



УТВЕРЖДАЮ

Руководитель Лиги
Ивасиро Е. Д.
М.П. Ивасиро
«01» *Ивасиро* 2026 г.

РЕГЛАМЕНТ

Школьная киберспортивная лига Сахалинской области

Сезон 1 — 2026/27 (сентябрь 2026 — май 2027)

Оператор Лиги — сеть компьютерных клубов MIRAI

При поддержке Федерации компьютерного спорта Сахалинской области

Редакция от 08.09.2026 · на утверждение

1. Общие положения

1.1. Настоящий Регламент определяет порядок организации и проведения Школьной киберспортивной лиги Сахалинской области (далее — Лига).

1.2. Организатор и оператор Лиги — сеть компьютерных клубов MIRAI. Лига проводится при поддержке Федерации компьютерного спорта Сахалинской области.

1.3. Цели Лиги: развитие компьютерного спорта в Сахалинской области, формирование организованной соревновательной среды для обучающихся, профессиональная ориентация участников, популяризация командной работы и соблюдения спортивного режима.

1.4. Лига проводится в формате сезона. Сезон 1 проходит с 1 сентября 2026 года по 15 мая 2027 года и совпадает с учебным годом.

1.5. Участие в Лиге бесплатно.

1.6. Нормативные документы Лиги:

- настоящий Регламент;
- Кодекс поведения участника;
- Положение о судейском комитете;
- Политика в отношении обработки персональных данных.

Документы утверждаются руководителем Лиги, публикуются на официальном сайте и действуют в течение сезона.

1.7. Регистрируясь в Лиге, участник, а для несовершеннолетних — также его законный представитель, подтверждает ознакомление с нормативными документами Лиги и обязуется их соблюдать. Ознакомление подтверждается отметками в личной заявке участника и в согласии законного представителя.

1.8. Организатор вправе вносить изменения в Регламент. Изменения утверждаются руководителем Лиги, публикуются на официальных ресурсах Лиги и вступают в силу не ранее чем через 3 дня после публикации. Изменения не применяются задним числом к уже сыгранным матчам.

2. Термины

Лига — соревнование, проводимое по настоящему Регламенту.

Дисциплина — вид программы Лиги.

Команда — коллектив из 5 основных игроков и до 2 запасных.

Капитан — представитель команды в коммуникации с судейством, несёт ответственность за состав и явку.

Школьная команда — команда, в составе которой 3 и более игроков из одной общеобразовательной организации.

Микс — команда, не отвечающая признаку школьной.

Игровой день — календарный день, в который проводятся матчи.

Тур — совокупность матчей регулярного чемпионата, запланированных на один игровой день.

Судейский комитет — коллегиальный орган, рассматривающий спорные ситуации и нарушения.

Коллегия Лиги — постоянно действующий коллегиальный орган, формируемый Организатором и принимающий решения по вопросам организации соревнований, отнесённым к её компетенции настоящим Регламентом. Персональный состав Коллегии утверждается Организатором и публикуется на официальных ресурсах Лиги.

3. Участники

3.1. К участию допускаются лица, одновременно отвечающие двум условиям:

- являющиеся обучающимися общеобразовательной организации на дату подачи заявки;
- достигшие возраста 14 лет и не достигшие возраста 19 лет на дату начала сезона, то есть на 1 сентября 2026 года.

Наличие паспорта гражданина Российской Федерации обязательно.

3.2. Требования пункта 3.1 распространяются на всех участников без исключения, в том числе на игроков команд со статусом микса.

3.2.1. Возраст участника определяется на дату начала сезона и не пересматривается в течение сезона. Достижение участником 19 лет после начала сезона не является основанием для его исключения.

3.2.2. Утрата статуса обучающегося общеобразовательной организации в течение сезона влечёт прекращение участия. Завершение обучения в связи с окончанием учебного года таким основанием не является.

3.3. Участие лица, не достигшего 18 лет, допускается только при наличии письменного согласия родителя или иного законного представителя, включающего:

- согласие на участие в Лиге;
- согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего;
- согласие на фото- и видеосъёмку и использование материалов в целях освещения Лиги.

