды в турнире, капитан должен удалить команду через раздел "Manage team". Или связаться с администрацией лиги.

2.5 Запрещено, иметь нецензурные или оскорбительные выражения во внутри-игровом имени, названии команды и никнейм псн.

За наличие одного во время официальных игр, игрок получит 4 игры бана, в случае рецидива он дисквалифицируется до конца сезона. от пре

2.6 Запрещается иметь название и/или логотип использующиеся профессиональными командами (КХЛ, ВХЛ, МХЛ и тд) без официального подтверждения со стороны команды (Разрешение на использование имени и логотипа). В случае наличия документа вы обязаны предоставить его администрации лиги, в противном случае вашу команда будет не допущена к соревнованиям, до момента смены имени.

2.7 Капитан является владельцем клуба и все права на действие с клубом остаётся за капитаном, если создатель клуба не является капитаном тогда это будет считаться что создатель клуба отдал все права клуба новому капитану клуба.

2.7.1 Если команда сменила название, то в ее составе должно быть как минимум 3 игрока из последнего сезона клуба (и один из ассистентов или капитан с прошлого сезона и состава).



2.7.2 Чтобы оставить за собой права играть под старым именем, команда которую покинул капитан(разрешая использовать названия команды) и ассистенты, тогда в команде должны быть как минимум 5 игроков с прошлого сезона и должен быть назначен новый капитан, при этом новый игрок не имеет права быть капитаном команды.

2.7.3 Если в команде остаются ассистенты(или ассистент), тогда играть под тем же названием команды надо:

- 1) Разрешение на использование название команды от предыдущего капитана,
- 2) В составе команды должно быть как минимум 3 игрока из последнего сезона клуба (и один из ассистентов с прошлого сезона и состава).

2.7.4 Если в межсезонье в команде остается только капитан, тогда капитан может собрать новый состав(не меняя названия клуба) и продолжить играть в том дивизионе в котором команда играла до этого.

2.7.5 Форс мажором является когда команда расторгает контракт с Организацией и переименовывается в прошлое названия клуба до подписания контракта , тогда клуб остается в том же дивизионе с условием что капитан остается тот же (когда клуб подписал контракт с организацией).

2.8 Все команды должны быть зарегистрированы на сайте <https://cybermos.ru/tournament/nhl/>. Зарегистрироваться в RCL Pro можно, только если ваша команда имеет прямую путевку в данный дивизион, если вы играете квалификацию, то вам следует зарегистрироваться после результатов квалификации.



### **3. Кодекс поведения**

3.1 Зарегистрированные участники должны относиться друг к другу с уважением и не использовать в общении ненормативную лексику или оскорбительные выражения. Это касается всех разговоров, связанных с турнирами, проводимых под эгидой NHLGamer, на самом сайте или посредством других способов связи между игроками.

3.2 Участники обязуются не обходить правила, используя возможные неточности некоторых пунктов данных правил.

3.3 Участникам запрещается вводить в заблуждение или давать ложную информацию администрации Лиги.

3.4 Участники сообщества могут свободно задавать вопросы по правилам и решениям, принимаемым Администрацией Лиги, но должны делать это конструктивно и уважительной форме.

3.5 Администрация советует делать записи матчей в YouTube, Twitch или MIXER с фиксацией всех нарушений и спорных ситуаций (или фиксировать нарушение регламента с помощью встроенной функции записи видео (нажатие на центральную кнопку, далее кнопка "квадратика") для вынесения правильного решения.

3.6 Администрация не рассматривает жалобы без предоставления доказательств. (скриншоты, видеоповторы).



## **4. Обязанности команды**

4.1 Все менеджеры (Капитаны и помощники капитанов) являются представителями своей команды, и несут ответственность за:

- Планирование игр
- Обеспечение соблюдения данных правил игроками своей команды
- Связь с менеджерами других команд или с администрацией лиги от имени своей команды
- Ответственное отношение игроков своей команды к участию в турнире/лиге, убедится, что команда закончит все свои игры в турнире/лиге. Выход из лиги в течение регулярного сезона приведет к запрету участия на следующий сезон.



