

УТВЕРЖДЕНО
Решением Правления
ФКС России
протокол № 161
от 03.02.2020 г.

РЕГЛАМЕНТ
спортивных Соревнований по компьютерному спорту
«Чемпионат России»

Москва
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Глоссарий и сокращенные наименования.
Глава 2	Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.
Глава 3	Официальные лица Соревнований.
Глава 4	Участники Соревнований. Права и обязанности участников.
Глава 5	Формат и система проведения отборочных соревнований.
Глава 6	Формат и система проведения Соревнований.
Глава 7	Замены.
Глава 8	Паузы.
Глава 9	Технические проблемы.
Глава 10	Судейство.
Глава 11	Награждение.
Глава 12	Финансирование.
Глава 13	Страхование участников.

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС России	Федерация компьютерного спорта России
Минспорт РФ	Министерство спорта Российской Федерации
Соревнования	Спортивные соревнования по компьютерному спорту «Чемпионат России»
Оргкомитет	Оргкомитет Соревнований, формируемый согласно требованиям Федерального закона от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнований, формируемая согласно требованиям Федерального закона от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
Нормативные документы Соревнований	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные Оргкомитетом и (или) ГСК.
ЛАН	ЛАН (LAN, Local Area Network) Соревнования проводятся в заведениях компьютерного досуга либо на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных).
Online	Соревнования, проходящие в сети Интернет.
Мультиаккаунтинг	Несколько учётных записей и/или аккаунтов, принадлежащих одному участнику.
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.
HUT	Режим игры хоккейного симулятора NHL20 – Hockey Ultimate Team.
Официальный сайт Соревнования	http://esportchamp.ru/
Турнирный движок	https://esports.mail.ru/
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от дисциплины).
ЕКП	Единый календарный план физкультурных и спортивных мероприятий.

Круговая система	Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.
Single Elimination	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после первого проигрыша (по итогам одного гейма или серии из нескольких геймов).

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнований принадлежат ФКС России (адрес: 121357, г. Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3).
- 2.2. ФКС России совместно с Минспорта РФ осуществляют деятельность по организации и проведению Чемпионата.
- 2.3. Работу непосредственно по организации, проведению и контролю за проведением Чемпионата осуществляет ФКС России.
- 2.4. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнований ФКС России руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, 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 официальных спортивных соревнований и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», международными правовыми актами в сфере обеспечения безопасности и иными правовыми актами.
- 2.5. 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 спортивных соревнований должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.
- 2.6. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016 № 134н «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».

- 2.7. Обязательный допинговый контроль на Соревнованиях проводится с соблюдением требований международного стандарта для тестирований участников Соревнования, определенного международной организацией, осуществляющей борьбу с допингом и признанной Международным олимпийским комитетом.
- 2.8. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 2.9. Обязанности организаторов Соревнований:
 - осуществлять деятельность по организации Соревнований;
 - определять условия допуска участников к Соревнованиям;
 - осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
 - обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнований;
 - осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;
 - осуществлять регистрацию итогов Соревнований;
 - осуществлять организацию судейства Соревнований;
 - определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.
- 2.10. ФКС России сохраняет за собой право не допустить до Соревнований 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 спортивных Соревнований;

- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

3. Официальные лица Соревнований.

- 3.1. В целях организации, проведения и осуществления контроля за проведением Соревнований организаторы Соревнований формируют Оргкомитет.
- 3.2. Решения Оргкомитета являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнований, а также официальными лицами Соревнований.
- 3.3. Организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Оргкомитетом. Права, обязанности и порядок формирования ГСК утверждаются Оргкомитетом.
- 3.4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 3.5. Для обращения в Оргкомитет используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В Оргкомитет Соревнований «Чемпионат России»”.
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В ГСК Соревнований «Чемпионат России»”.
- 3.7. Члены Оргкомитета Соревнований, судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники ФКС России не могут являться участниками Соревнований.