3.4. **Допуск по успеваемости.** К участию допускаются обучающиеся, не имеющие академических задолженностей. Факт отсутствия задолженностей подтверждает родитель или законный представитель при регистрации — скриншотом электронного дневника либо подписанным заявлением по форме Организатора.

3.5. Общеобразовательная организация не является организатором Лиги, не несёт ответственности за участие обучающихся и не предоставляет никаких документов.

3.6. При регистрации участник указывает общеобразовательную организацию, которую представляет. Указанная организация используется для начисления очков в школьных зачётах и не может быть изменена в течение сезона.

3.7. Участник вправе быть заявлен только в одной дисциплине в течение сезона и только в составе одной команды. Одновременное участие в двух дисциплинах не допускается.

3.7.1. Смена дисциплины допускается **один раз за сезон**. Смена оформляется исключением участника из состава прежней команды и включением в состав команды другой дисциплины, в порядке, установленном пунктом 5.9.

3.7.2. Очки, набранные участником до смены дисциплины, сохраняются за прежней командой и за общеобразовательной организацией, которую он представляет, и не переносятся.

4. Регистрация участников и допуск

4.1. **Регистрация в Лиге является индивидуальной.** Заявку подаёт каждый участник лично; коллективная заявка от команды не предусмотрена.

4.2. Основной период приёма заявок — **с 1 по 30 сентября 2026 года включительно**. Заявки подаются на официальном сайте Лиги.

4.2.1. Организатор вправе открывать **дополнительные периоды приёма заявок** (дозаявочные окна) в течение сезона. Объявление о дополнительном периоде публикуется на официальных ресурсах Лиги не позднее чем за 7 (семь) календарных дней до его начала и содержит даты начала и окончания приёма и срок формирования либо доукомплектования составов. Требования к участнику и порядок допуска в дополнительном периоде те же, что в основном.

4.3. При регистрации участник указывает дисциплину, общеобразовательную организацию и класс, игровой псевдоним и идентификатор игрового аккаунта, а также предоставляет:

- личную заявку по форме Организатора;
- копию паспорта (страница с фотографией);
- согласие законного представителя по форме Организатора — для участников младше 18 лет;
- подтверждение отсутствия академических задолженностей.

4.4. Игровой аккаунт участника должен отвечать требованиям раздела 10.

4.5. Организатор проверяет комплектность документов в течение 5 рабочих дней **с даты подачи заявки**. Проверка ведётся по мере поступления заявок, а не по завершении периода приёма. При некомплектности участник получает уведомление и 3 (три) календарных дня на устранение; при устранении в срок заявка считается поданной в дату первоначальной подачи.

4.6. Участник, прошедший проверку, получает статус **допущенного** и включается в список допущенных участников, публикуемый на официальных ресурсах Лиги. Только допущенный участник вправе входить в состав команды.

4.6.1. Список допущенных участников обновляется не реже одного раза в 3 (три) календарных дня в течение периода приёма заявок и в течение 5 рабочих дней после его окончания.

4.7. Общеобразовательная организация, указанная участником при регистрации, используется для начисления очков в школьных зачётах и не может быть изменена в течение сезона.

4.8. Участник вправе быть заявлен только в одной дисциплине в течение сезона, в порядке пункта 3.7.

5. Формирование команд

5.1. Команды формируются участниками самостоятельно на официальном сайте Лиги шкл65.рф из числа допущенных участников. Организатор команды не формирует и в подбор составов не вмешивается. Заявленный состав передаётся Организатором на игровую платформу FASTCUP.NET для проведения матчей.

5.2. Состав команды — 5 основных игроков. Допускается включение до 2 запасных.

5.3. При создании команды назначается капитан. Капитан отвечает за явку состава, коммуникацию с судейством и подачу протестов.

5.4. Команда считается заявленной, если одновременно выполнены условия:

- в составе не менее 5 допущенных участников;
- назначен капитан;

— все участники состава заявлены в одной дисциплине.