## **5. Администрация Лиги**

5.1 Администрация Лиги несет ответственность за:

- Площадку (сайт), на которой проводится турнир.
- Обеспечение соблюдения правил, в том числе, расследование возможных нарушений. для обеспечения правильного и справедливого решения.
- Урегулирование потенциальных споров между игроками или командами.
- Запись событий турнира/лиги.

5.2 Администрация Лиги в настоящее время состоит из следующих членов:

@KenуFHR - Кенёф Лехтинен - Главный Администратор Лиги

@Serg1vratar, Сергей Филиппов - Менеджер по развитию лиги.

@СMB-WF- - Даниэльс Магонис - Секретарь лиги

@zGrtDanny, Денис Горячёв - Администратор медиа отдела.

@I\_DeadFearRus\_I, Артём Дегтярёв - Редактор и медиа.

5.3 Администрация Лиги имеет право проверить любую команду на наличие незаявленных игроков, путем связи с выбранным игроком по WhatsApp, Skype, Discord и др способы связи.

5.4 Активные дисквалификации, объявленные Администрацией Лиги:

EgorM8 (PSN:TomsK1990): Пожизненная дисквалификация на все турниры под эгидой RCL и NHLGamer.





## **6. Правила для команд**

6.1 Командам разрешается использовать в играх только тех Игроков, которые включены в состав команды на сайте NHLGamer.com. Игроки, указанные в предварительной заявке, но не внесены в разделе дозаявок или регистрационном листе, не имеют права выходить на лёд.

6.2 В заявку команды на турнир Russian Championship League допускается включать игроков-иностранцев. Но при этом находиться на площадке во время игры может только один такой игрок. Участие в игре двух и более игроков-иностранцев в одной команде считается нарушением Регламента. Игроком-иностранцем считается такой игрок, который не может свободно (устно или письменно) общаться на русском языке.

6.3 Команды могут пропустить максимум 2 игры в одном турнире без дальнейших последствий. Пропуск большего количества игр может потребовать дальнейших действий, которые будут предприняты Администрацией с учетом конкретной ситуации. В случае пропуска игры, команде-сопернику будет засчитана техническая победа.

6.4 Несоблюдение правил приведет к дисквалификации команды и всех ее игроков.

6.5 Все игроки обязаны соблюдать правила использования экипировки, в случае нарушения правил игрок наказывается 2мя матчами дисквалификации.

6.6 Командам запрещается использование токсичных цветов как основных в униформе.

6.7 Все команды обязаны провести публичную презентацию состава перед сезоном.

6.8 Все команды RCL Pro должны предоставить информацию о всех своих игроках (Фото + PSN). Отправлять данные на почтовый адрес [rcl@nhlgamer.com](mailto:rcl@nhlgamer.com)

6.9 Только один представитель команды ( капитан или менеджер ) во время турнира обязан присутствовать в чате «Капитанов» в ВКонтакте. (

Pro - [https://vk.me/join/6nKU4kQbBDRM6iYDfa5/YUJzc7pnBo\\_3Yno=](https://vk.me/join/6nKU4kQbBDRM6iYDfa5/YUJzc7pnBo_3Yno=) ,

Lite- <https://vk.me/join/yO3ufAFErMjM0xYiTRV3Vu8LDiLbIlg7TRQw=> )



## 7. Принципы Fair Play

7.1 «Fair Play» является самым важным правилом в отношении всех игр, проводимых в рамках турниров на NHLGamer.com. Главный принцип – Относись к другим людям так, как ты хотел бы, чтобы относились к тебе. Уважай другого человека так, как хочешь, чтобы он уважал тебя. Это включает в себя общение на сайте и за его пределами, также любые действия, прямо или косвенно связанные с действием на льду. Чтобы дать вам представление о том, как избежать нарушения правил Fair Play, рассмотрим несколько примеров:

- Не грубите своему оппоненту
- Не используйте механику игры или ошибки, способные поставить противника в невыгодное положение (например, не используйте какие-либо сбои в синхронизации, зависания или подобное)
- Не отвлекайте соперника от игры (например, не засыпайте его множеством личных сообщений, не обращайтесь к нему, когда он находится в игре и т.п.)

