

УТВЕРЖДЕНО
Решением Бюро Правления
ФКС России
протокол № 24
от 22.01.2021 г.

РЕГЛАМЕНТ

о всероссийских официальных
соревнованиях по компьютерному спорту
«Чемпионат России»

**Москва
2021**

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Глоссарий и сокращенные наименования
Глава 2	Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов
Глава 3	Официальные лица Соревнования
Глава 4	Права и обязанности участников Соревнования
Глава 5	Формат и система проведения Соревнования
Глава 6	Замены
Глава 7	Паузы
Глава 8	Технические проблемы
Глава 9	Судейство
Глава 10	Награждение
Глава 11	Финансирование
Глава 12	Страхование участников

1. Глоссарий и сокращенные наименования

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу 121357, г. Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3.
Минспорта РФ	Министерство спорта Российской Федерации.
Соревнования	Всероссийские официальные Соревнования по компьютерному спорту «Чемпионат России».
ГСК	Главная судейская коллегия спортивного Соревнования.
Нормативные документы Соревнования	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335; Положение Соревнования; Регламент Соревнования; Технические правила Соревнования; иные документы, утвержденные ГСК.
ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
Онлайн, online	Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
bo7	Формат проведения матчей между участниками до победы в четырех геймах.
Официальный сайт Соревнования	http://esportchamp.ru/
Турнирная платформа	https://pvp.gg/
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от дисциплины).

Круговая система	Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.
Олимпийская система	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после одного проигранного матча.
Олимпийская система с выбыванием после двух поражений	Система, при которой участник Соревнования, проигравший свой первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из Соревнования.

2. Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов

- 2.1. ФКС России совместно с Минспорта РФ осуществляют деятельность по организации и проведению Чемпионата.
- 2.2. Работу непосредственно по организации, проведению и контролю за проведением Чемпионата осуществляет ФКС России.
- 2.3. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования ФКС России руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении официального спортивного Соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официального спортивного Соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353), приказом МВД России от 17.11.2015 № 1092 «Об утверждении требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официального спортивного Соревнования и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», международными правовыми актами в сфере обеспечения безопасности и иными правовыми актами.
- 2.4. В соответствии с ч. 9. ст. 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» места проведения спортивного Соревнования должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.
- 2.5. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения

Российской Федерации от 23.09.2020 № 1144н «О порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

- 2.6. Антидопинговое обеспечение осуществляется в соответствии с действующим законодательством.
- 2.7. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 2.8. Обязанности организаторов Соревнования:
 - осуществлять деятельность по организации Соревнования;
 - определять условия допуска участников к Соревнованиям;
 - осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
 - обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнования;
 - осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
 - осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
 - осуществлять организацию судейства Соревнования;
 - определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования.
- 2.9. Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Соревнования участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:
 - защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);
 - сходны или идентичны никнеймам других участников или названиям других команд;
 - сходны или идентичны никнеймам официальных лиц спортивного Соревнования;

- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

3. Официальные лица Соревнования

- 3.1. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнования.
- 3.2. Организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК, сформированная в порядке, предусмотренном Нормативными документами Соревнования.
- 3.3. Решения ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.
- 3.4. Для обращения к организаторам используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «Организатору Соревнования «Чемпионат России».
- 3.5. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК Соревнования «Чемпионат России».
- 3.6. Судьи Соревнования, иные официальные лица Соревнования и сотрудники ФКС России не могут являться участниками Соревнования.

4. Права и обязанности участников Соревнования

- 4.1. К участию в Соревнованиях допускаются спортсмены или группы спортсменов (команды), включенные региональными отделениями ФКС России в заявку, поданную в установленном организаторами порядке.
- 4.2. Официальный язык Соревнования — русский.
- 4.3. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 4.4. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.5. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений,

является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.