5.5. Срок завершения формирования команд — **10 октября 2026 года**. Команды, не завершившие формирование к указанной дате, к сезону не допускаются.

5.6. Количество мест ограничено: **30 команд в каждой дисциплине**. При превышении лимита приоритет определяется временем выполнения условий пункта 5.4.

5.7. **Статус команды** определяется на момент жеребьёвки автоматически, по сведениям об общеобразовательных организациях, указанным участниками при регистрации:

— **школьная** — 3 и более игроков основного состава из одной организации;

— **микс** — во всех остальных случаях.

5.8. Статус команды может быть изменён **один раз за сезон**, по заявке капитана, поданной не позднее дня завершения первого круга регулярного чемпионата. Повторное изменение невозможно.

5.8.1. Изменение статуса применяется к **матчам, сыгранным после даты его вступления в силу**. Очки, начисленные в школьных зачётах до этой даты, не пересматриваются и за организацией сохраняются.

5.9. **Замены игроков**. Заменой считается включение в состав команды участника, не входившего в него на момент жеребьёвки. В течение сезона допускается не более **одной замены**. Замена оформляется капитаном на официальном сайте Лиги и направляется судейскому комитету не позднее чем за 24 часа до ближайшего матча команды; вступает в силу с момента подтверждения.

5.9.1. Выход на матч игрока из числа запасных, включённых в состав на момент жеребьёвки, заменой не является и лимит по пункту 5.9 не расходует. Состав на конкретный матч определяется капитаном свободно в пределах заявленных игроков.

5.9.2. Заменяющим может быть только допущенный участник, не заявленный в другой команде и не исчерпавший право на смену дисциплины.

5.10. Если замена приводит к утрате или приобретению признака школьной команды, статус пересчитывается, и этот пересчёт засчитывается как изменение статуса по пункту 5.8.

5.11. Команда, не явившаяся на матч в течение 15 минут после назначенного времени, получает техническое поражение. Три неявки за сезон — снятие с соревнования.

5.12. Жеребьёвка проводится публично, с трансляцией, **не позднее 15 октября 2026 года**.

6. Структура сезона

6.1. Сезон длится учебный год и состоит из этапов.

Приём заявок — 1–30 сентября 2026. Приём личных заявок и документов, проверка комплектности, публикация списка допущенных участников.

Формирование команд и жеребьёвка — 1–15 октября 2026. Составы собираются участниками на официальном сайте Лиги в срок по пункту 5.5; жеребьёвка — в срок по пункту 5.12.

Регулярный чемпионат, круг 1 — вторая половина октября — декабрь 2026, онлайн.

30 команд делятся на **3 группы по 10 команд**. Круговая система, формат матча Bo1. 9 матчей на команду, 45 матчей в группе, 135 матчей в дисциплине.

Зимний кубок — январь 2027, офлайн, во время школьных каникул. **Планируемый этап**: проводится при условии принятия решения в порядке пункта 6.6.1.

Отдельное разовое соревнование в коротком формате. На положение в регулярном чемпионате не влияет, ведётся отдельный зачёт. На время его проведения регулярный чемпионат приостанавливается. Порядок проведения — раздел 6.6.

Регулярный чемпионат, круг 2 — февраль — март 2027, онлайн.

Второй круг в тех же группах. Ещё 135 матчей в дисциплине. Итого за регулярный чемпионат: **18 матчей на команду, 270 матчей в дисциплине, 540 за сезон**.

Плей-офф — апрель 2027, офлайн в клубах MIRAI.

Выходят по 4 команды из каждой группы — 12 команд. Система с выбыванием, формат Во3. 4 команды с лучшими показателями регулярного чемпионата получают проход в четвертьфинал.

6.1.1. **Схема проведения регулярного чемпионата** — количество групп, число команд в группе, количество кругов и порядок выхода в плей-офф — утверждается решением Коллегии Лиги не позднее чем за 7 (семь) календарных дней до даты начала игр регулярного чемпионата.

