

R6 Ukraine Cup
Офіційний регламент

ЗМІСТ

ВСТУП

1. Загальні правила	5
1.1. Прийняття правил.	5
1.1.1. Команди, персонал, гравці.	5
1.1.2. Організатори турніру.	6
1.2. Внесення змін до правил.	6
2. Опис R6 Ukraine Cup	7
2.1. Тривалість.	7
2.2. Матчі.	7
2.3. Комунікація між організаторами та учасниками.	7
3. Умови участі	7
3.1. Регіональні обмеження.	7
3.2. Вік.	7
3.3. Максимальне звання гравця.	8
3.4. Найменування.	8
3.5. Втрата дозволу на гру.	8
3.6. Мультиакаунт.	8
3.7. Прояви рашизму/спонсорування країни агресора.	9
4. Модифікації та заборонені програми	9
4.1. Чити.	9
4.2. Заборонені програми.	10

4.3.	Використання багів (помилки) та глітчів (збоїв).	11
4.4.	Використання програмного забезпечення Anti-Cheat.	11
5.	Склад команди та реєстрація	11
5.1.	Мінімальний склад команди.	11
5.1.1.	“Екстрена заміна”.	11
5.2.	Реєстрація.	12
5.3.	Дискорд сервер.	12
5.4.	Затвердження учасників.	12
5.5.	Вступні внески	13
6.	Правила гри.	13
6.1.	Формат матчу.	13
6.2.	Налаштування лобі	14
6.3.	Налаштування ігрового режиму	15
6.3.1.	Вибір сторони гри для ОТ (овертаймів; додаткових раундів).	15
6.3.2.	Неправильні налаштування лобі.	15
6.4.	Кarti.	16
6.4.1.	Порядок вибору банів карт.	16
6.4.2.	Заборонені оперативники.	16
6.4.3.	Дозволені косметичні модифікації.	17
6.5.	Тактичні тайм-аути.	17
6.6.	Технічні проблеми та перезапуск лобі (rehost).	17
6.7.	Правила спортивної поведінки.	19
6.7.1.	Ігровий чат.	19

6.7.2. Twitch чат.	20
6.8. Вбивство на спавні.	20
6.9. Перенесення матчів.	20
6.10. Мінімальна кількість гравців у лобі.	20
6.11. Вихід з лобі.	20
6.12. Античит файли (файли MOSS, пункт 4.4).	20
6.12.1. Завантаження файлів.	20
6.12.2. Ненадання.	20
6.12.3. Недійсні файли.	21
6.13. Протест на матч.	21
6.14. Високий пінг.	22

ВСТУП

- I. *R6 Ukraine Cup* - це онлайн-турнір з відеоігри «Tom Clancy's Rainbow Six: Siege» на платформі opleague.pro, організований спільнотою SIEGE sqUAd.
Ціль турніру - популяризація українського кіберспорту з гри Rainbow Six: Siege.
- II. SIEGE sqUAd не є філією та не спонсорується UBISOFT Entertainment SA. Подія та організація не є прибутковими.
- III. Цей регламент встановлює правила та норми *R6 Ukraine Cup*, що зобов'язує учасників дотримуватись їх. Недотримання та порушення правил, що описані в посібнику, можуть призвести до покарань.

1. Загальні правила

1.1. Прийняття правил.

1.1.1. Команди, персонал, гравці.

Щоб мати право брати участь у *R6 Ukraine Cup*, кожен гравець і член персоналу повинні прочитати та прийняти правила, а також їх дотримуватись. Правила можуть бути прийняті в процесі реєстрації або вважатися прийнятими, коли гравець бере безпосередню участь у *турнірі*. Гравці та команди не повинні брати участь, якщо вони не погоджуються дотримуватись цих правил або не відповідають вимогам прийнятності, викладеним у цьому регламенті.

1.1.2. Організатори турніру.

Будь-який організатор турніру, який співпрацює з *SIEGE sqUAd*, несе відповідальність за дотримання цих правил і може видавати виняткові правила, якщо це дозволено цим регламентом.

1.1.2.1. Адміністратори.

Адміністратори *SIEGE sqUAd* - це спеціальний персонал, відповідальний за виконання правил, що застосовуються до *R6 Ukraine Cup*.

Адміністратори *SIEGE sqUAd* також служать контактними особами для команд щодо будь-яких питань, пов'язаних із турніром, і слідкують за дотриманням правил учасниками.

