ЧЕМПИОНАТ BRAWL STARS — 2025

ТУРНИРНОЕ РУКОВОДСТВО

Version 2.2
Last Updated: June 18, 2025

1. ВВЕДЕНИЕ **4**
2. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ **4**
2.1. Определения 4
2.2. Права 6
2.3. Конфиденциальность 6
2.4. Условия пользования 6
3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ, ТРЕБОВАНИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ **6**
3.1. Ограничение по возрасту 6
3.2. Требования к учетной записи 7
3.3. Региональные ограничения 7
3.3.1. Дополнительные субрегионы 7
3.3.2. Страны и рекомендуемые основные регионы 8
3.4. Место в турнире 9
3.5. Версия игры 10
3.6. Расположение сервера 10
4. СТРУКТУРА ТУРНИРА **11**
4.1. Этапы и формат 11
4.2. Требования к составу команд 13
4.3. Распределение мест 15
4.4. Распределение очков 17
4.5. Региональный список лидеров 20
4.6. Расписание турнира 20
4.6.2. Испытание Чемпионата 20
4.6.3. Ежемесячный отбор 21
4.6.4. Ежемесячный финал 22
4.7. Часовые пояса 23
4.8. Офлайн-мероприятия 23
5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ **24**
5.1. Игровые режимы и карты 24
5.2. Выбор бойца и наложение запрета на использование бойца 25
5.3. Порядок проведения матчей 26
5.4. Посев команд 30
5.5. Пропуск матча 31
5.6. Ничья 32
5.7. Технические проблемы 32
6. НАГРАДЫ И ПРИЗЫ **33**
6.1. Испытание Чемпионата 33
6.2. Ежемесячный отбор 33
6.3. Ежемесячный финал 33
6.4. Кубок Brawl 34

6.5. Дополнительный отбор 35
6.6. Мировой финал 35
6.7. Выдача денежных призов 36
6.8. Право на получение приза 37
7. СВЯЗЬ И ПОДДЕРЖКА 37
7.1. Способы связи 37
7.2. Поддержка 37
8. УСЛОВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ И СПОНСОРСТВО ИГРОКОВ И КОМАНД 38
8.1.1. Ребрендинг 38
8.2. Ограничение спонсорских материалов 39
9. ОБЯЗАТЕЛЬСТВА ПО УЧАСТИЮ В СОЗДАНИИ КОНТЕНТА / МЕДИЙНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ 40
9.1. Опросы игроков 40
9.2. Медийные онлайн-мероприятия 40
10. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ 40
10.1. Совместное использование учетной записи 40
10.2. Честная конкуренция 41
10.3. Расследование в отношении поведения игроков 41
10.4. Нечестная игра 41
11. ШТРАФНЫЕ МЕРЫ 45
12. УСТРОЙСТВА 46
12.1. Разрешенные 46
12.2. Запрещенные 46
12.3. Веб-камеры 46
13. ОКОНЧАТЕЛЬНОСТЬ РЕШЕНИЙ 46
13.1. Расхождения между версиями на разных языках 47

1. ВВЕДЕНИЕ

Настоящие условия и положения представляют собой официальное руководство (далее «**Правила**») Чемпионата Brawl Stars — 2025 (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**»), Кубок Brawl (Brawl Cup, «**BC**»), дополнительный отбор (Last Chance Qualifier, «**LCQ**») 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:

Supercell Oy («**Supercell**») и организаторы турнира (далее совместно именуемые «**администраторы**») по своему единоличному усмотрению имеют право:

(a) в любое время 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. **Команда —** группа из 3 (трех) игроков, выступающих на 1 (одной) стороне в ходе турнира.

2.1.2. **Игрок —** лицо, принимающее участие в турнире в составе команды.

2.1.3. **Игра —** единичное состязание, продолжающееся до тех пор, пока не будет определен победитель.

2.1.4. **Сет —** серия игр до 2 побед. В сете побеждает команда, первой выигравшая 2 (две) игры на заданной карте.

2.1.5. **Матч —** серия сетов между 2 (двумя) командами-участницами. Матчи могут состоять из сетов до 1, 2, 3 или 4 побед.

2.1.6. **Сезон** — этап продолжительностью приблизительно 1 (один) месяц, в течение которого проходят глобальное испытание Чемпионата, 1 (один)

ежемесячный отбор для каждого региона и 1 (один) ежемесячный финал для каждого региона.

2.1.7. **Сегмент —** турнирный год Чемпионата Brawl Stars — 2025 будет разделен на 2 (два) сегмента. 1-й (первый) сегмент будет включать все этапы BSC с января по май; 2-й (второй) сегмент будет включать все этапы BSC с июня по ноябрь.

2.1.8. **Офлайн-мероприятие —** любое транслируемое мероприятие, которое проводится в очном формате.

2.1.9. **Регион —** в BSC 2025 будут представлены 4 (четыре) основных региона и 2 (два) субрегиона. Матчи ежемесячных отборов и ежемесячных финалов каждого региона будут проходить на отведенном для него сервере.

2.1.10. **Дополнительный субрегион —** один из 2 (двух) субрегионов, в которых турниры проводятся сторонними организаторами. Эти субрегионы будут функционировать иначе, чем 4 (четыре) основных региона, на которые распространяется данный свод правил.

2.1.11. **Региональный список лидеров —** таблица учета очков Чемпионата, заработанных каждой командой в течение года. Команды, занявшие первые места в региональных списках лидеров, пройдут на Кубок Brawl, дополнительный отбор (LCQ) и в мировой финал (WF) в соответствии с количеством мест, отведенных для каждого региона.

2.1.12. **Игра до двух поражений —** формат турнира, в котором команда выбывает, проиграв 2 (два) матча. Сетка турнира состоит из 2 (двух) частей: сетки победителей, в которую входят команды, не проигравшие ни одного матча (если команда из сетки победителей проигрывает, то переходит в сетку выбывающих), и сетки выбывающих, в которую входят команды, уже проигравшие 1 (один) матч — если они проиграют еще 1 (один) матч, то покинут сетку.

2.1.13. **Игра до первого поражения —** формат турнира, в котором команда выбывает после 1-го (первого) поражения.

2.1.14. **Капитан команды —** лидер команды, назначаемый каждой зарегистрированной в ежемесячном отборе командой. Это лицо, которое взаимодействует с администраторами по всем вопросам, касающимся команды.

2.1.14.1. Если команда выступает от лица партнерской организации, то эта организация имеет право назначить капитана команды. Если в партнерской организации есть специальный менеджер, он может быть назначен основным

контактным лицом для взаимодействия с администраторами.

2.2. **Права**

Все права на трансляцию турнира 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. **Конфиденциальность**

Содержание любых материалов, включая протесты, обращения в службу поддержки, обсуждения и переписку по любым другим вопросам с администраторами, является строго конфиденциальным. Публикация таких материалов без предварительного письменного согласия администраторов турнира запрещена. Принимая участие в турнире, все игроки тем самым соглашаются строго соблюдать настоящие Правила, в том числе данное условие о конфиденциальности.

2.4. **Условия пользования**

Все участники обязаны соблюдать Условия пользования, установленные администраторами.

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 меньше 16 (шестнадцати) лет на момент окончания регистрации. Регистрация заканчивается за 30 минут до начала предварительной регистрации в турнире. Точное время для вашего региона приведено в **п. 4.6.3.**

Участники турнира обязаны представить удостоверение личности. Администраторы оставляют за собой право проводить проверку данных игроков в любой момент в случае необходимости.