6.1.2. Утверждённая схема публикуется на официальных ресурсах Лиги и не подлежит изменению до завершения соответствующего этапа, за исключением случаев, когда изменение вызвано снятием команд с соревнования. В этом случае Коллегия Лиги принимает решение о порядке пересчёта в течение 3 (трёх) календарных дней и публикует его.

6.1.3. Указанные в пункте 6.1 количественные показатели являются расчётными и приводятся для планирования; окончательные значения определяются решением по пункту 6.1.1.

Гранд-финал — первая половина мая 2027, офлайн, публичное мероприятие.

6.1.4. Гранд-финал проводится не позднее 15 мая. С конца мая начинается период государственной итоговой аттестации, и участники выпускных классов не смогут принять участие.

6.2. Игровые дни регулярного чемпионата — вторник, четверг, воскресенье.

6.2.1. Матчи не назначаются в период школьных каникул, за исключением Зимнего кубка при условии его проведения (пункт 6.6.1), и в дни государственных праздников. Календарь публикуется перед началом каждого круга.

6.3. **Игровое окно.** Будние дни — с 17:00 до 21:00. Выходные — с 12:00 до 20:00. Матчи не назначаются позднее указанного времени: участник должен успеть домой.

6.4. Плей-офф проводится по выходным дням на площадках MIRAI. Матчи стадии полуфинала и финала проводятся в клубе **MIRAI-2, Южно-Сахалинск**, с трансляцией.

6.5. Перенос матча возможен по согласованию обеих команд и судьи не позднее чем за 24 часа. Не более двух переносов на команду за круг.

6.6. Зимний кубок

6.6.1. Зимний кубок — разовое офлайн-соревнование, проводимое в январе 2027 года в период школьных каникул. **Решение о проведении Кубка, его датах и призовом фонде принимается Организатором и публикуется на официальных ресурсах Лиги не позднее 15 декабря 2026 года.** До принятия и публикации такого решения Кубок считается планируемым этапом и обязательств Организатора не порождает.

6.6.2. **Именованье.** При наличии титульного партнёра Кубок носит его имя — «Кубок [Партнёра]». Именованье распространяется только на Кубок и не затрагивает название Лиги.

6.6.3. **Состав участников.** Кубок открыт для всех команд, подавших заявку. Участие в регулярном чемпионате Лиги не обязательно. Каждый игрок заявляемой команды должен пройти индивидуальную регистрацию и получить статус допущенного участника в порядке раздела 4; команда формируется на игровой платформе в порядке раздела 5.

6.6.3.1. Для участников, не прошедших регистрацию в основной период, приём заявок на Кубок открывается **дополнительным периодом в порядке пункта 4.2.1.** Такой период объявляется одновременно с решением по пункту 6.6.1 и завершается не позднее чем за 7 (семь) календарных дней до даты отборочных.

6.6.4. **Структура.** Кубок проводится в три этапа.

Этап 1. Отборочные — онлайн, на платформе FASTCUP.NET, в течение недели перед основным днём. Система с выбыванием, Во1. По итогам отборочных в каждой дисциплине определяются **12 команд**, выходящих в основную стадию.

Этап 2. Групповая стадия — офлайн. 12 команд делятся на 4 группы по 3. Круговая система, Во1. Из каждой группы в плей-офф выходят по 2 команды.

Этап 3. Плей-офф — офлайн. 8 команд, система с выбыванием, Во1. Финал — Во3.

6.6.5. Отборочные проводятся онлайн независимо от числа заявок. Это позволяет допустить к Кубку любое количество команд, не увеличивая нагрузку на площадку.

6.6.6. **Площадка и продолжительность.** Групповая стадия и плей-офф проводятся в один игровой день на площадке MIRAI-2, Южно-Сахалинск. Расчётная нагрузка — 38 матчей, 7–8 часов с учётом ротации.