7.2 Несоблюдение правила Fair Play приведет к наказанию, в зависимости от вида нарушения. Менее серьезные нарушения, такие как отвлекающие факторы, могут привести к приостановке и отмене игры. Более серьезные нарушения могут привести к дисквалификации игрока или команды.

7.3 В то же время, использование глюков и багов игры также может привести к запрету на все действия на сайте NHLGamer.com.

7.4 В настоящее время существует известная ошибка, которая приводит к тому, что игрок замирает в анимации, что делает невозможным игру до следующей игровой паузы. В случае возникновения этой ошибки командам рекомендуется выбросить шайбу за борт в средней зоне, как только они заметят, что какой-либо игрок «застрял». Любые забитые за это время голы - не засчитываются. Если есть разногласия в том, должна ли шайба засчитываться или нет, на рассмотрение Администрации должно быть предоставлено видео с записью спорного эпизода. В случае, если подобные ошибки происходят несколько раз во время игры, Администрация просит команды предоставить видеодоказательства для дальнейшего расследования. Преднамеренное злоупотребление рассматривается как эксплуатация бага игры и приведет к суровым дисциплинарным мерам, описанным выше.

7.5 Кроме того, существует еще один известный баг, который позволяет центральным нападающим использовать анимацию замаха под щелчок во время вбрасывания. Использование этого бага приведет к дисквалификации игрока, если будет предоставлено видеодоказательство.



## 8. Расписание игр

8.1 Игры должны играть в тот день и в то время, в которое они отображаются в расписании турнира/лиги. Официальные игровые дни понедельник, вторник и четверг. Игры проводятся попарно с одним соперником: одна игра дома, одна игра в гостях. В случае переноса, команды обязаны обновить расписание NHLGamer, «опции» в разделе матча который переносится. Команде противника необходимо подтвердить его на сайте.

8.2 Официальное время начала игр: с 21:00 до 22:00 по Московскому времени. Так как технически в расписании невозможно поставить временной интервал, здесь будет указано время начала игр 21:30. Точное время начала определяют сами капитаны команд, которым предстоит играть матч, и делают это в уважительной конструктивной форме. Если достичь компромисса не удастся – командам следует связаться с Администрацией Лиги.

8.3 Участие команды в турнире ECL будет считаться уважительной причиной для переноса игры.

8.4 Командам разрешено переносить любую из своих игр в соответствии со следующей процедурой:

Если команда просит перенести игру, то у них есть возможность перенести указанную игру на любой из двух непосредственно последующих игровых дней по умолчанию, включая любые неигровые дни между ними (зеленая область на изображении ниже). Команда обязана предлагать возможные альтернативные дни, как только команда попросит своего оппонента перенести игры – перенос игр в обход второй части процедуры описанной ниже - не разрешается. Если противник может сыграть в один из предложенных дней, игра состоится в этот день. Если противник не может играть в предлагаемые альтернативные дни, и команды не могут прийти к согласию, обеим сторонам необходимо немедленно задействовать Администрацию Лиги.

Пример: команда А и команда В планируется сыграть в понедельник. Команда А не может сыграть в этот день, поэтому они просят своего оппонента сыграть во вторник или четверг на той же неделе. Поскольку оба дня находятся в пределах описанного выше периода времени (зеленая область на изображении ниже), команды теперь либо играют в указанные дни, либо свяжутся с Администрацией Лиги, если команда В не может играть в предлагаемые дни.

Если команда просит перенести игру на более поздний день, чем в примере выше (красная область на изображении выше), противник может либо согласиться, либо не согласиться. Если противник согласится, игра состоится в более поздний день, который подходит обеим командам (в соответствии с следующим правилом планирования ниже). Если противник не согласен, для решения данного вопроса, требуется обратиться к администрации лиги. Администрация Лиги всегда будет пытаться обеспечить проведения максимального количества игр, однако, если одна



или обе команды явно ошибаются, игнорируют правила, не желая играть, чтобы получить техническую победу, или если другие команды пострадают от задержки (например, если следующий раунд плей-офф не может начать вовремя), технические поражения могут быть использованы для разрешения этой ситуации.