3.1.1. Игрок, не предоставивший надлежащее доказательство своего возраста, может быть немедленно дисквалифицирован и отстранен от участия в турнире до предъявления такого доказательства.

3.2. **Требования к учетной записи**

Любая учетная запись, связанная с игроком, должна соответствовать правилам и быть зарегистрирована на его имя. Кроме того, у игрока не должно быть нарушений Условий пользования Supercell **ни в одной из его учетных записей**.

Каждый игрок должен являться единоличным владельцем учетных записей Brawl Stars и Supercell ID, используемых им на турнире. Одновременно игроки могут использовать для участия в турнире только одну учетную запись. 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.

3.2.2. Удовлетворяющие требованиям к участникам игроки будут обязаны заполнить форму регистрации. Заявка на участие может быть рассмотрена только при условии заполнения всех обязательных полей формы регистрации.

3.2.3. Если после 30 января любая из учетных записей игрока будет замечена в нарушении Условий пользования Supercell, игроку может быть назначено наказание вплоть до запрета на участие в будущих Чемпионатах Brawl Stars.

3.3. **Региональные ограничения**

Ежемесячные отборы и ежемесячные финалы проводятся в 4 (четырех) основных регионах. На данных 2 (двух) этапах игроки соревнуются исключительно внутри выбранного региона. Помимо 4 (четырех) основных регионов в Чемпионате будут представлены 2 (два) дополнительных субрегиона.

3.3.1. **Дополнительные субрегионы**

Игроки, находящиеся в следующих странах, могут принять участие в турнирах дополнительных субрегионов Чемпионата Brawl Stars. Игрокам разрешено участвовать либо в составе основных регионов Чемпионата, либо в составе дополнительных субрегионов. Если будет установлено, что игрок одновременно играет как в основном регионе, так и в субрегионе, он будет дисквалифицирован.

Следуйте инструкциям на официальных каналах Brawl Stars для получения дополнительной информации о том, как участвовать в турнирах дополнительных субрегионов.

Примечание: в турнирах дополнительных субрегионов могут участвовать только игроки, проживающие в этих регионах.

3.3.1.1. **Южная Азия, включая Центральную Азию и Аравийский полуостров** — Афганистан, Бахрейн, Бангладеш, Бутан, Индия, Казахстан, Кувейт, Кыргызстан, Монголия, Непал, Оман, Пакистан, Катар, Саудовская Аравия, Шри-Ланка, Таджикистан, Туркменистан, Объединенные Арабские Эмираты (ОАЭ), Узбекистан, Йемен.

3.3.1.2. **Юго-Восточная Азия (SEA)** — Австралия, Бруней, Камбоджа, Фиджи, Индонезия, Кирибати, Лаос, Малайзия, Мальдивы, Маршалловы Острова, Микронезия, Мьянма, Науру, Новая Зеландия, Палау, Папуа — Новая Гвинея, Филиппины, Самоа, Сингапур, Соломоновы Острова, Таиланд, Восточный Тимор, Тонга, Тувалу, Вануату.

3.3.2. **Страны и рекомендуемые основные регионы**

Ниже приводится список стран, которые могут участвовать в Чемпионате Brawl Stars в 2025 году, а также наши рекомендации по выбору региона для каждой страны. Данные рекомендации основаны на географическом расположении каждой страны относительно региональных серверов.

Примечание: при желании игрок может соревноваться в регионе, отличающемся от рекомендованного нами. В этом случае игрок лично отвечает за решение любых проблем с подключением.

Если участники команды захотят изменить свой регион, им придется распустить команду, лишившись всех заработанных очков, и создать новую в нужном регионе.

3.3.2.1. **Восточная Азия (EA)** — Острова Кука, Гонконг, Япония, Макао, Южная Корея, Тайвань.

3.3.2.2. **Европа, Ближний Восток и Африка (EMEA)** — Албания, Алжир, Андорра, Армения, Австрия, Азербайджан, Бельгия, Бенин, Босния и Герцеговина, Ботсвана, Болгария, Буркина-Фасо, Бурунди, Камерун, Кабо-Верде, Центральноафриканская Республика, Чад, Коморские Острова, Демократическая Республика Конго, Кот-д'Ивуар,

Хорватия, Кипр, Чехия, Дания, Джибути, Египет, Экваториальная Гвинея, Эритрея, Эстония, Эсватини, Эфиопия, Фарерские острова, Финляндия, Франция, Габон, Гамбия, Грузия, Германия, Гана, Гибралтар, Греция, Гренландия, Гвинея, Гвинея-Бисау, Венгрия, Исландия, Ирак, Ирландия, остров Мэн, Израиль, Италия, Джерси, Иордания, Кения, Латвия, Ливан, Лесото, Либерия, Ливия, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Мадагаскар, Малави, Мали, Мальта, Мавритания, Маврикий, Молдова, Монако, Черногория, Марокко, Мозамбик, Намибия, Нидерланды, Нигер, Нигерия, Северная Македония, Норвегия, Палестинские территории, Польша, Португалия, Румыния, Руанда, Сан-Марино, Сан-Томе и Принсипи, Сенегал, Сербия, Словакия, Словения, Сомали, Южная Африка, Испания, Судан, Швеция, Швейцария, Танзания, Того, Тунис, Турция, Уганда, Украина, Великобритания, Ватикан, Западная Сахара, Замбия, Зимбабве.

3.3.2.3. **Северная Америка (NA)** — Антигуа и Барбуда, Багамы, Барбадос, Белиз, Бермуды, Канада, Острова Кайман, Коста-Рика, Куба, Доминиканская Республика, Сальвадор, Гренада, Гватемала, Гаити, Гондурас, Ямайка, Мартиника, Мексика, Никарагуа, Панама, Пуэрто-Рико, Сент-Китс и Невис, Сент-Люсия, Тринидад и Тобаго, Соединенные Штаты Америки.

3.3.2.4. **Южная Америка (SA)** — Аргентина, Аруба, Боливия, Бразилия, Чили, Колумбия, Эквадор, Французская Гвиана, Гайана, Парагвай, Перу, Суринам, Уругвай, Венесуэла.

3.3.2.5. **Материковый Китай** — континентальный Китай.

3.4. **Место в турнире**

Все заработанные очки и места в турнире принадлежат команде, а не организации, владеющей командой (если таковая имеется). Команда должна соответствовать требованиям **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. Единственное исключение из правила, указанного в п. 3.4, делается для партнерских организаций. Если команда выступает от имени партнерской организации, то участники команды соглашаются с тем, что все заработанные командой очки принадлежат партнерской организации. Кроме того, партнерской организации принадлежат все места, заработанные командой в ходе турнира.

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

3.4.2.1. 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.

3.4.2.2. Организация обязана уведомить администратора, если ей принадлежат 2 (две) участвующие в турнире команды.

3.4.2.3. Если организация намеревается включить в состав дополнительную команду, уже участвующую в турнире, ее официальные представители должны уведомить об этом администратора, направив письмо по адресу **brawlstars_admin@efg.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.