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. Участниками Соревнований считаются спортсмены или группы спортсменов (команды), подавшие в установленном Оргкомитетом порядке Заявку на участие в Соревнованиях, которая была утверждена представителями организатора в установленном порядке.
- 4.2. Официальный язык Соревнований – русский.
- 4.3. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 4.4. В Соревнованиях могут принимать участие спортсмены Российской Федерации, прошедшие предварительный отбор и выполняющие нормы и требования для присвоения спортивных разрядов, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.
- 4.5. Участники и их официальные представители, предоставившие

- организаторам и официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.6. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований. 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 Оргкомитета.
- 4.6.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Оргкомитета влечет применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 4.7. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.8. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.9. Минимальный возраст участников – 14 лет. Возраст устанавливается на дату проведения конкретного отборочного этапа.
- 4.10. Информация о порядке подачи заявки на участие размещается на официальном сайте Соревнований. Период подачи заявок определяется Оргкомитетом и публикуется на официальном сайте Соревнований. Рассматриваются только полностью и корректно заполненные заявки.
- 4.11. 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 Соревнований или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 4.12. Участники, которые заняли призовые места, по запросу Оргкомитета должны направить в Оргкомитет фотографии/сканы паспортов или иных документов, которые в соответствии с действующим законодательством Российской

Федерации, являются документами, удостоверяющими личность.

- 4.13. В дни проведения матчей Соревнований, 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.
- 4.14. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований.
- 4.15. В случае, если участнику меньше 18 лет, такой участник обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставляемому Оргкомитетом образцу.
- 4.16. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.17. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.18. В рамках дисциплины NHL20 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.
 - 4.18.1. Участники обязаны не пропускать повторы забитых и пропущенных шайб.
- 4.19. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнований, 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».
- 4.20. Участникам Соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в

целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

- 4.21. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе или финальном этапе Соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

5. Формат и система проведения отборочных соревнований

5.1. Порядок проведения отборочных соревнований.

- 5.1.1. Цель отборочных соревнований - формирование списка участников основного этапа Соревнований.
- 5.1.2. Отборочные соревнования проходят с 10.02.2020 г. по 12.04.2020 г., если иное не установлено региональными ЕКП.
- 5.1.3. Система проведения и формат определения победителей в отборочных соревнованиях определяются региональными организаторами отборочных соревнований.
- 5.1.4. Отборочные соревнования проводятся по следующей системе, если иное не предусмотрено региональными организаторами:
- 5.1.4.1. Боевая арена (Dota2): single elimination в формате bo1 до финала, финал - bo3.
- 5.1.4.1.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине Боевая арена: в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается за сутки до начала отборочных соревнований. В течение суток необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
- 5.1.4.2. Соревновательные головоломки (Clash Royale): single elimination в формате bo5. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.
- 5.1.4.2.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине «Соревновательные головоломки» определяется организатором отборочного этапа и указывается в технических правилах дисциплины.
- 5.1.4.3. Стратегия в реальном времени (StarCraft 2: Legacy of the Void): single elimination в формате bo3.

- 5.1.4.3.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине «Стратегия в реальном времени» в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:00 по московскому времени. За 60 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
- 5.1.4.4. Технический симулятор (Rotor Rush): прохождение трех трасс на время, по 5 попыток на каждой трассе.
 - 5.1.4.4.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине «Технический симулятор» определяется организатором отборочного этапа и указывается в технических правилах дисциплины.
- 5.1.4.5. Спортивный симулятор (NHL20): single elimination в формате bo3. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT.
 - 5.1.4.5.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине «Спортивный симулятор» в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:00 по московскому времени. За 60 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
- 5.1.4.6. Файтинг (Tekken 7): single elimination в формате bo3 до финала, финал - bo5. Все игры проводятся на платформе PC.
 - 5.1.4.6.1. Начало отборочных соревнований в дисциплине «Файтинг» в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:00 по московскому времени. За 60 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
- 5.1.5. Календарь, места проведения и порядок проведения всех отборочных соревнований определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуются на официальном сайте соревнований.