Пример: игра команды А и команды В запланирована на четверг. Команда А не может играть в этот день, поэтому они просят своего оппонента сыграть в четверг на следующей неделе. Этот день не соответствует временным рамкам, описанным в первом абзаце, таким образом, противник может либо согласиться, либо не согласиться на перенос игры. Если команда В согласна, игра будет проведена в этот день. Если команда В не согласна, обеим командам необходимо связаться с Администрацией Лиги, которая будет рассматривать ситуацию в индивидуальном порядке.

8.5 По обоюдному согласию, игра по расписанию может быть назначена на другой день, но не позднее 10-ти дней с даты расписания (примечание: по умолчанию встреча назначена на понедельник, поэтому игра должна быть сыграна до четверга следующей недели включительно).

8.6 В плей-офф на один раунд дается 7 дней, не считая выходных.

8.7 В случае неявки команды (опоздание на игру более чем на 15 минут минимального количества хоккеистов команды (6)) – противоположная команда имеет право запросить команде-виновнику техническое поражение 0:5. Администрация Лиги рассмотрит эту просьбу, и в зависимости от причины, может удовлетворить просьбу о техническом поражении. Администрация Лиги вправе затребовать доказательства от обеих команд.

8.8 Постоянное игнорирование согласованных сроков игры приведет к дисциплинарным мерам.



## **9. Правила проведения игр**

9.1 Все игры должны быть сыграны в формате «6 против 6» через пароль. В качестве пароля команды обязуются использовать в качестве пароля аббревиатуры команд.

9.2 Очки командам начисляются следующим образом: Победа – 2 очка, победа в ОТ – 2 очка, поражение в ОТ – 1 очко, поражение в основное время – 0 очков.

9.3 Если команды в конце регулярного чемпионата набирают равное количество очков, то итоговые места распределяются согласно следующих показателей:

- Победы (включая победы в ОТ)
- Очки в личных встречах
- Разница голов
- Забитые голы

9.4 Команда гостей должна играть в форме белого или очень светлого цвета с белыми или очень светлыми шлемами. Форма домашней команды должны быть темного или яркого цвета, с темными или яркими шлемами. Главное, чтобы домашняя и гостевая команды легко отличались друг от друга. Домашняя команда отвечает за переключение формы перед игрой, если есть проблема с цветами.

9.5 Следующие параметры настроек запрещены для использования в играх лиги/турнира:

Арена -> цвет штанг: Штанги ворот не могут быть белыми или другим ярким цветом, что затрудняет отличие от льда. Командам рекомендуется немедленно выйти и полностью перезапустить игру.

9.6 Командам разрешено использовать паузы во время остановки в игре. Паузы не следует использовать перед первым вбрасыванием.

9.7 Игрокам не разрешается вызывать соперника на бой, если два игрока ведут борьбу за шайбу, или вдвоем бегут за ней. Однако, если игрок проводит силовой прием, и если в этом случае вызов на бой появляется автоматически, соперник может принять бой, потому что игрок, проведший силовой прием, считается инициатором боя.

9.8 Командам разрешается выходить из игры в течении первых двух минут в случае, если у команды вылетел игрок или если команда испытывает проблемы со связью. В этом случае игра должна быть запущена снова, с новым хостом, если этого потребует команда, у которой возникли проблемы. Перезапускать игру разрешается только два раза. На третий раз игра должна быть сыграна независимо от технических проблем. Если за первые 2 минуты игры до того, как кто-либо отключится, был забит гол, и



возникло разногласия, следует ли его засчитывать, команды должны предоставить администрации Лиги видеоматериалы, после чего Администрация вынесет решение.

9.10 Если игрок или вратарь отключается во время игры после первых 2 минут игры:

Новую игру должен начинать тот же хост, что и в прерванной игре. Оставшееся время будет сыграно в новой игре. Есть два возможных способа сделать это: либо начать играть сразу и выйти из игры, когда закончится не сыгранное время первой игры, или восстановить счет и подождать, пока время не дойдет до момента вылета игрока в предыдущей игре. В этом случае, при занесении результата на сайт, статистику обеих игр надо сложить. Тот же самый порядок действий, если вторая игра также будет прервана.