3.6. **Расположение сервера**

3.6.1. Все матчи ежемесячных отборов и ежемесячных финалов будут проходить на сервере, отведенном для региона. Ниже приведено расположение серверов для каждого региона:

РЕГИОН	**Расположение сервера**
Северная Америка	Даллас, Техас (США)
Южная Америка	Сан-Паулу (Бразилия)
Европа, Ближний Восток и Африка	Франкфурт (Германия)
Восточная Азия	Токио (Япония)
Южная Азия, включая Центральную Азию и Аравийский полуостров	Мумбаи (Индия)

Юго-Восточная Азия	Сингапур (Сингапур)

4. СТРУКТУРА ТУРНИРА

4.1. Этапы и формат

Турнирный год состоит из 6 (шести) сезонов.

4.1.1. Испытание Чемпионата

4.1.1.1. Испытание Чемпионата проходит в формате глобального игрового события.

4.1.1.2. Игрокам дается 3 (три) дня на прохождение испытания Чемпионата. Чтобы попасть на ежемесячный отбор, участник должен пройти испытание Чемпионата с 15 (пятнадцатью) победами и менее чем 4 (четырьмя) поражениями.

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,
- нокаут.

4.1.1.2.2.1. Список используемых игровых режимов может меняться на протяжении соревновательного года. О любых изменениях будет объявлено на сервере Discord.

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 разделе «КИБЕРСПОРТ».

4.1.2.2. В каждом регионе проводится отдельный ежемесячный отбор, участвовать в котором могут только игроки, прошедшие глобальное испытание Чемпионата в игре либо достигшие профессиональной лиги в ранговом режиме. Кроме того, игроки должны соответствовать требованиям, приведенным в **п. 3 «Условия участия, требования и ограничения»**.

4.1.2.3. Ежемесячный отбор обычно проводится в выходные после испытания Чемпионата.

4.1.2.4. Длительность ежемесячных отборов — 2 (два) дня до 8 (восьми) часов в день.

4.1.2.4.1.1. 1-й (первый) день ежемесячного отбора проводится в формате до первого поражения.

2-й (второй) день ежемесячного отбора проводится в формате до двух поражений среди 32 команд.

4.1.2.4.1.1.1. В 1-й (первый) день квалификацию пройдут 16 (шестнадцать) команд.

16 (шестнадцать) команд автоматически пройдут квалификацию на основе очков в таблице лидеров.

4.1.2.4.1.1.1.1. 16 (шестнадцать) команд, которые автоматически пройдут во 2-й (второй) день, не будут участвовать в играх 1-го (первого) дня.

16 (шестнадцать) команд, которые автоматически пройдут во 2-й (второй) день, получат все очки, которые они могли получить, если бы участвовали в играх 1-го (первого) дня.

4.1.2.5. На момент начала ежемесячных отборов каждый участник должен состоять в команде из 3 (трех) игроков. Одиночное или парное участие в ежемесячных отборах не допускается.

4.1.2.5.1. Команды обязаны соблюдать требования к составу, приведенные в **п. 4.2 «Требования к составу команд»**, чтобы пройти в ежемесячный финал турнира и сохранить заработанные очки.

4.1.2.6. Команды, занявшие первые 8 мест в региональном ежемесячном отборе и отвечающие 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 разделе «КИБЕРСПОРТ».

4.1.3.2. Команды соревнуются в одиночных матчах на выбывание.

4.1.3.2.1. Все матчи, показываемые в трансляции ежемесячного финала, будут проводиться в формате до 3 побед. Всего будет сыграно не менее 6 (шести) и не более 15 (пятнадцати) игр.

4.2. Требования к составу команд

Команды должны самостоятельно формировать и поддерживать свой состав.

4.2.1. Команды могут исключать участников по своему усмотрению, однако в каждой команде должно постоянно состоять не менее 1 (одного) участника из исходного состава, в том числе в период между сезонами.

4.2.2. Команды могут произвести 1 (одну) замену состава в первом сегменте и 2 (две) замены — во втором, то есть всего 3 (три) замены за год.

4.2.2.1. Первый сегмент турнирного года начинается 31 января и заканчивается 29 мая. Второй сегмент начинается 30 мая и заканчивается после мирового финала в конце ноября.

4.2.2.2. Если команда не произведет никаких изменений в составе в первом сегменте турнирного года, неиспользованная замена не будет перенесена во второй сегмент. Команде по-прежнему будет разрешено внести только 2 (два) изменения в состав во втором сегменте турнирного года.

4.2.2.3. В команду может вступить только игрок, который прошел последнее испытание Чемпионата и зарегистрировался на вкладке «КИБЕРСПОРТ» в течение турнирного периода 2025 года.

4.2.3. Команды могут вносить изменения в свой состав для участия в ежемесячном отборе не позднее чем за 30 минут до начала регистрации на турнир. Точное время для вашего региона указано в **п. 4.6.3.**

4.2.4. Команды, прошедшие в ежемесячный финал, могут направить запрос на изменение в составе команды не позже 23:59 понедельника (по местному времени региона), следующего после ежемесячного отбора.

4.2.4.1. Администрация турнира оставляет за собой право утверждать или отклонять запросы на изменения в составе команд в период между ежемесячным отбором и ежемесячным финалом согласно правилам **п. 4.2.5**.

4.2.5. **Экстренная замена**

В экстренных случаях, требующих замены, капитан команды обязан уведомить администратора о возникшей ситуации сразу же после окончания текущего матча через Discord. Заменяющий игрок не может присоединиться к команде между играми или сетами.

Если замена будет одобрена, заменяющий игрок останется играть до конца ежемесячного отбора или ежемесячного финала, а замененный игрок не сможет вернуться к игре.

4.2.5.1. Для допуска к играм заменяющий игрок обязан успешно пройти последнее испытание Чемпионата и не должен состоять в другой команде.

4.2.5.2. Проведение экстренной замены не считается добавлением нового игрока и не подчиняется правилу, приведенному в **п. 4.2.2.**

4.2.5.3. В случае экстренной замены, как только мероприятие, в котором участвовал запасной игрок, завершится, игрок основного состава должен заменить запасного игрока.

4.2.6. **Смена капитана команды**

В целях облегчения взаимодействия администраторы турнира рекомендуют командам не менять капитана команды на протяжении 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@efg.gg**. Администраторы оставляют за собой право в одностороннем порядке утверждать или отклонять заявки на смену капитана команды.

4.2.6.1. Если команда выступает от лица партнерской организации, то эта организация сохраняет за собой право назначить другого капитана команды.

4.2.6.2. Если все участники команды, за исключением капитана, единогласно примут решение сменить капитана, все участники должны направить письмо *с просьбой назначить капитаном другого игрока* по адресу **brawlstars_admin@efg.gg**. Администраторы оставляют за собой право в одностороннем порядке утверждать или отклонять заявки на смену капитана команды.

4.2.7. **Роспуск команды**

Заработанные очки Кубка Brawl, дополнительного отбора и мирового финала не могут быть переданы другой команде. Роспуск команды приведет к полной потере очков. Капитан команды может в любой момент распустить команду, если на момент роспуска он является ее единственным участником.

4.2.7.1. Если команда выступает от лица партнерской организации, то распустить команду может только партнерская организация.

4.2.7.1.1. Если капитан команды распускает команду без согласия и/или ведома партнерской организации, то администраторы имеют право отменить как запрос на роспуск команды, так и восстановить списанные по этой причине очки.

4.3. **Распределение мест**

4.3.1. Испытание Чемпионата

В испытании Чемпионата нет ограничения на количество участвующих в нем игроков или команд.