- 4.5.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 4.6. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.
- 4.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.8. Минимальный возраст участников — 14 лет. Возраст устанавливается на дату проведения конкретного отборочного этапа. В Соревнованиях могут принимать участие спортсмены Российской Федерации, имеющие присвоенный спортивный разряд не ниже третьего, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.
- 4.9. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 4.10. В дни проведения матчей Соревнования участник, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который, в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника.
- 4.11. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования.
- 4.12. Лица, не достигшие 18 лет на дату финального этапа, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.

- 4.13. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.14. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.15. В рамках дисциплины «Спортивный симулятор» (вид программы NHL21) участники обязаны заблаговременно подготовить и обеспечить возможность трансляции своих матчей. Каждый участник по требованию судьи обязан включить трансляцию своей игры, направить судье название аккаунта, на который ведется трансляция.
- 4.15.1. Участники обязаны не пропускать повторы забитых и пропущенных шайб. Нарушение данного пункта может привести к применению спортивных санкций, включая дисквалификацию.
- 4.16. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные Соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 4.17. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнования, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 4.18. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в отборочном этапе и/или финале Соревнования, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

5. Формат и система проведения Соревнования

- 5.1. Соревнования включают в себя шесть дисциплин:
- «Боевая арена» (вид программы Dota 2);

- «Соревновательные головоломки» (вид программы Clash Royale);
 - «Стратегия в реальном времени» (вид программы StarCraft 2: Legacy of the Void);
 - «Технический симулятор» (вид программы DCL — The Game);
 - «Спортивный симулятор» (вид программы NHL 21);
 - «Файтинг» (вид программы Tekken 7).
- 5.2. Соревнования состоят из двух этапов: отборочного и финального.
- 5.2.1. Отборочный этап состоит из двух стадий: групповой и плей-офф. Целью отборочного этапа является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.
- 5.2.2. Перед стартом отборочного этапа назначается открытая жеребьевка с прямой трансляцией в сети интернет, результатом которой становится распределение всех участников в групповой стадии Соревнования. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает организатор. Ссылка на прямую трансляцию жеребьевки будет размещена на официальном сайте Соревнования.
- 5.2.3. Количество групп, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется ГСК в рамках каждой отдельной дисциплины перед началом открытой жеребьевки.
- 5.2.4. Целью финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.
- 5.3. Соревнования проходят на турнирной платформе <https://pvp.gg/>. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается организатором и публикуется на официальном сайте Соревнования. Все участники обязаны зарегистрироваться на турнирной платформе и явиться в указанные даты и время на место проведения. Отказ от регистрации на турнирной платформе может привести к применению спортивных санкций, включая дисквалификацию.
- 5.4. Не позднее чем за 2 (двое) суток до начала Соревнования участник по запросу организатора (с почты esports@resf.ru) должен предоставить свой личный УИН ГТО. Участники, не предоставившие запрашиваемые данные, могут быть не допущены до Соревнования. УИН ГТО предоставляется в формате снимка экрана из личного кабинета участника на портале <https://user.gto.ru/>, а также отдельно цифровой УИН в формате «XX-XX-XXXXXXX».

- 5.5. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 5.6. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника — 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 5.7. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
- 5.8. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнования и по запросу судей загружать их в свои матчи. Если судья Соревнования в течение 5 (пяти) минут после загрузки скриншотов не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
- 5.9. **Отборочный этап** проходит в формате online с 01.05.2021 г. по 10.05.2021 г.
- 5.10.1. **Формат проведения Групповой стадии:**
- 5.10.1.1. «Боевая арена»: групповой этап — матчи проходят по круговой системе в формате bo1. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 5.2.3.;
- 5.10.1.2. «Соревновательные головоломки»: групповой этап — матчи проходят по круговой системе в формате bo5. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 5.2.3. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены;
- 5.10.1.3. «Стратегия в реальном времени»: групповой этап — матчи проходят по круговой системе в формате bo3. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 5.2.3.;
- 5.10.1.4. «Технический симулятор»: групповой этап состоит из трех туров. Количество групп, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы в рамках каждого тура определяется ГСК:
- В первом туре игры проходят в составе каждой группы;
 - Во втором туре игры проходят в составе каждой

группы;

- В третьем туре игры проходят в составе одной группы. Четыре лучших участника проходят в финальный этап Соревнования.