Если команда вылетевшего игрока в момент вылета была в меньшинстве, необходимо восстановить это удаление во время переигровки. Самый лучший способ для этого – выброс шайбы за пределы площадки из своей зоны.

9.11 Команды обязаны играть на Европейских серверах, выбор между серверами центральной Европы и северной Европы. Если команды не смогут решить данный вопрос то администрация назначает сервер северной Европы.



## **10. Отчеты о сыгранных матчах**

10.1 После завершения игры домашняя команда должна представить отчет о матче на NHLGamer.com с помощью API статистики. Все менеджеры (Капитаны и Ассистенты) имеют доступ к этому API. Если игра была прервана, отчет необходимо заполнить при помощи старой формы отчета о матче(OLD TOOL). В этом случае обе команды должны вносить свою статистику.

10.2 Все отчеты о матчах должны быть внесены в течение 24 часов после завершения игры. Но будет лучше, если команды будут вносить статистику сразу после игры. Задержка внесения статистики игры приведет к дисциплинарному взысканию. В случае повторных задержек внесения статистики с команды могут быть сняты очки.

10.3 Все статистические данные должны соответствовать цифрам в игре. Поэтому сохраняйте скриншоты со статистикой на случай каких-либо спорных ситуаций.



## **11. Переходы и трансферы**

11.1 Командам разрешается набирать свободных агентов до момента закрытия трансферов.

11.2 Командам разрешается отзаявить игрока, если после отзаявки в команде остается, как минимум, 7 игроков. Отзаявленный игрок не может вернуться в команду, из которой он ушел, до окончания турнира.

11.3 Капитаны команд не могут переходить в другие клубы во время турнира. Ассистенты капитана могут переходить в другие клубы только с согласия Капитана. В случае несогласия Капитана Ассистент не может перейти в другой клуб.

11.4 Игроки не могут сменить клуб более одного раза во время Турнира, при этом игроку будет запрещено покидать команду, если после перехода останется менее 8 человек.

11.5 Игроки не могут перейти в команду, из которой они уже были отзаявлены.

11.6 Если команда дисквалифицирована, капитану запрещено переходить в другие клубы. Другие игроки получают статус свободного агента и могут перейти в любую другую команду, кроме случаев, когда дисквалифицируется вся команда.

11.7 Во время турнира команды могут проводить трансферы и переходы которые не противоречат количеству игроков в команде в пункте 2.2.





## **12. Нарушения правил**

12.1 Нарушение правил регистрации игроков карается пожизненным запретом участвовать в турнирах/лигах под эгидой NHLGamer.

12.2 Если в любой момент турнира команда имеет в составе менее 8 игроков, у нее есть 24 часа, чтобы добавить игрока (игроков), необходимых для соблюдения минимального количества игроков, иначе команда будет дисквалифицирована.

12.3 Нарушение кодекса поведения приведет к дисквалификации игрока, длина которой определяется следующим образом:

- Первое нарушение - 2 игры
- Второе нарушение - 6 игр
- Третье нарушение - Дисквалификация до конца турнира
- Серьезные нарушения могут привести к более длительным дисквалификациям

12.4 Официальные решения администрации выносятся на форуме в специальной для этого теме. (Личные сообщения админам/админов не считаются официальными)



### **13. Термины и определения**

13.1 «Начало турнира» - это дата первой игры, которую играется в турнире.

13.2 «Менеджеры» команды – Капитан и Ассистенты капитана.

13.3 «Игроки команды» - Игроки, включенные в состав клуба на сайте, включая Капитана и Ассистентов капитана.

13.4 «Трансфер» - переход Игрока из одной команды.

13.5 «Свободный агент» - игрок, не заявленный ни за одну из команд.

13.6 «Дисквалификация команды» - удаление команды из турнира. Все сыгранные игры при этом аннулируются.

13.7 «Дисквалификация игрока» - запрет игроку принимать участие в играх турнира. Длительность запрета зависит от нарушения, совершенного Игроком. Игроку, дисквалифицированному на N игр, не разрешается играть в следующие N игр, согласно календаря игр его команды. Таким образом, если изменяется график игр команды, игры, которые дисквалифицированный игрок должен пропустить, остаются теми же

13.8 «Нарушение» - нарушения любого правила, описанного в этом документе.