1.1.2.2. Менеджмент трансляцій.

Персонал менеджменту трансляцій *R6 Ukraine Cup* відноситься до основного персоналу *SIEGE sqUAd* для керування прямими трансляціями. Даний персонал також є контактом команд для будь-яких питань щодо трансляцій матчів. Коментатори, спостерігачі та продюсери мають змогу транслювати матчі *R6 Ukraine Cup* на офіційних каналах *SIEGE sqUAd*.

1.2. Внесення змін до правил.

Організатор *R6 Ukraine Cup* залишає за собою право модифікувати або змінювати цей регламент. Команди будуть повідомлені на офіційному сервері *SIEGE sqUAd* у *Discord* про будь-які зміни правил.

2. Опис R6 Ukraine Cup

2.1. Тривалість.

R6 Ukraine Cup буде проходити з 30 травня по 1 червня 2025 року. Організатор *CAT Cup* залишає за собою право змінювати дати проведення турніру. Команди будуть повідомлені на офіційному сервері *SIEGE sqUAd* у Discord про будь-які зміни.

2.2. Матчі.

Усі матчі мають бути зіграні в день проведення турніру. Персонал менеджменту трансляцій та організатор турніру залишають за собою право вибору матчу, що буде транслюватися, перед початком матчу, про що буде повідомлено у чаті Discord.

2.3. Комунікація між організаторами та учасниками.

Спілкування між організатором, персоналом і командами відбувається на офіційному сервері *SIEGE sqUAd* у Discord (пункт 5.3) у наданому командному каналі.

3. Умови участі

3.1. Регіональні обмеження.

До участі допускаються тільки громадяни України. Кожен учасник має надати організатору (Discord: huge_gape) фото і\або скріншот документу, що посвідчує особу. Організатор залишає за собою право перевіряти громадянство будь-якого гравця, якщо це необхідно.

3.2. Вік.

Усім учасникам має бути не менше 14 років. Кожен учасник, якому ще не виповнилося 16 років, має надати

організатору (Discord: huge_gare) письмову згоду батьків для участі їхньої дитини в турнірі. Організатор залишає за собою право перевіряти вік будь-якого гравця, якщо це необхідно.

3.3. Максимальне звання гравця.

Обмежень немає.

3.4. Найменування.

Назву команди можна призначити лише один раз.

Використання образливих, дискримінаційних, расистських, сексистських або подібних інсинуацій заборонено. Персонал *R6 Ukraine Cup* має право покарати всю команду за будь-яке порушення цього правила.

3.5. Втрата дозволу на гру.

Адміністратори *R6 Ukraine Cup* мають право скасовувати дозволи на гру окремих гравців. Це може статися через порушення цього регламенту, блокування аккаунту або блокування сторонніми сайтами (наприклад, OPL).

3.6. Мультиакаунт.

Якщо буде виявлено, що гравець використовує кілька облікових записів Uplay, що приймають участь у *R6 Ukraine Cup*, його буде забанено. Команда\команди цього гравця можуть бути дискваліфіковані.

3.7. Прояви рашизму/спонсорування країни агресора.

Якщо буде виявлено, що за останній рік, гравець: приймав участь у турнірах країни-агресора; грав в командах разом з росіянами; приймав участь в трансляціях разом з росіянами, або ж має спільні ігри (в одному лобі) з

росіянами; демонстрував державні символи країни-агресора (носіння спеціальних дармовисів) - гравця буде не допущено до турніру та/або дискваліфіковано.

4. Модифікації та заборонені програми

4.1. Чити.

Якщо гравця підозрюють у шахрайстві, необхідно про це повідомити адміністраторів *R6 Ukraine Cup*, надавши достатньо доказів (3 відео докази). Використання будь-якого шахрайського програмного забезпечення та/або макросів суворо заборонено. Використання будь-якого типу шахрайського програмного забезпечення призведе до негайного та перманентного бану в *R6 Ukraine Cup*, а команда гравця може бути дискваліфікована. Усі ігри, в яких брав участь гравець, будуть переглянуті, і кінцеві результати можуть бути змінені. Персонал *R6 Ukraine Cup* може використовувати файл MOSS (пункт 4.4) для перевірки гравця на чити та заборонені програми (пункт 4.2), але не обмежуючись тільки ним, а також має право тимчасово скасовувати дозволи на гру гравців, підозрюваних у шахрайстві, до остаточного з'ясування обставин. У такому випадку команда може використовувати заміну (розділ 6).