4.3.2. Ежемесячный отбор

В каждом регионе количество участников в сетке до первого поражения ограничено 1024 командами.

Количество участников в сетке до первого поражения в регионе «Европа, Ближний Восток и Африка» ограничено 4096 командами.

4.3.3. Ежемесячный финал

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

4.3.4. Офлайн-мероприятия

Каждому основному региону или субрегиону отводится определенное количество мест в Кубке Brawl (всего 8 (восемь)), дополнительном отборе (всего 16 (шестнадцать)) и мировом финале (всего 16 (шестнадцать)). Распределение мест в Кубке Brawl будет основано на списке лидеров в конце 1-го (первого) сегмента турнирного года.

Пример: на момент окончания последнего ежемесячного финала первая и вторая команды региона «Южная Америка» получат место в мировом финале, а вторая и третья — место в дополнительном отборе, представляющем собой отдельный офлайн-турнир для 16 команд, по итогам которого будут определены 4 команды, участвующие в мировом финале.

Регион	**Места в финале**	**Места в дополнительном отборе**	**Места в Кубке Brawl**
Северная Америка	3	1	2
Южная Америка	2	2	1
Европа, Ближний Восток и Африка	4	3	2
Восточная Азия	2	2	1
Южная Азия, включая Центральную Азию и Аравийский полуостров	0	1	1
Юго-Восточная Азия	0	2	
Материковый Китай	0	3	1
Будет определено позднее	0	1	0
Кубок Brawl	1	1	0

Регион	Места в финале	Места в дополнительном отборе	Места в Кубке Brawl
Северная Америка	3	1	2
Дополнительный отбор	4	0	0
ВСЕГО	**16**	**16** (лучшие 4 проходят в мировой финал)	**8**

Регион «Европа, Ближний Восток и Африка» прошел в мировой финал, получив дополнительное место, разыгранное в Кубке Brawl.

Регионы «Европа, Ближний Восток и Африка» и «Восточная Азия» прошли на этап дополнительного отбора, заняв два дополнительных места, разыгранных в Кубке Brawl.

4.4. **Распределение очков**

Чтобы пройти на Кубок Brawl, в дополнительный отбор и мировой финал, командам нужно зарабатывать очки в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах своего региона. В течение 6 (шести) сезонов эти очки будут суммироваться.

Очки Чемпионата Brawl Stars можно заработать на одобренных турнирах сторонних организаторов. Дополнительная информация приводится в **п. 4.4.5.**

4.4.1. В ежемесячных отборах первого сегмента 2025 года очки распределяются следующим образом:

Первый день ежемесячного отбора	
Игра до первого поражения	2 очка за победу

Второй день ежемесячного отбора	
Победа в сетке победителей	2 очка за победу

Победа в сетке выбывающих	1 очко за победу

4.4.2. В ежемесячных отборах второго сегмента 2025 года очки распределяются следующим образом:

Первый день ежемесячного отбора	
Игра до первого поражения	4 очка за победу

Второй день ежемесячного отбора	
Победа в сетке победителей	4 очка за победу
Победа в сетке выбывающих	2 очка за победу

4.4.3. В ежемесячных финалах первого сегмента 2025 года очки распределяются следующим образом:

Итоговое место	**Присуждаемые очки**
1-е место	50 очков
2-е место	35 очков
Места с 3-го по 4-е	20 очков
Места с 5-го по 8-е	10 очков

4.4.4. В ежемесячных финалах второго сегмента 2025 года очки распределяются следующим образом:

Итоговое место	**Присуждаемые очки**
1-е место	100 очков

2-е место	70 очков
Места с 3-го по 4-е	40 очков
Места с 5-го по 8-е	20 очков

4.4.5. Очки BSC для основных регионов, присуждаемые третьей стороной

4.4.5.1. К сторонним мероприятиям, в ходе которых присуждаются очки чемпионата Brawl Stars, применяются следующие правила и ограничения:

4.4.5.1.1. Если такое стороннее мероприятие ограничено одним регионом, то очки за достижения в этом мероприятии присуждаются только командам, соревнующимся в том же регионе в рамках Чемпионата Brawl Stars.

4.4.5.1.2. Команды, участвующие как в Чемпионате Brawl Stars, так и в стороннем мероприятии, должны сохранять один и тот же состав с 1 (одним) допустимым отклонением. Это означает, что для команд с 4 (четырьмя) игроками 3 (трое) из этих игроков должны входить в состав команды как в Чемпионате BSC, так и в стороннем мероприятии; в противном случае команда теряет право на получение очков Чемпионата Brawl Stars.

4.4.5.1.3. Очки Чемпионата Brawl Stars присуждаются по усмотрению Администрации турнира BSC.

4.4.5.1.4. Все команды и игроки, участвующие в стороннем мероприятии, должны соблюдать Условия пользования Supercell. Администрация турнира оставляет за собой право отозвать присужденные команде очки чемпионата Brawl Stars, если они были заработаны неправомерным путем.

В случае объявления о любых сторонних мероприятиях с присуждением очков чемпионата Brawl Stars будет опубликована дополнительная информация.

4.5. **Региональный список лидеров**

Региональный список лидеров отражает суммарное количество очков, заработанных командой в ежемесячных отборах и ежемесячных финалах. Если какие-либо команды имеют одинаковое количество очков, для определения победителя применяются следующие правила (в порядке приоритетности):

4.5.1. **Один на один.** Если 2 (две) команды наберут одинаковое количество очков в турнирной таблице, для распределения мест между этими командами будет использоваться статистика их матчей друг против друга за весь сезон BSC 2025. Однако такая статистика не будет применима в случае, если одинаковое количество очков наберут 3 (три) и более команд.

4.5.2. **Общее количество первых мест в ежемесячных финалах.** Команда с наибольшим количеством побед в ежемесячных финалах займет более высокое место.

4.5.3. **Среднее место в ежемесячных финалах.** Среднее место во всех ежемесячных финалах в течение года.

4.5.4. **Общий процент выигранных матчей.** Общий процент выигранных матчей — сумма всех матчей, выигранных во 2-й (второй) день ежемесячных отборов и в ежемесячных финалах, поделенная на общее количество сыгранных матчей. Например, если команда А выиграла 15 (пятнадцать) из 20 (двадцати) матчей, ее общий процент выигранных матчей составляет 75 %.

4.5.5. **Общий процент побед в сетах.** Общий процент побед в сетах — это сумма всех сетов, выигранных во 2-й (второй) день ежемесячных отборов и в ежемесячных финалах, поделенная на общее количество сыгранных сетов. Например, если команда А выиграла 30 (тридцать) из 60 (шестидесяти) сетов, ее общий процент побед в сетах составляет 50%.

4.5.6. **Общий процент побед в играх.** Общий процент побед в играх — это сумма всех игр, выигранных во 2-й (второй) день ежемесячных отборов и в ежемесячных финалах, поделенная на общее количество проведенных игр.

4.6. **Расписание турнира**

4.6.1. Обратите внимание: данное расписание является предварительным, время и даты могут измениться в любой момент.

4.6.2. **Испытание Чемпионата**

Испытание Чемпионата проходит в формате глобального внутриигрового события.