13.9 «Техническое поражение» - наказание в виде автоматического результата 5-0 или X-X. Поражение 5-0 присуждается команде, виновной в нарушении данных Правил. Поражение X-X присуждается обеим командам, в случае нарушения Правил обеими командами, и означает, что обе команды получают 0 очков за игру.

13.10 «Закрытие трансферов» - момент, после которого переходы из клуба в клуб, а также заявки свободных агентов не допускаются до конца турнира.

13.11 «Игра турнира» - официальная игра в соответствии с календарем турни



## 14. Дивизионы

### 14.1. Распределение по дивизионам.

RCL Pro состоит из 12 команд, В случае распада команд будут добавлены квоты во время квалификационных игр.

Команды имеющие место в RCL Pro:

- Nearbird Fighters
- Blackdawgs
- Rusty Bulls
- Exen esports
- Virtuoso
- Gentelmen's club
- Russian Lightning
- nTice eSports
- HC Corsair
- Nova
- Hc Long way
- Bull Dozer

### 14.2. Квалификация

В квалификации будут разыграны 2-6 квот на участие в RCL Pro. Право на участие в квалификациях имеют как команды-новички (усмотрение администрации лиги), так и четвертьфиналисты RCL Lite прошлого сезона.

Квалификация будет проходить после окончания регистрации и продлится 2 недели.

При этом будет открыта фаза дополнительной заявки в RCL lite. Команда подавшая заявку на квалификации автоматически заявляется во RCL Lite. В случае покидания турнира после проигрыша в квалификации, все игроки команды получают Бан на RCL 7.

### 14.3 Формат квалификации.

Формат проведения: Double elimination ( без гранд финала.)

Кол-во корзин: 1-3

Формат серии: Во3 (до 2х побед)

Срок проведения турнира: 2 недели

Срок проведения серии: 2 суток

Доступное кол-во квот: 2+

Кол-во команд получающих квоты из корзины; 1-2 (зависит от кол-ва команд)



## **15. Система Повышений и Вылетов**

Чтобы сделать турнир более соревновательным, было решено сделать следующую схему лифтов между дивизионами.

По итогам регулярного чемпионата последние 4 команды (9-12/13-16) вылетают либо напрямую, либо будут иметь шанс остаться в лиге через стыковые матчи. Напрямую вылетает только команда занявшая последнее место (12/16), предыдущие 3 команды играют стыковые матчи.

Из RCL Lite, напрямую выходит только Победитель RCL Lite. Команды занявшие 2-4 места играют стыковые матчи.

Формат стыковых матчей: Во7 (до 4-х побед)

Формат игр:

9/13 (1) против 4 (2) - победитель получает место в RCL Lite.

10/14 (1) против 3(2) - победитель получает место в RCL Lite.

11/15 (1) против 2(2) - победитель получает место в RCL Lite.

12/16 (1) - вылет напрямую во RCL Lite

1 место (2) - выход в RCL Pro напрямую.



## **16. Регистрация трансферов и подписание свободных агентов.**

На сезон не запланировано трансферное окно. Игроки могут переходить из клуба в клуб или совершать обмены на протяжении первой половины сезона. До объявления даты закрытия трансферов. НО если в клубе меньше 12 игроков!

16.1 Переходы будут ЗАПРЕЩЕНЫ до начала Плей-Офф. (точная дата окончания переходов будет объявлена в группе заранее).

16.2 Выход игрока из клуба за трансфер не считается. (это считается расторжением контракта и получением статуса свободного агента).

16.3

-до заявку может оформить ТОЛЬКО капитан или ассистент.

-оформить дозаявку можно в разделе лиги "ДОЗАЯВКА".

- дозаявка должна проводиться, как минимум за 4 часа до турнирной игры.

16.4 Свободный агент - игрок у которого отсутствует регистрация в команде или которого капитан команды от заявил. (Игрок является «свободным агентом» до момента новой регистрации в команде).

16.5 Игрок, не сыгравший ни одного матча за клуб, который его заявил, может разорвать контракт и стать свободным агентом.

16.6 Игрок не может сыграть один порядковый тур за две разных команды (например, если матч перенесен).