6.6.7. Площадка проведения финальных матчей Кубка определяется решением Коллегии Лиги не позднее чем за 7 (семь) календарных дней до даты его проведения и публикуется на официальных ресурсах Лиги.

6.6.8. Результаты Зимнего кубка не влияют на положение команд в регулярном чемпионате и в трёх сезонных зачётах. Ведётся отдельный зачёт.

6.6.9. Призовой фонд Кубка формируется отдельно от призового фонда сезона. Награждение проводится в день соревнования.

6.6.10. На время проведения Кубка регулярный чемпионат приостанавливается.

7. Дисциплина «Тактический 3D-шутер» (Counter-Strike 2)

7.1. Формат матча регулярного чемпионата — Во1, режим MR12 (до 13 побед в раунде). При счёте 12:12 в регулярном чемпионате фиксируется **ничья**.

7.2. Формат матча плей-офф — Во3, режим MR12. При счёте 12:12 играется овертайм MR3 до определения победителя.

7.3. Матчи проводятся на картах, входящих в актуальный соревновательный пул издателя игры на дату проведения матча. При изменении пула издателем изменения применяются к матчам, назначенным после даты такого изменения; уже назначенные матчи играют по пулу, действовавшему на момент назначения.

7.4. Процедура выбора карты, Во1: команды поочерёдно исключают карты до последней оставшейся. Право первого исключения определяется жребием на платформе.

7.5. Процедура выбора карты, Во3: бан — бан — пик — пик — бан — бан — решающая карта. Стороны на пикнутых картах выбирает команда-соперник.

7.6. Онлайн-матчи проводятся на платформе **FASTCUP.NET**. Настройки лобби задаёт Организатор.

7.7. Тайм-ауты: 4 тактических по 30 секунд на команду за карту. Технический перерыв — до 10 минут по решению судьи.

7.8. Все матчи проводятся с **отключёнными визуальными эффектами насилия**. Настройка обязательна для всех участников и применяется на трансляциях.

8. Дисциплина «Боевая арена» (Dota 2)

8.1. Формат матча регулярного чемпионата — Во1. Плей-офф — Во3.

8.2. Режим — Captains Mode. Ничьи не предусмотрены.

8.3. Выбор стороны и очередности пика определяется жребием на платформе.

8.4. Настройки лобби: регион — ближайший к участникам сервер, все игроки обязаны находиться в лобби за 10 минут до старта.

8.5. Пауза: до 10 минут суммарно на команду за матч. Технические паузы по решению судьи не входят в лимит.

8.6. Досрочное завершение матча возможно по решению обеих команд, фиксируется судьёй.

9. Зачёты и начисление очков

9.1. В Лиге ведутся три зачёта.

9.2. Общий зачёт

Основной зачёт дисциплины. Начисление очков за матч регулярного чемпионата:

Результат	Очки
Победа	3
Ничья (только CS2)	1
Поражение	0
Техническое поражение	0

Тай-брейк при равенстве очков, в порядке применения: результат личных встреч → разница раундов (CS2) / разница по чистым победам (Dota 2) → количество побед → жребий.

9.3. Командный школьный зачёт

Рейтинг общеобразовательных организаций по результатам школьных команд. Очки, набранные школьной командой в общем зачёте, начисляются организации, которую она представляет. Миксы в этом зачёте не участвуют.

Отражает силу: одна сильная команда может вывести школу вперёд.

9.4. Индивидуальный школьный зачёт

Рейтинг общеобразовательных организаций по результатам всех игроков. Каждый игрок приносит своей организации очки, равные очкам, набранным его командой за матч, независимо от того, играет он в школьной команде или в миксе.

Отражает массовость: школа, у которой много играющих учеников, поднимается за счёт их числа.

9.5. Итоги обоих школьных зачётов подводятся по завершении сезона. Победитель командного школьного зачёта получает **переходящий кубок** Лиги, вручаемый организации сроком до следующего сезона.

9.6. Таблицы всех трёх зачётов публикуются после каждого тура.

10. Технические требования и честная игра

10.1. Участник обязан использовать личный игровой аккаунт. Передача аккаунта третьим лицам запрещена.