5.10.1.5. «Спортивный симулятор»: групповой этап — матчи проходят по круговой системе в формате во3. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 5.2.3. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT (Hockey Ultimate Team);

5.10.1.6. «Файтинг»: групповой этап — матчи проходят по круговой системе в формате во3. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 5.2.3. Все игры проводятся на платформе PC.

5.10.2. Неявка на 2 (два) и более матча подряд — влечет присуждение технического поражения во всех матчах. В случае, если было сыграно более половины матчей — техническое поражение присуждается в оставшихся матчах. Если было сыграно менее половины игр, то техническое поражение присуждается во всех матчах, в т.ч. прошедших.

5.10.3. При распределении мест по итогам группового этапа последовательно учитываются следующие критерии:

- количество очков (победа в матче — 3 очка, поражение в матче — 0 очков);
- в случае равного количества очков — результаты личных встреч в матчах между спорящими участниками;
- в случае равенства первых двух критериев — разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников;
- в случае равенства первых трёх критериев (вид программы NHL 21) — разница забитых и пропущенных шайб в матчах спорящих участников;
- распределение баллов для дисциплины «Технический симулятор» указаны в технических правилах дисциплины.

5.10.4. При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными показателями. Время и формат переигровок назначается судьями. В случае неявки на переигровку в

назначенное время, команде присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

5.10.5. **Формат проведения стадии плей-офф:**

5.10.5.1. «Боевая арена»: олимпийская система в формате bo3. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

5.10.5.2. «Соревновательные головоломки»: олимпийская система в формате bo5 до 1\8 включительно, далее — bo7. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

5.10.5.3. «Стратегия в реальном времени»: олимпийская система в формате bo5. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

5.10.5.4. «Спортивный симулятор»: олимпийская система в формате bo3. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT (Hockey Ultimate Team). По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

5.10.5.5. «Файтинг»: олимпийская система с выбыванием после двух поражений в формате bo5. Все игры проводятся на платформе PC. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника (W1, W2, L1, L2). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и L1 против L2.

5.11. **Финальный этап** проходит в формате LAN. Место и время

проведения по назначению с 22.05.2021 г. по 23.05.2021 г.

5.11.1. Количество участников финального этапа — 4 в каждой дисциплине.

- «Боевая арена» - 4 команды (по 5 спортсменов в каждой команде);
- «Соревновательные головоломки» - 4 участника;
- «Стратегия в реальном времени» - 4 участника;
- «Технический симулятор» - 4 участника;
- «Спортивный симулятор» - 4 участника;
- «Файтинг» - 4 участника.

5.11.2. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места — 5 минут, разминка перед первым и последующими матчами — 5 минут.

5.11.3. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами — 5 минут.

5.11.4. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами — 5 минут.

5.11.5. По команде судьи каждый участник обязан использовать дополнительные звукоизоляционные и (или) вставные наушники (затычки), предоставленные организаторами. Запрещается изменять уровень громкости и (или) снимать наушники на протяжении матча, в том числе — во время паузы.

5.11.6. Участники финального этапа обязаны соблюдать требования по идентификации личности, обозначенные судьями Соревнования. В частности, участники обязаны устанавливать предоставленное организаторами оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями, по запросу судей предъявлять документы, подтверждающие личность участников, в порядке, предусмотренном инструкциями.

5.11.7. Формат проведения **Финального этапа**.

5.11.7.1. «Боевая арена»: олимпийская система в формате bo3;

5.11.7.2. «Соревновательные головоломки»: олимпийская система в формате bo7. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены;

5.11.7.3. «Стратегия в реальном времени»: олимпийская система в формате bo5;

- 5.11.7.4. «Технический симулятор»: прохождение трёх трасс на время внутри группы в режиме мультиплеера;
- 5.11.7.5. «Спортивный симулятор»: олимпийская система в формате bo5. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT (Hockey Ultimate Team);
- 5.11.7.6. «Файтинг»: олимпийская система с выбыванием после двух поражений в формате bo7 на платформе PC.