16.7 Одновременно игрок может выступать только за одну команду лиги.

16.8 О всех изменениях в заявке капитан должен проинформировать Администрацию Лиги заранее. (минимум за 5 часов до начала матча).

16.9 Все изменения в составе клубов проводятся их капитанами в специально отведенной теме.

16.10 Командам запрещено иметь и (или) заявлять фейковые PSN



Форма для трансфертного окна:

ПРИМЕР:

1. ZiLiBoba - (Anton Shprak) уходит из ХК КАРП - переходит в ХК УЖ;
2. ZiLiBoba - (Anton Shprak) свободный агент (или новичок) подписал контракт с ХК УЖ;
3. ZiLiBoba - (Anton Shprak) ХК КАРП обмен на RastaMaХа - (Иван Борщев) ХК УЖ;



## 17. Плей-офф

### 17.1 Формат проведения ПЛЕЙ-ОФФ.

- В ПЛЕЙ-ОФФ выходят 8 команд в каждом дивизионе.
  - Команда занявшая место выше в регулярном чемпионате имеет "домашнее преимущество", и может выбрать сторону начала серии.
  - Команды обязаны чередовать игры через 1 игру (Дома/ в гостях).
  - каждая серия проходит в формате Во7.
  - Серия должна быть сыграна за 7 дней.
  - В RCL Pro играется серия за 3е место.
  - В матчах за квоту в RCL Pro играют команды вышедшие в полуфинал Плей-офф RCL Lite.
  - От участия в матчах за квоту в RCL Pro освобождается команда победившая в финальной серии RCL Lite.
  - Матчи за квоту в RCL Pro проходят в формате Во7.
- Соперник в матчах за квоту в RCL Pro определяется следующим образом:  
Финалист Плей-офф RCL Lite против 11-й команды RCL Pro.  
Полуфиналист с высоким номером посева против 10-й команды.

### 17.2 Матчи и Серии Плей-офф.

- В первый игровой день команды обязаны сыграть Во3.
- Разрешено играть всю серию за один день.
- Разрешено играть и переносить матчи на не игровой день (По согласию обеих команд).
- В случае если команды не доиграли серию в указанный срок, то победа присуждается команде которая была готова играть в большее количество дней. Как доказательство администрация имеет право потребовать переписку и скриншоты последних матчей в Eashl.
- Все игры серии плей-офф должны транслироваться одной из команд, также требуется оповещать администрацию турнира о проводимых играх 24 часов до игры..

### 17.3 Даты проведения

Даты проведения прописываются в разделе регистрации на турнир.



## **18. Правила использования экипировки.**

18.1 Все игроки обязаны использовать шлем во время турнирных игр.

18.2 Запрещается разукрашивать коньки, клюшки, в токсичные цвета (Ярко зеленый, розовый, ярко желтый). Также командам запрещено использование данных цветов как основных.

18.3 Все игроки обязаны иметь в игре свои настоящие Имя и Фамилию.

18.4 Запрещено использовать ботов афро американской и азиатской расы, исключение делается в том случае, если вы являетесь представителем этой расы, также это касается использование женских скинов.





## **19. Трансляции**

19.1 Команды должны предоставить составы команд не менее чем за 4 часа до начала матча.

19.2 Все команды должны быть подготовлены к принятию участия в после игровом интервью по итогам встречи. Для этого капитанам и ассистентам требуется вступить на Дискорд сервер, ссылка на который была предоставлена капитанам.

19.3 Перенос игр для стрима невозможен в день игры, для переноса требуется связаться с Администрацией.

19.4 Все капитаны должны будут предоставить календарь о датах готовности проведения матчей, перед турниром.



## **20. Призовой Фонд.**

20.1. Призовой фонд на RCL 7 составит 100 000\* рублей.

20.2. Призовой фонд был предоставлен лиге Федерацией Компьютерного Спорта города Москвы.

20.3. Призовой фонд разыгрывается исключительно между командами RCL Pro.

20.4. Распределение призового фонда:

1 место: 60 000\* рублей.

2 место: 25 000\* рублей.

3 место: 15 000\* рублей.

\*С учетом налога НДС.