Испытание Чемпионата	Даты в 2025 году
Февральское испытание Чемпионата	31 января — 2 февраля
Мартовское испытание Чемпионата	28 февраля — 2 марта
Апрельское испытание Чемпионата	4–6 апреля
Июньское испытание Чемпионата	30 мая — 1 июня
Июльское испытание Чемпионата	27–29 июня
Августовское испытание Чемпионата	25–27 июля

4.6.3. Ежемесячный отбор

Ниже представлены даты ежемесячных отборов во всех регионах.

Ежемесячный отбор	Даты в 2025 году
Февральский ежемесячный отбор	8–9 февраля
Мартовский ежемесячный отбор	8–9 марта
Апрельский ежемесячный отбор	12–13 апреля
Июньский ежемесячный отбор	7–8 июня
Июльский ежемесячный отбор	5–6 июля
Августовский ежемесячный отбор	2–3 августа

Время начала ежемесячных отборов и регистрации для каждого из основных регионов (в случае изменения расписания игроки будут проинформированы в Discord до начала турнира):

Регион	Регистрация закрывается	Предварительная регистрация в турнире	Начало
Восточная Азия	10:00 JST	10:30 — 11:30 JST	12:00 JST
Европа, Ближний Восток и Африка	10:00 CEST	10:30 — 11:30 CEST	12:00 CEST

Северная Америка	12:00 EDT	12:30 — 13:30 EDT	14:00 EDT
Южная Америка	10:00 BRT	10:30 — 11:30 BRT	12:00 BRT

Обратите внимание, что предварительная регистрация в турнире завершится досрочно, если количество команд, подавших заявку на участие, достигнет максимально допустимого предела для этого региона. После этого больше ни одна команда не сможет пройти регистрацию. Информация о максимальном количестве команд представлена в **п. 4.3.2.**

4.6.4. **Ежемесячный финал**

Ежемесячные финалы проводятся в те же месяцы, что и ежемесячные отборы. Организатор турнира будет транслировать все матчи ежемесячных финалов на **event.brawlstars.com.**

Все переговоры между игроками во время матчей ежемесячных финалов будут записываться. Появляясь на трансляции, игроки тем самым соглашаются на запись своих переговоров с командой во время игры.

Все матчи пройдут в формате игры до 3 побед.

Команды должны быть готовы за 1 час до начала своего ежемесячного финала.

Даты и время начала ежемесячных финалов 2025 года для каждого региона указаны ниже.

Регион и время трансляции *(с учетом перехода на летнее время, если применимо)*	**Даты в 2025 году**	
	Первый сегмент	Второй сегмент
Восточная Азия *15:00 JST*	15 февраля 15 марта 19 апреля	14 июня 12 июля 9 августа
Европа, Ближний Восток и Африка *14:00* CEST	16 февраля 16 марта 20 апреля	15 июня 13 июля 10 августа
Южная Америка *15:00 BRT*	22 февраля	21 июня

	22 марта 26 апреля	19 июля 16 августа
Северная Америка *15:00 EDT*	23 февраля 23 марта 27 апреля	22 июня 20 июля 17 августа

4.7. 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 Азия	Японское время (JST)
Европа, Ближний Восток и Африка	Центральноевропейское летнее время (CEST)
Северная Америка	Летнее восточное время (EDT)
Южная Америка	Бразильское время (BRT)

4.8. Офлайн-мероприятия

Все официальные офлайн-мероприятия, которые являются частью Чемпионата Brawl Stars, включая, помимо прочего, Кубок Brawl, дополнительный отбор и мировой финал, будут проходить в соответствии с приведенными ниже правилами.

4.8.1. Проезд и проживание

В рамках офлайн-мероприятий организатор турнира оплатит билеты и проживание для следующих участников мероприятия:

- для 3 игроков,
- для 1 (одного) дополнительного участника, например тренера или менеджера команды.

4.8.2. Доступ для игроков и персонала

На офлайн-мероприятиях за кулисами могут находиться следующие члены команды:

- 1 тренер,
- 1 менеджер команды,

- 1 участник медиа-команды.

Если другим членам команды будет разрешено находиться за кулисами, организатор турнира сообщит об этом заранее.

4.8.3. **Голосовая связь**

Записи всех голосовых переговоров между участниками команды во время матчей на офлайн-мероприятиях будут доступны партнерским организациям после окончания самого мероприятия.

4.8.4. **Офлайн-мероприятия**

4.8.4.1. Дополнительная информация о Кубке Brawl, дополнительном отборе и мировом финале будет опубликована позже.

Правила Кубка Brawl

4.8.5. **Закрепление состава команды**

4.8.5.1. С момента, когда команда получает право участвовать в офлайн-мероприятии, ее состав больше не может быть изменен. Ни один игрок не может быть исключен из команды без согласия Администрации турнира.

Администраторы турнира свяжутся с командой, как только она официально получит право участвовать в офлайн-мероприятии.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

5.1. **Игровые режимы и карты**

Администраторы заранее определят игровые режимы и карты и сообщат о них участникам турнира посредством объявлений в Discord.

Во время ежемесячных отборов, ежемесячных финалов, Кубка Brawl, дополнительного отбора и мирового финала администраторы турнира сообщают участвующим командам порядок игровых режимов и карт в день матча посредством объявлений в Discord.

5.2. **Выбор бойца и наложение запрета на использование бойца**

Во время ежемесячных отборов и ежемесячных финалов перед началом каждого сета каждый игрок может запретить любого бойца. Вам будет видно, каких бойцов в данный момент выбирают ваши товарищи по команде. Как только кто-то наложит запрет на использование бойца, вы уже не сможете запретить его. Запрет бойцов происходит вслепую (то есть команда противника не видит, кого вы запрещаете), поэтому есть вероятность, что противники запретят тех же самых бойцов. Это значит, что всего в сете может быть запрещено не меньше 3 (трех), но не больше 6 (шести) бойцов. Участники команды могут обменяться бойцами после выбора своего бойца и до начала матча.

5.2.1. **Новые бойцы**

Доступ к новым бойцам, появившимся в течение 2 (двух) недель до начала любого турнира в рамках Чемпионата Brawl Stars, будет ограничен, и ими нельзя будет играть в соревновании. но можно будет играть на этапе испытания Чемпионата.

5.2.1.1. Если команда выберет недоступного бойца, ей будет засчитано поражение в 1 (одном) сете.

5.2.1.2. Администраторы могут накладывать дополнительные ограничения для определенных мероприятий. Администраторы уведомят команды, если такие ограничения будут применены.

5.2.2. **Роспуск лобби**

Если на этапе выбора или запрета бойцов по вине одной из команд произойдет роспуск лобби, команды должны будут заново пройти этот этап, выбрав и запретив тех же бойцов, что и на момент роспуска лобби.

Если право первого выбора досталось неправильной команде, лобби должно быть распущено и собрано снова. Это будет повторяться до тех пор, пока право первого выбора не достанется соответствующей команде.

Во время ежемесячного отбора команды отвечают за извещение администраторов в случае, если команда противника выберет или запретит не тех бойцов, которые были выбраны или запрещены на момент роспуска лобби. Команда, заметившая такое несоответствие, должна распустить лобби сразу после того, как

соперник выбрал или запретил неправильного бойца, а также создать обращение в Discord. Команде, которая выбрала или запретила неправильного бойца во время повторного этапа выбора и запрета бойцов, будет засчитано поражение в сете. Если лобби не будет распущено на этапе выбора и запрета бойцов и начнется сам матч, то штрафные меры не будут применяться, и результат останется без изменений.