4.2. Заборонені програми.

Будь-яке програмне забезпечення, яке дозволяє та/або забезпечує віддалений доступ до ПК та/або змінює чи приховує IP-адресу, заборонено використовувати в

будь-якому матчі *R6 Ukraine Cup*. Використання програм із чорного списку, таких як: інструменти віддаленого керування (наприклад, TeamViewer), віртуальні машини та мережі VPN або присутній фоновий процес із часом виконання 00:00:00 - призведе до штрафу. Якщо гравець використовує заборонену програму або чити (пункт 4.1), матч може вважатися програним, гравець може бути забаненим, команда може бути дискваліфікована. Організатор та адміністратори турніру залишають за собою право на свій розсуд визначати покарання за порушення цього правила, включаючи, але не обмежуючись, дискваліфікацією гравця або команди, анулюванням результатів матчів, тимчасовим або постійним баном, а також приймати остаточні рішення щодо інтерпретації та застосування цього правила (4.2) та правила 4.1 у конкретних випадках.

4.3. Використання багів (помилки) та глітчів (збоїв).

Використання багів (помилки) та глітчів (збоїв) у грі заборонена і каратиметься поразкою в раунді або в матчі, або матчем-реваншем. Адміністратори *R6 Ukraine Cup* вирішують чи була помилка чи збій, і чи вплинуло це на хід гри.

4.4. Використання програмного забезпечення Anti-Cheat.

Використання античит-програмного забезпечення «MOSS» є обов'язковим для кожного гравця кожного матчу. Перед початком гри переконайтеся, що MOSS працює належним чином, щоб запобігти затримкам. MOSS можна

завантажити з <https://nohope.eu/>. Якщо з якихось причин MOSS не працює, гравець повинен повідомити про це організаторів перед початком матчу.

5. Склад команди та реєстрація

5.1. Мінімальний склад команди.

Для участі в турнірі з режимом 5x5 треба мати в команді щонайменше п'ять (5) учасників. Максимальна кількість гравців у складі сім (7), серед яких п'ять (5) в основному складі команди, і два (2) гравця заміни. Гравці основного складу та гравці заміни не мають право брати участь у декількох командах одночасно.

5.1.1. “Екстрена заміна”.

Заміна гравця посеред матчу заборонена.

5.2. Реєстрація.

Реєстрація учасників проходить на сайті www.opleague.pro відповідної сторінки турніру *R6 Ukraine Cup*. Для реєстрації команди кожен гравець обов'язково має зазначити у своєму акаунті OPL: нік акаунту (має збігатись із ніком у грі), ім'я (має збігатись із наданим документом, що посвідчує особу), вік, приєднати акаунт Discord, приєднати акаунт Ubisoft Connect - PC.

5.3. Дискорд сервер.

Усі учасники турніру мають бути учасниками дискорд серверу <https://discord.gg/TTvDqJXqMt>. Відповідно, учасники команд, що надали усю інформацію про склад команди (пункт 5.4), отримають відповідні ролі. Під час

проведення турніру, усі учасники команд мають бути у відповідних голосових каналах серверу SIEGE sqUAd.

5.4. Затвердження учасників.

Одразу після реєстрації на сервісі OPL, капітан складу має затвердити учасників команди, відкривши тикет в підтримці (кнопка Contact Admin -> General question), і надавши наступну інформацію:

- назва команди;
- склад основного складу та заміни (за наявності), їх імена та прізвища, дати народження;
- ніки гравців в Ubisoft Connect та Discord акаунтів.

Кожен учасник та команда для участі в *R6 Ukraine Cup* має виконати усі умови участі (розділ 3). В іншому випадку учасника та\або команду не буде допущено для участі в турнірі.

5.5. Вступні внески

Вступні внески відсутні, участь безкоштовна.

6. Правила гри.

6.1. Формат матчу.

Часовий формат матчів представлений у другому часовому поясі UTC+2 (часовий пояс, що діє на території України).

Гра відбувається за правилами Double Elimination, всі матчі BO1, фінал верхньої сітки BO3.