6. Замены

- 6.1. В дисциплине «Боевая арена» в состав команды может входить 7 человек, включая 5 человек основного состава и 2 замены.
- 6.2. Команда, получившая квоту в финальный этап Соревнования, может производить замену и/или смену названия команды.
- 6.2.1. Замены могут быть произведены только из числа спортсменов, входящих в изначальный состав команды (7 человек).
- 6.2.2. Заявку на замену и/или смену названия команды необходимо подать не позднее 14.05.2020, 19:00 по московскому времени на электронную почту — turnir@resf.ru.
- 6.3. В остальных дисциплинах замены запрещены.

7. Паузы

- 7.1. Участники вправе останавливать гейм (если это предусмотрено дисциплиной) только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
- Непреднамеренный разрыв соединения.
 - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 7.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 7.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.
- 7.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения

лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

- 7.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

8. Технические проблемы

- 8.1. В дисциплине «Боевая арена»:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 8.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча с присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

- 8.2. В дисциплине «Стратегия в реальном времени»:

- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры, участник может быть снят с Соревнования.
- В случае дисконнекта в первые 2 минуты — игра переигрывается, за исключением тех случаев, когда была проведена первая битва. Судья должен быть оповещен в любом из случаев.
- В случае дисконнекта после первых 2 минут матча — оставшийся игрок решает, переигрывать ли матч или нет. Судья

должен быть оповещен в любом случае.

- В случае, если вылетевший игрок считает, что он выиграл матч — решение о судьбе матча принимает судья на основе реплея и/или скриншота. В некоторых случаях может быть применено восстановление игры из реплея. Возможность использования этой функции определяется непосредственно судьей.

8.3. В дисциплинах «Соревновательные головоломки», «Технический симулятор»:

- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры, участник может быть снят с Соревнования.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. В этом случае каждый участник обязан выбрать параметры, которые были выбраны в изначальном гейме.

8.4. В дисциплине «Спортивный симулятор»:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. В этом случае каждый участник обязан выбрать параметры, которые были выбраны в изначальном гейме. Зафиксированный результат прибавляется к результату вновь созданного матча.
- Невозможность подключиться к оппоненту. Если участникам не удастся подключиться друг к другу, чтобы сыграть матч, то судьями будет предложено проверить обоим участникам связь с оппонентом в следующем матче. Участник, которому не удастся подключиться как к текущему оппоненту, так и к оппоненту в следующем матче, получит техническое поражение. Если оба участника не могут подключиться к оппоненту в следующем матче, то оба участника будут сняты с Соревнования.

8.5. В дисциплине «Файтинг»:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. В этом случае каждый участник обязан выбрать параметры, которые были выбраны в изначальном гейме.
- В случае дисконнекта участника, он получает техническое поражение за гейм. Тем не менее, он может продолжить следующий гейм. Отключившиеся участники должны переподключиться к своему оппоненту в течение 5 минут. Рекомендуется делать скриншоты дисконнектов, во избежание разногласий с оппонентом в протесте.
- Невозможность подключиться к оппоненту. Если участникам

не удастся подключиться друг к другу, чтобы сыграть матч, то судьями будет предложено проверить обоим участникам связь с судьёй. Участник, которому не удастся подключиться как к судье, так и к оппоненту, получит техническое поражение. Если оба участника не могут подключиться к судье, то победитель матча будет определен случайным образом при участии судьи Соревнования.

9. Судейство

- 9.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.
- 9.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 9.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 9.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 9.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 9.6. Нарушения в дисциплине «Боевая арена»:
 - Написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.
 - Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
- 9.7. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат. В дисциплине «Боевая арена» диалог от лица команды ведёт

капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.

- 9.8. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 9.9. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.
- 9.10. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.