Если команда не уверена, какие бойцы были выбраны и запрещены в самом первом лобби, она должна создать обращение в Discord, после чего администраторы направят правильный список выбранных/запрещенных бойцов.

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 1 (одной) игры на счет игрока записывается победа или поражение.

5.3.1.3. На прохождение испытания отводится 3 (три) дня.

5.3.2. Ежемесячный отбор

Все матчи будут проходить во внутриигровом турнирном центре, который будет доступен в правой части экрана при нажатии на значок с надписью «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 1 (один) час 30 (тридцать) минут до начала дня матча и длится 1 (один) час. *Например, если ежемесячный отбор начинается в 12:00, регистрация будет идти с 10:30 до 11:30.*

Регистрация в турнире завершится раньше срока, указанного в **п. 4.6.3**, если количество команд в этом регионе достигнет максимально допустимого предела, установленного в **п. 4.3.2**.

Если капитан команды не зарегистрирует свою команду, она не будет добавлена в сетку, что приведет к ее дисквалификации в текущем ежемесячном отборе. Когда капитан зарегистрирует команду, ей останется только дождаться начала дня матча.

5.3.2.2. Регистрация на раунд

Перед началом каждого раунда все участники команды получат фиолетовое уведомление с кнопкой регистрации на раунд. **Кнопка регистрации отображается только в турнирном центре — держите его открытым.**

Для регистрации командам отводится 5 (пять) минут после начала раунда. Если не все игроки команды прошли регистрацию в течение 5 (пяти) минут после отправки запросов, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

Если в течение 5 (пяти) минут после начала раунда ни в одной из команд не будет 3 зарегистрированных игроков, автоматически победит та команда, в которой окажется больше зарегистрированных игроков. Если в обеих командах будет зарегистрировано одинаковое количество игроков, например, 1 (один) или 2 (два) игрока в каждой команде, система автоматически определит победителя случайным образом.

5.3.2.3. Команды получат приглашение присоединиться к игровому лобби. Команды обязаны войти в лобби и подтвердить готовность в течение 5 минут после получения приглашения. Если по истечении 5 (пяти) минут после отправки приглашений не все игроки команды находятся в лобби и готовы к игре, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

5.3.2.4. Вход в лобби

Все матчи 1-го (первого) дня 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.

Все матчи 2-го (второго) дня проходят в формате сетов до 3 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 3 (три) из 5 (пяти) сетов.

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 за 1 (один) час до начала дня матча. 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 дождаться прямого указания Администрации турнира и только после этого подтвердить готовность и начать матч**.

5.3.3.4. Основным каналом связи между администраторами и игроками, достигшими данного этапа, является Discord.

5.3.3.5. Будет вестись официальная трансляция ежемесячных финалов.

5.3.3.6. Администраторы оставляют за собой право расширять и дополнять данный свод правил в целях обеспечения трансляции ежемесячных финалов. Любые дополнительные правила и требования будут опубликованы администраторами в Discord до начала ежемесячного финала.

5.3.4. Офлайн-мероприятия

5.3.4.1. Дополнительная информация о Кубке Brawl, дополнительном отборе и мировом финале будет опубликована позже.

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 зачтется поражение в матче согласно разделу **11 «Штрафные меры».**

5.3.5.4. Офлайн-мероприятия

Расписание перерывов в ходе любого офлайн-мероприятия будет меняться в соответствии с нуждами трансляции.

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 администраторам вместе с запросом начать матч заново. Одобрение

запроса на повторное начало матча остается на усмотрение администраторов.

5.3.7. Претензии по поводу матчей

Любые претензии или запросы следует направлять администраторам через Discord в течение 5 (пяти) минут после завершения матча или до начала следующего раунда (в зависимости от того, что наступит раньше).

5.3.7.1. Администраторы оставляют за собой право не рассматривать и не принимать претензии и/или запросы, поступившие вне указанного интервала времени и/или не по надлежащим каналам связи, согласно п. 5.3.7.

5.4. **Посев команд**

5.4.1. Посев в первом ежемесячном отборе и первом ежемесячном финале года производится на основании очков Чемпионата 2024 года. Это правило распространяется как на 1-й (первый), так и на 2-й (второй) день.

Чтобы отметить индивидуальный вклад игроков с 2024 года, в первых мероприятиях 2025 года каждый игрок получит треть от заработанных им очков в Чемпионате 2024 года.

Поскольку в составах команд возможны изменения, при посеве будут учитываться только 2 (два) игрока команды, набравшие наибольшее количество очков Чемпионата.

Пример подсчета очков для посева:

— команда игрока 1 в 2024 году: 300 очков → **100 индивидуальных очков;**

— команда игрока 2 в 2024 году: 400 очков → **133 индивидуальных очка;**

— команда игрока 3 в 2024 году: 500 очков → **167 индивидуальных очков;**

— очки посева новой команды: 133 + 166 = **300 очков**.

Примечание: в случае одинакового количества очков решение о посеве будет принято на основании количества очков 3-го (третьего) игрока каждой из команд. Если после этого все еще останутся команды с одинаковым количеством очков, для посева будут применены правила дополнительного подсчета, приведенные в **п. 4.5 «Региональный список лидеров»**, начиная с **п. 4.5.2**. Дополнительный подсчет будет основан на сумме очков всех 3 (трех) игроков команды.

5.4.2. 16 (шестнадцать) команд, которые автоматически пройдут отбор во 2-й (второй) день турнира, будут посеяны на основе среднего количества очков, заработанных в Чемпионате Brawl Stars — 2025.

5.4.3. После первого ежемесячного отбора посев в последующих ежемесячных отборах происходит по порядку в соответствии с количеством очков, набранных командами в течение турнирного года BSC 2025, как в 1-й (первый), так и во 2-й (второй) дни ежемесячного отбора.

5.4.4. В ежемесячном финале 4 (четыре) лучшие команды из сетки победителей 2-го (второго) дня войдут в группу A, а 4 (четыре) лучшие команды из сетки выбывающих 2-го (второго) дня — в группу B. Команды из группы A сыграют против команд из группы B на основании мест в своей группе.

Например, противником команды с наибольшим количеством очков из группы A станет команда с наименьшим количеством очков из группы B.

Если несколько команд в одной группе набрали одинаковое количество очков, будет проведен дополнительный подсчет на основе регионального списка лидеров.

Если две команды уже играли друг против друга в 3-м (третьем) раунде сетки победителей 2-го (второго) дня ежемесячного отбора, они не смогут встретиться снова в первом раунде ежемесячного финала. В таком случае будет выбрана следующая команда в списке по очкам.

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. Время окончания предварительной регистрации в турнире для каждого региона указано в **п. 4.6.3**.

5.5.2. Регистрация на раунд

Команды обязаны обеспечить регистрацию всех игроков на матч в течение 5 (пяти) минут после начала раунда. Непрохождение регистрации в течение 5 (пяти) минут может привести к присуждению поражения.

5.5.3. Регистрация в лобби и готовность

Команды обязаны войти в лобби и подтвердить свою готовность в течение 5 (пяти) минут после получения приглашения. Если по

истечении 5 (пяти) минут после отправки приглашений не все игроки команды находятся в лобби и готовы к игре, команда может быть оштрафована вплоть до присуждения поражения в матче.