6.2. Налаштування лобі

Game mode	BOMB
HUD Settings	Pro League
Nubmer of Bans	4
Ban Timer	20
Number of Rounds	12
Attack/Defense Swap	6
Overtime Rounds	3
Overtime Score Difference	2
Overtime Role Change	1
Objective Rotation Parameter	2
Overtime Type Rotation	Rounds Played
Pick Phase Timer	15
Damage Handicap	100
Friendly Fire Damage	100
Friendly Fire in Prep Phase	Off
Reverse Friendly Fire	Off
Injured	20
Sprint	On
Lean	On
Death Replay	Off
Death Duration	2
Requests Available per Team	1
Allow Requests From	Everyone
Timeout Duration	30

6.3. Налаштування ігрового режиму

Plant Duration	7
Defuse Duration	7
Fuse Time	45
Defuser Carrier Selection	On
Preparation Phase Duration	45
Action Phase Duration	180

Якщо лобі не організовує спостерігач *R6 Ukraine Cup*, синя (ліворуч) команда повинна бути хостом лобі. Просимо усіх учасників\капітанів команд заздалегідь створити особистий плейлист кастомного лобі з даними налаштуваннями.

6.3.1. Вибір сторони гри для ОТ (овертаймів; додаткових раундів).

Перед початком матчу команда, яка не отримала «Вибір сторони основної фази гри» на цій карті, отримає «Вибір сторони додаткових раундів» (команда, що банила останню карту).

6.3.2. Неправильні налаштування лобі.

Якщо хост лобі встановив неправильні налаштування, протилежна команда або товариші по команді хоста повинні назвати неправильні параметри, і гру потрібно перезапустити (виконати rehost ігрового лобі). Усі раунди, зіграні з неправильними налаштуваннями, мають бути переграні.

6.4. Карти.

Карт-пул *R6 Ukraine Cup* складається з 9 карт:

- Bank
- Border
- Chalet
- Clubhouse
- Lair
- Skyscraper
- Nighthaven Labs
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky

6.4.1. Порядок вибору\банів карт.

Мап-бан відкривається за годину до початку матчу.

Мап-бан повинен бути зроблений і готовий за 15 хвилин до початку матчу. Якщо команда цього не робить, суперник може відкрити протест.

6.4.2. Заборонені оперативники.

За замовчуванням жоден оперативник не заборонений.

Організатор та адміністратори *R6 Ukraine Cup* мають право банити оперативників під час проведення турніру, якщо вони вважаються «зламаними».

6.4.3. Дозволені косметичні модифікації.

Гравці можуть використовувати лише форму та головні убори, перелічені нижче. Всю іншу ігрову косметику заборонено використовувати в *R6 Ukraine Cup*. Дозволені комплекти:

- Дефолтні форми (форми за замовчуванням)
- Pro League skins (gold sets)
- Pro R6Share teams branded cosmetics
- Six Major branded cosmetics
- Six Invitational branded cosmetics
- Esports Programs cosmetics

Скіни зброї, чармів та фонові картки оперативників не підлягають жодним обмеженням.

Скіни дронів і гаджетів ЗАБОРОНЕНІ. Гравці можуть використовувати лише скіни за замовчуванням для дронів та гаджетів.

6.5. Тактичні тайм-аути.

Кожна команда має один тактичний тайм-аут на кожну карту, і її потрібно запитати за допомогою функції тактичного тайм-ауту в грі (Escape -> Tactical timeout).

6.6. Технічні проблеми та перезапуск лобі (rehost).

Кожна команда має два (2) технічні тайм-аути на одну (1) карту, однак, якщо персонал *R6 Ukraine Cup* підозрюють, що команда зловживає цією функцією, її буде обмежено, а команда може отримати штраф. Щоб запросити технічний тайм-аут, в ігровий чат напишіть “Tech p” або “Tech pause”.

Технічний тайм-аут має максимальну тривалість 10 хвилин, після цього гра продовжується або буде використано перезапуск лобі (rehost). Перезапуск лобі (rehost) можна запросити в чаті гри один (1) раз за одну (1) карту, якщо:

- неправильні налаштування лобі;
 - постійний високий пінг (>120 мс) одного або кількох гравців;
 - гравець відключається та не може знову приєднатись (якщо це станеться під час фази підготовки або перші 30 секунд основної фази раунду без нанесеного урону, гру можна буде перезапустити, написавши в чаті “rehost” або “rh”. В іншому випадку раунд потрібно дограти до кінця, а гру буде перезапущено, враховуючи результат зіграного раунду);
 - проблеми з сервером (втрати пакетів, неможливість розмістити утиліти чи укріплення тощо);
 - заборонені косметичні модифікації для оперативників (в даному випадку гравець, який був помічений із забороненою косметикою, має вийти з матчу за допомогою другої опції виходу “Confirm, Return to main menu”, зняти косметику, та повернутися до матчу, відкривши пошук кастомного лобі та прийнявши запит повернення до матчу через відповідне спливаюче вікно);
- Заміна гравця посеред матчу заборонена (пункт 5.1.1).