10.1.1. **Голосовая связь** во время матчей осуществляется на серверах TeamSpeak, предоставляемых Организатором. Судья игрового дня вправе присутствовать на канале команды в течение матча. Использование иных средств голосовой связи во время матча не допускается.

10.1.2. Собрания капитанов, разборы матчей, занятия Академии и иные мероприятия Лиги в дистанционном формате проводятся в сервисе видеоконференций Яндекс Телемост. Ссылки публикуются в официальном канале Лиги не позднее чем за 24 часа до мероприятия.

10.2. Игровой аккаунт участника должен отвечать следующим требованиям:

- отсутствие действующих блокировок VAC и Overwatch;
- привязка номера мобильного телефона;
- открытый для проверки судейским комитетом профиль на период сезона.

10.3. Использование стороннего программного обеспечения, дающего преимущество, запрещено. Все онлайн-матчи проводятся с включённой системой античита платформы FASTCUP.NET.

10.4. Участник обязан обеспечить сохранение записи матча (демо) и предоставить её по требованию судейского комитета в течение 24 часов.

10.5. Технические проблемы на стороне участника (интернет, оборудование, ПО) не являются основанием для переигровки. Организатор рекомендует играть с площадок MIRAI.

10.6. При технической проблеме на стороне платформы или Организатора матч переигрывается либо продолжается с зафиксированного счёта по решению судьи.

11. Кодекс поведения и санкции

11.1. Участникам запрещается:

- использование читов и любого стороннего ПО, дающего преимущество;
- договорные матчи, сдача матчей, любое искажение спортивного результата;
- оскорбления, травля, дискриминация, угрозы в адрес любого лица;
- нецензурная лексика в игровых, голосовых и текстовых каналах Лиги;
- употребление и пропаганда алкоголя, табака, иных запрещённых веществ на площадках Лиги;
- порча имущества площадок;
- участие под чужим именем или предоставление недостоверных сведений.

11.2. Санкции применяются судейским комитетом:

Нарушение	Санкция
Нецензурная лексика, единичный случай	Предупреждение
Повторная нецензурная лексика	Удаление игрока с матча
Оскорбления, травля, дискриминация	Дисквалификация игрока на срок от 1 матча до конца сезона
Использование читов	Дисквалификация игрока на весь сезон, техническое поражение команды
Договорной матч	Снятие команды с соревнования
Недостоверные сведения при регистрации	Аннулирование результатов команды
Порча имущества	Дисквалификация и возмещение ущерба

11.3. Решения судейского комитета по дисквалификациям публикуются на официальных ресурсах Лиги с указанием нарушения и санкции. Публичность решений — принцип Лиги.

11.4. Ответственность за поведение состава несёт капитан.

12. Судейство и спорные ситуации

12.1. Судейский комитет формируется Организатором. В состав входят главный судья и судьи игровых дней.

12.2. Судья игрового дня контролирует проведение матчей, фиксирует нарушения, принимает решения по техническим ситуациям.

12.3. Протест подаётся капитаном в течение **1 часа** после завершения матча на официальную электронную почту Лиги — miraileague@yandex.ru — с приложением доказательств. Протест считается поданным с момента поступления сообщения; время поступления фиксируется по данным почтового сервиса.

12.3.1. Капитан вправе дополнительно уведомить судью игрового дня в оперативном порядке, однако таким уведомлением протест не заменяется.

12.4. Протест рассматривается в течение 48 часов. Решение публикуется.

12.5. Решения судейского комитета окончательны и обжалованию не подлежат.

13. Медиа

13.1. Матчи Лиги могут транслироваться. Участие в Лиге означает согласие на трансляцию матчей с участием команды.

13.2. Все трансляции проводятся с отключёнными визуальными эффектами насилия.

13.3. Организатор ведёт фото- и видеосъёмку на офлайн-этапах. Использование материалов допускается в целях освещения Лиги и в материалах партнёров Лиги, на основании согласий, полученных при регистрации.