Если во время ежемесячного отбора или ежемесячного финала один из игроков команды участвует в каком-либо другом турнире, из-за чего его команда не может начать матч вовремя, команде будет засчитано поражение в матче.

5.5.4. Выход из матча и отказ от участия

5.5.4.1. 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.

5.5.4.2. Ежемесячный финал, Кубок Brawl, дополнительный отбор и мировой финал

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

5.5.5. Ежемесячный финал

Командам прощается до 1 (одной) минуты опоздания к началу матча, по истечении которой 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 администраторами.

5.6. **Ничья**

Если матч заканчивается ничьей, он не будет учитываться в результатах сета и должен быть сыгран заново. Сет будет продолжаться до тех пор, пока 1 (одна) команда не выиграет 2 (два) матча в сете.

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

администратора. Администратор имеет право отклонить любой запрос на перенос матча.

6. НАГРАДЫ И ПРИЗЫ

6.1. Испытание Чемпионата

Игроки, достигшие 16 (шестнадцати) лет и прошедшие испытание Чемпионата с 15 (пятнадцатью) победами и с 3 (тремя) 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 (указана общая сумма приза на команду):

Восточная Азия	
Место	**Денежный приз**
1	12 000 долларов США
2	7000 долларов США
3–4	4000 долларов США каждой команде
5–8	2000 долларов США каждой команде
Всего	**35 000 долларов США**

Европа, Ближний Восток и Африка	
Место	**Денежный приз**
1	12 000 долларов США
2	8000 долларов США
3–4	5500 долларов США каждой команде
5–8	3500 долларов США каждой команде
Всего	**45 000 долларов США**

Северная Америка

Южная Америка

Место	Денежный приз
1	12 000 долларов США
2	8000 долларов США
3–4	5000 долларов США каждой команде
5–8	2500 долларов США каждой команде
Всего	**40 000 долларов США**

Место	Денежный приз
1	10 000 долларов США
2	6000 долларов США
3–4	3000 долларов США каждой команде
5–8	2000 долларов США каждой команде
Всего	**30 000 долларов США**

6.4. **Кубок Brawl**

Призовой фонд и его распределение в Кубке Brawl будет следующим:

Кубок Brawl	
Место	**Денежный приз**
1	15 000 долларов США
2	10 000 долларов США
3	6500 долларов США
4	4500 долларов США
5–8	3500 долларов США каждой команде
Всего	**50 000 долларов США**

6.4.1. Кроме того, команда, занявшая первое место, заработает для своего региона дополнительное место в мировом финале. Команда, занявшая второе место, заработает для своего региона еще одно место в дополнительном отборе.

Если первая и вторая команды принадлежат к одному и тому же региону, то дополнительное место в отборе получит команда, занявшая третье место.

6.5. **Дополнительный отбор**

Призовой фонд дополнительного отбора 2025 года и его распределение будет следующим:

Дополнительный отбор	
Место	**Денежный приз**
1–4	Место в мировом финале
5–8	6000 долларов США каждой команде
9–12	4000 долларов США каждой команде
13–16	2500 долларов США каждой команде
Всего	**50 000 долларов США**

6.6. **Мировой финал**

Призовой фонд мирового финала 2025 года и его распределение будет следующим:

Мировой финал	
Место	**Денежный приз**

1	400 000 долларов США
2	200 000 долларов США
3–4	80 000 долларов США каждой команде
5–8	30 000 долларов США каждой команде
9–16	15 000 долларов США каждой команде
Всего	**1 000 000 долларов США**

6.7. **Выдача денежных призов**

6.7.1. Если команда получит право на денежный приз, с капитаном команды свяжутся для организации выплаты.

6.7.1.1. В случае получения права на приз командой, выступающей от лица партнерской организации, приз будет выдан этой партнерской организации, если не существует иной договоренности с администраторами.

6.7.2. 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.

6.7.3. Ответственность за предоставление правильных платежных реквизитов лежит на капитанах команд и партнерских организациях. В случае предоставления неполных или неверных платежных реквизитов выплата будет задержана до предоставления надлежащих данных. Если у вас возникнут разногласия с капитаном команды по поводу приза или по любой другой причине, вы освобождаете организаторов турнира (а также руководителей, директоров, дочерние организации, подрядчиков и сотрудников) от любых претензий, запросов, требований о возмещении ущерба (прямого или косвенного) любого рода, известного и неизвестного, каким-либо образом связанного с данными разногласиями или вытекающего из них.

6.7.4. 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.

6.7.5. Все призы будут выплачены в течение 90 дней с момента получения администраторами организатора необходимых платежных реквизитов игрока. Организатор турнира не несет ответственности за дополнительные задержки, возможные в случае международных денежных переводов.

6.7.6. С момента получения права на денежный приз у игроков есть 60 (шестьдесят) дней на то, чтобы обратиться за ним. Игроки, не обратившиеся за призом в течение отведенного времени, лишаются права на получение денежного приза.

6.8. Право на получение приза

6.8.1. Игрокам не разрешается требовать выдачи приза или денежного эквивалента приза, если игрок проживает в стране, в отношении которой Соединенные Штаты Америки или Европейский союз в настоящий момент применяют санкции, запрещающие проводить финансовые транзакции и платежи в пользу резидентов этой страны.

6.8.2. Выдача денежных призов по умолчанию производится в долларах США. Если банк игрока не принимает доллары США, необходимо уведомить об этом Администрацию при отправке формы для получения приза.

7. СВЯЗЬ И ПОДДЕРЖКА

7.1. Способы связи

7.1.1. После регистрации в ежемесячном отборе игроки получат предложение присоединиться к каналу в Discord. Капитаны команд должны оставаться на сервере Discord, чтобы получать актуальную информацию о турнире.

7.1.2. Discord является основной платформой для оперативной связи с администраторами по срочным вопросам, касающимся турнира.

7.2. Поддержка

7.2.1. Турнирные уведомления, например, о начале раунда или предварительной регистрации, будут публиковаться во время турнира на сервере Discord.

7.2.2. Турнирный сервер Discord доступен только участникам турнира и предназначается для объявлений, общей поддержки турнира, ответов на

вопросы, размещения ссылки на Правила, сопутствующих форм и каналов для поиска команды (LFT).

7.2.2.1. Для обращения к Администрации с целью разъяснения правил, решения вопросов, связанных с расписанием турнира, и урегулирования споров будет использоваться система запросов.

8. УСЛОВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ И СПОНСОРСТВО ИГРОКОВ И КОМАНД

Администраторы имеют 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. **Ребрендинг**

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

8.1.1.1.1. В течение года у игроков будет возможность 1 (один) раз изменить имя для трансляции.

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.

8.1.1.4. Для смены названия команды между ежемесячным отбором и ежемесячным финалом соответствующий запрос должен быть отправлен Администрации турнира до 23:59 (по местному времени региона) понедельника, следующего после ежемесячного отбора.

8.1.1.4.1. При исключительных обстоятельствах Администрация турнира оставляет за собой право удовлетворять запросы на смену названия команды, отправленные после срока, установленного в **п. 8.1.1.4.**

8.2. **Ограничение спонсорских материалов**

Игрокам и командам запрещается размещать личные, командные или спонсорские материалы, названия и логотипы, противоречащие принципам турнира, в том числе связанные со следующим:

- алкоголь;
- Рецептурные лекарственные препараты.
- Веб-сайты с азартными играми (тотализаторы).
- Криптовалюта, рынки криптовалюты и любые продукты или услуги, имеющие отношение к криптовалюте.
- Табачная продукция.
- Огнестрельное оружие.
- Порнография.
- Продукция непосредственных конкурентов.
- другие игровые компании, издательства или платформы.