6.7. Правила спортивної поведінки.

Додатково до всіх правил і механік, встановлених у *Rainbow Six: Siege*, змагальна гра у *R6 Ukraine Cup* підпорядковується наступним правилам спортивної поведінки:

- команди та гравці повинні показувати свою найкращу гру під час будь-якого матчу, а також уникати будь-якої поведінки, несумісної з принципами чесної та справедливої гри;
- навмисне вбивство гравців команди заборонено.
- вбивство на спавні (визначається як вбивство суперника протягом перших двох (2) секунд основної фази раунду) суворо заборонено (пункт 6.8).

6.7.1. Ігровий чат.

Внутрішньоігровий чат повинен використовуватися лише для запиту технічних тайм-аутів (“tech”; “p”; “pause”) або рехостів (“rh”; “rehost”) і ні для чого іншого. Будь-яка токсичність по відношенню до опонентів, товаришів по команді або співробітників ліги не допускається і буде каратися.

Якщо матч транслюється, спостерігач вимкне повідомлення від гравця, який порушує ці правила. При цьому команда ризикує не отримати технічний тайм-аут або рехост, оскільки спостерігач не бачитиме повідомлень цього гравця.

6.7.2. Twitch чат.

Оскарження результату матчу або токсична поведінка в чаті трансляції не допускається і може призвести до бану в чаті та в спільноті *SIEGE sqUAd*.

6.8. Вбивство на спавні.

Вбивство суперника протягом перших двох (2) секунд основної фази раунду суворо заборонено.

6.9. Перенесення матчів.

Перенесення матчів в даному турнірі не є можливим.

6.10. Мінімальна кількість гравців у лобі.

Для початку матчу кожна команда має мати принаймі п'ять (5) гравців в лобі.

6.11. Вихід з лобі.

Кожен гравець має залишатись в лобі до кінця матчу.

6.12. Античит файли (файли MOSS, пункт 4.4).

6.12.1. Завантаження файлів.

Команди повинні зробити свої MOSS-файли доступними для персоналу *R6 Ukraine Cup*, завантаживши їх в командний чат протягом 10 хвилин після закінчення матчу.

6.12.2. Ненадання.

Невиконання цього правила 7.12.1 матиме наслідки, які будуть розглядатись в кожному конкретному випадку організатором та адміністраторами *R6 Ukraine Cup*.

6.12.3. Недійсні файли.

Дефектні або неповні MOSS-файли, а також неправильні MOSS-налаштування у файлі гравця будуть

розглядатись як поразка для команди цього гравця.

Якщо у файлі не вистачає 2 або більше ігрових раундів, файл вважається неповним. Це також стосується файлів з більш ніж 50% чорних або невидимих скріншотів.

Організатор та адміністратори турніру залишають за собою право на свій розсуд визначати покарання за порушення цього правила, включаючи, але не обмежуючись, дискваліфікацією гравця або команди, анулюванням результатів матчів, тимчасовим або постійним баном, а також приймати остаточні рішення щодо інтерпретації та застосування цього правила (7.12) у конкретних випадках.

6.13. Протест на матч.

Будь-яка внутрішньоігрова проблема, що вимагає втручання адміністратора, повинна бути негайно повідомлена в командному чаті Discord з тегом @Admin. Після команда адміністраторів негайно розпочне розслідування.

Будь-яке повідомлення, пов'язане з порушенням правил, повинне супроводжуватися доказами, пов'язаними з турніром, або буде проігнороване командою адміністраторів.

Матчі не будуть затримуватись з жодних причин, окрім форс-мажорних обставин (наприклад, глобальні проблеми з сервером) та на розсуд команди адміністраторів.

6.14. Високий пінг.

Якщо гравець має постійний високий пінг (>120 мс), лобі має бути перестворене, а гравець повинен вирішити проблему. Якщо гравець не в змозі це зробити, то відповідна команда повинна продовжити гру без нього. Якщо тільки 1 гравець може грати з нормальним пінгом, карта вважається програною для відповідної команди.