10. Награждение

- 10.1. Участники, занявшие в финальном этапе Соревнования первые места, награждаются кубками, медалями, дипломами Минспорта РФ, а также денежными призами.
- 10.2. Участники, занявшие в финале Соревнования вторые и третьи места, награждаются медалями, дипломами Минспорта РФ, а также денежными призами.
- 10.3. Участники, занявшие в финальном этапе Соревнования четвертые места, награждаются денежными призами.
- 10.4. Распределение призового фонда Соревнования:
- «Боевая арена»: Призовая сумма за первое место составляет 800 000 (восемьсот тысяч) рублей, за второе место 400 000 (четыреста тысяч) рублей, за третье место 200 000 (двести тысяч) рублей, за четвертое место 100 000 (сто тысяч) рублей.
 - «Соревновательные головоломки»: Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
 - «Стратегия в реальном времени»: Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.

- рублей.
- «Технический симулятор»: Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
 - «Спортивный симулятор»: Призовая сумма за первое место составляет 90 000 (девяносто тысяч) рублей, за второе место 47 500 (сорок семь тысяч пятьсот) рублей, за третье место 30 000 (тридцать тысяч) рублей, за четвертое место 12 500 (двенадцать тысяч пятьсот) рублей.
 - «Файтинг»: Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
- 10.5. Призовые суммы в дисциплине «Боевая арена» равномерно распределяются между всеми участниками команды, принявшими участие в финальном этапе, и выплачиваются на их личные банковские счета.
- 10.6. Призовые суммы в остальных дисциплинах выплачиваются на личные банковские счета участников.
- 10.7. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнования призеры обязаны предоставить организатору реквизиты, паспортные данные и прочие данные, необходимые для перечисления денежных средств, вместе с согласием на обработку и хранение таких данных. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
- 10.8. Призовые выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнования в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 10.9. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые в кредитных организациях на территории России.
- 10.10. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.

11. Финансирование

- 11.1. Минспорта России осуществляет финансовое обеспечение Соревнования в соответствии с Порядком финансирования за

- счет средств федерального бюджета и Нормами расходов средств на проведение физкультурных и спортивных мероприятий, включенных в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий на соответствующий год.
- 11.2. Дополнительное финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнования, обеспечивается за счет средств бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджетов муниципальных образований, внебюджетных средств других участвующих организаций.
 - 11.3. Расходы по командированию участников на отборочный этап Соревнования (проезд, питание, размещение и страхование) обеспечивают командирующие организации.
 - 11.4. Расходы по командированию участников на финальный этап Соревнования (проезд, питание, размещение) обеспечивают организаторы Соревнования.
 - 11.4.1. Организатор определяет вид транспорта, которым доставляются участники Соревнования до места проведения финального этапа.
 - 11.4.2. Организатор определяет даты прибытия участников на место проведения финального этапа Соревнования, а также даты отбытия.
 - 11.4.3. Билеты оформляются только и исключительно по маршруту «место проживания участника — место проведения Соревнования — место проживания участника». Место отправления и место возвращения могут различаться в исключительных случаях.
 - 11.4.4. В случае, если воспользоваться купленным билетом не представляется возможным в силу обстоятельств непреодолимой силы, по наступлению таковых обстоятельств, участник обязуется незамедлительно связаться с организатором и сообщить об этом с предоставлением надлежащих доказательств, в ином случае он может быть дисквалифицирован со всех Соревнований ФКС России сроком на два года. Организатор вправе потребовать возмещения убытков.
 - 11.5. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляют организаторы Соревнования.
 - 11.6. Финансирование призового фонда осуществляется за счет средств организаторов Соревнования.
 - 11.7. Финансовое обеспечение, предоставление судьям компенсационных выплат и материально-технического

обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревнованиях осуществляется за счет средств организаторов Соревнования.

- 11.8. С целью осуществления финансирования ФКС России вправе привлекать спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.
- 11.9. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

12. Страхование участников

- 12.1. Участие в Соревнованиях осуществляется только при наличии оригинала договора о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который Участники представляют организаторам по первому требованию.