8.2.1. Прежде чем брать под управление команду по Brawl Stars, любая организация должна получить соответствующее разрешение от организатора турнира. Если организация не соблюдает правила турнира, включая вышеприведенные ограничения на спонсорские материалы, Администрация турнира оставляет за собой право отказать такой организации в участии.

9. ОБЯЗАТЕЛЬСТВА ПО УЧАСТИЮ В СОЗДАНИИ КОНТЕНТА / МЕДИЙНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ

Все участники ежемесячных финалов или любого другого офлайн-мероприятия должны принимать участие в медийных мероприятиях, если их об этом попросят. В их числе:

- интервью перед матчем,
- интервью после матча,
- пресс-конференции,
- фотосессии,
- другие видеосъемки.

9.1. **Опросы игроков**

9.1.1. Команды, прошедшие на этап ежемесячного финала или участвующие в любом другом офлайн-мероприятии, получат формы, которые требуется заполнить, чтобы подтвердить право на участие и предоставить Администрации турнира информацию, необходимую для подготовки к мероприятию. Все игроки должны заполнить эти формы до 23:59 (по местному времени региона) понедельника, следующего после ежемесячного отбора. Невыполнение данного требования повлечет за собой штрафные меры, включая лишение денежного приза и дисквалификацию.

9.2. **Медийные онлайн-мероприятия**

9.2.1. После прохождения в ежемесячный финал от команды может потребоваться участие в медийных онлайн-мероприятиях, проводимых в течение одного дня. Медийные онлайн-мероприятия пройдут в первый вторник после ежемесячного отбора. Выбранная команда обязана участвовать в медийных онлайн-мероприятиях. Невыполнение данного требования повлечет за собой штрафные меры, включая лишение денежного приза и дисквалификацию.

10. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Все участники обязаны соблюдать Правила безопасной и честной игры и Условия пользования, установленные владельцем турнира компанией Supercell.

10.1. **Совместное использование учетной записи**

10.1.1. Игрокам запрещается использовать 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.

10.2. **Честная конкуренция**

10.2.1. Ожидается, что команды будут прилагать максимум усилий в каждой игре турнира и избегать поведения, не соответствующего принципам здорового духа соревнований, честности и справедливости.

10.3. **Расследование в отношении поведения игроков**

10.3.1. Если администраторы сочтут, что команда или игрок нарушили Условия пользования Brawl Stars или положения настоящих Правил, то могут применить штрафные меры на свое усмотрение. Если администраторы свяжутся с игроком по вопросу расследования, игрок обязан предоставить правдивую информацию. Если игрок скроет информацию или введет администраторов в заблуждение, тем самым препятствуя расследованию, то в отношении этого игрока и/или команды будет применено наказание.

10.4. **Нечестная игра**

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

10.4.1. 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.

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

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

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

10.4.2. Мошенничество

10.4.2.1. DDoS-атаки

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

10.4.2.2. 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 (список не является исчерпывающим). С подробной информацией можно ознакомиться в Правилах безопасной и честной игры и Условиях пользования Supercell.

10.4.3. Взлом

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

10.4.4. Использование уязвимостей

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

10.4.5. Умышленное отключение

Умышленное отключение от игры без уважительной причины.

10.4.6. Непрофессиональное поведение

10.4.6.1. Преследование

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

10.4.6.2. 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.

10.4.6.3. Дискриминация

Игрокам запрещается унижать достоинство или репутацию страны, лица или группы лиц посредством презрительных, дискриминирующих или принижающих 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.

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

10.4.7. 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.

10.4.8. 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.

10.4.9. Безнравственное поведение

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

10.4.10. Конфиденциальность

Участникам команд запрещается каким-либо образом, в том числе посредством социальных сетей, раскрывать любую конфиденциальную информацию, полученную от администраторов или любой другой связанной с Supercell организации.

10.4.11. Взятки

Участникам команд запрещается предлагать подарки или награды игрокам, тренерам, менеджерам, администраторам 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.

10.4.12. Споры, связанные с контрактом

В случае если между игроком и его командой или организатором возникнут разногласия, связанные с контрактом, вся ответственность за решение этих споров полностью ложится на стороны спора. Администрация турнира ни при каких обстоятельствах не будет вмешиваться в подобные споры, разрешать их или выступать в качестве посредника. Все связанные с контрактом вопросы должны решаться независимо и без привлечения Администрации турнира.

10.4.13. 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.

10.4.14. Невыполнение требований

Участникам команд запрещается отказываться от выполнения обоснованных указаний или решений администраторов.

10.4.15. Подтасовка результатов сражений

Участникам команд запрещается предлагать, соглашаться, пытаться или вступать в сговор с целью оказать влияние на результат игры

какими-либо способами, запрещенными законом или настоящими Правилами.

10.4.16. Запрос документов и иных материалов

На любом этапе турнира администраторы могут 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 администраторами, к команде могут быть применены штрафные меры. Если запрошенные материалы не будут представлены в полном объеме в указанный срок, к команде могут быть применены штрафные меры.

10.4.17. Связь с азартными играми

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

11. ШТРАФНЫЕ МЕРЫ

Любое лицо, участвующее или пытающееся принять участие в действии, которое администраторы по своему единоличному усмотрению посчитают проявлением нечестной игры или нарушением данных Правил, подлежит наказанию. Если администраторы обнаружат, что участник какой-либо команды нарушил какое-либо из указанных выше правил, следующие штрафные меры могут быть применены без ограничения:

- предупреждение,
- лишение денежного приза (полное или частичное),
- 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. Администраторы могут дисквалифицировать игрока за первое же нарушение, если оно будет сочтено достаточно серьезным и заслуживающим дисквалификации.

12. УСТРОЙСТВА

12.1. **Разрешенные**

12.1.1. Мобильный телефон.

12.1.2. Планшет.

12.2. **Запрещенные**

12.2.1. Эмуляторы.

12.2.2. ПК.

12.3. **Веб-камеры**

12.3.1. В ходе ежемесячных финалов все 3 (три) игрока каждой команды должны использовать веб-камеры во время своих матчей для участия в трансляции матчей ежемесячного финала.

12.3.1.1. Каждая команда должна обеспечить наличие работающих веб-камер у всех 3 (трех) игроков.

12.3.1.2. Если не все 3 (три) игрока команды будут использовать веб-камеры, команда может лишиться части денежного приза. Повторные нарушения повлекут более строгие наказания вплоть до запрета на участие в будущих турнирах Brawl Stars.

12.3.1.3. Видео с веб-камеры записывается и используется во время трансляции ежемесячного финала. Предоставляя доступ к видео, игроки тем самым соглашаются на его запись.

13. ОКОНЧАТЕЛЬНОСТЬ 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 администраторами и не подлежат обсуждению. Решения администраторов, связанные с настоящими Правилами и/или турниром, не подлежат обжалованию и не могут служить основанием для взыскания денежной компенсации или иных способов правовой защиты. Администраторы могут периодически редактировать, изменять или дополнять настоящие Правила, в том числе с целью обеспечения честной игры и надлежащего проведения турнира.

13.1. **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.