13.4. Участникам разрешается вести собственные трансляции матчей при условии соблюдения задержки трансляции не менее **4 (четырёх) минут**. Нарушение требования о задержке приравнивается к предоставлению соперникам недоступной им информации и влечёт применение санкций в порядке раздела 11.

14. Призовой фонд и награждение

14.1. Призовой фонд сезона составляет **не менее 100 000 рублей** и формируется Организатором и партнёрами Лиги. Итоговый размер и структура публикуются не позднее старта регулярного чемпионата.

14.2. Призовой фонд может формироваться в денежной и натуральной форме (оборудование, абонементы, продукция и сертификаты партнёров).

14.3. **Налоги с призов.** По призам в денежной форме Организатор как налоговый агент исчисляет и удерживает налог на доходы физических лиц при выплате; объявленный размер денежного приза указывается как сумма, получаемая победителем на руки. По призам в натуральной форме удержание налога при выдаче невозможно: Организатор в установленный срок направляет сведения в налоговый орган и уведомляет получателя, который уплачивает налог самостоятельно. Порядок налогообложения доводится до участников при объявлении структуры призового фонда.

14.4. Награждение проводится на гранд-финале. Награждаются:

- призёры общего зачёта в каждой дисциплине;
- победитель командного школьного зачёта — переходящий кубок;
- победитель индивидуального школьного зачёта;
- обладатели именных номинаций сезона.

14.5. Победители Зимнего кубка награждаются отдельно, по итогам январского этапа.

15. Заключительные положения

15.1. Организатор не несёт ответственности за действия участников вне мероприятий Лиги.

15.2. Вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организатором.

15.3. Официальные ресурсы Лиги:

- сайт — шкл65.pf
- сообщество «ВКонтакте» — vk.ru/mirai_league
- канал в MAX — max.ru/channel_mirai_league
- электронная почта для официальной переписки и подачи протестов — mirailleague@yandex.ru

Информация, размещённая на иных ресурсах, официальной не является.

15.3.1. Рабочие сервисы Лиги: голосовая связь на матчах — TeamSpeak, дистанционные мероприятия — Яндекс Телемост, проведение онлайн-матчей — FASTCUP.NET.

15.4. Контакты Организатора:

- Ивасиро Егор Деенович, руководитель Лиги — +7 914 750-91-58
- Илюшин Даниил, заместитель руководителя проекта — +7 914 762-36-70

Приложения

Формы, утверждаемые вместе с настоящим Регламентом:

1. Личная заявка участника
2. Согласие законного представителя

3. Подтверждение отсутствия академических задолженностей

Кодекс поведения участника, Положение о судейском комитете и Политика в отношении обработки персональных данных приложениями не являются: это самостоятельные нормативные документы Лиги (пункт 1.6), утверждаемые отдельно.

Пул карт дисциплины «Тактический 3D-шутер» и календарь сезона приложениями не являются и публикуются на официальных ресурсах Лиги в порядке пунктов 7.3 и 6.2.1 соответственно.

Решения, отнесённые к компетенции Коллегии Лиги

Пункты, которые по Регламенту определяются не сейчас, а решением Коллегии в установленный срок. За их принятием нужно следить по календарю.

Пункт	Решение	Срок
6.1.1	Схема регулярного чемпионата: число групп, состав групп, число кругов, порядок выхода в плей-офф	не позднее чем за 7 дней до начала игр
6.1.2	Порядок пересчёта при снятии команд	в течение 3 дней с момента снятия
6.6.7	Площадка финальных матчей Кубка	не позднее чем за 7 дней до Кубка

Решения, отнесённые к компетенции Организатора

Пункт	Решение	Срок
4.2.1	Открытие дополнительного периода приёма заявок	объявление не позднее чем за 7 дней до начала периода
6.6.1	Проведение Зимнего кубка, его даты и призовой фонд	не позднее 15.12.2026
6.6.3.1	Дополнительный период приёма заявок на Кубок	одновременно с решением по 6.6.1