- 5.1.6. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного соревнования.
- 5.1.7. Жеребьевка отборочных соревнований проводится без предварительного посева участников.
- 5.1.8. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами определяется организатором отборочного этапа и указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
- 5.1.9. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 5.1.10. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи. Расписание на каждый раунд будет опубликовано после формирования сетки на Турнирном движке. Пример: [ссылка](#).
- 5.1.11. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнований и загружать их в свои матчи.
 - 5.1.11.1. После окончания матча, участники должны подтвердить счет. Для этого необходимо нажать на кнопку «Результат», внести результат игры и прикрепить скриншоты.
 - 5.1.11.2. Если судья в течение 5 (пяти) минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
- 5.1.12. По результатам каждого отборочного соревнования определяется победитель в каждой из дисциплин, который проходит в основной этап Соревнований.
- 5.1.13. Спортсмены, которые по результатам отборочных турниров прошли в основной этап Соревнований не имеют права подавать заявку или участвовать в оставшихся отборочных соревнованиях.
- 5.2. По итогу отборочных соревнований назначается открытая жеребьевка с прямой трансляцией в сеть интернет, результатом которой становится распределение всех участников в групповой стадии Соревнований. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает Оргкомитет Соревнования. Ссылка на прямую трансляцию жеребьевки будет размещена на официальном сайте Соревнования.

6. Формат и система проведения Соревнований.

- 6.1. Соревнования включают в себя шесть дисциплин:
- Боевая арена (Dota 2);
 - Соревновательные головоломки (Clash Royale);
 - Стратегия в реальном времени (StarCraft 2: Legacy of the Void);
 - Технический симулятор (Rotor Rush);
 - Спортивный симулятор (NHL20);
 - Файтинг (Tekken 7).
- 6.2. Соревнования проходят на турнирном движке <https://esports.mail.ru/>. Все участники обязаны зарегистрироваться на турнирном движке и, в соответствии с п.5.1.5 настоящего Регламента, явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного этапа. Отказ от регистрации на турнирном движке может привести к применению спортивных санкций, включая дисквалификацию. Данный пункт не распространяется на дисциплину Rotor Rush.
- 6.3. Не позднее чем за 2 (двое) суток до начала Соревнований участник по запросу Оргкомитета (с почты esports@resf.ru) должен предоставить фото официального документа, подтверждающего его гражданство и возраст, а также, если участник является гражданином России, свой личный УИН ГТО. Участники, не предоставившие запрашиваемые данные, могут быть не допущены до Соревнований.
- 6.4. Техническое поражение имеет формат «0:1» при bo1, «0:2» при bo3, «0:3» при bo5 и «0:4» при bo7.
- 6.5. 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.
- 6.6. Порядок определения победителей и призеров Соревнований. **Основной этап** состоит из двух стадий (групповая и single elimination) и проходит в формате Online с 18.04.2020 г. по 10.05.2020 г.
- 6.6.1. Целью основного этапа является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.
- 6.6.2. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуются на официальном сайте Соревнований.

- 6.6.3. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляцию, стартуют исключительно по команде судьи.
- 6.6.4. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-каналах, указанных в технических правилах по дисциплинам.
- 6.6.5. Максимально допустимое время задержки начала матча - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 6.6.6. Количество групп, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы, формирование стадии single elimination определяется ГСК в рамках каждой отдельной дисциплины после завершения отборочных Соревнований.
- 6.6.7. **Формат проведения Групповой стадии:**
 - 6.6.7.1. Боевая арена (Dota2): групповой этап – матчи проходят по круговой системе в формате bo1;
 - 6.6.7.2. Соревновательные головоломки (Clash Royale): групповой этап – матчи проходят по круговой системе в формате bo5. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены;
 - 6.6.7.3. Стратегия в реальном времени (StarCraft 2: Legacy of the Void): групповой этап – матчи проходят по круговой системе в формате bo3;
 - 6.6.7.4. Технический симулятор (Rotor Rush): групповой этап – матчи проходят между участниками одной группы в формате прохождение трёх трасс на время;
 - 6.6.7.5. Спортивный симулятор (NHL20): групповой этап – матчи проходят по круговой системе в формате bo3. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT;
 - 6.6.7.6. Файтинг (Tekken 7): групповой этап – матчи проходят по круговой системе в формате bo3. Все игры проводятся на платформе PC.
- 6.6.8. Неявка на 2 (два) и более матча подряд – влечет присуждение технического поражения во всех

матчах, в том числе и в уже сыгранных. 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.

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

- количество очков (победа в матче – 3 очка, поражение в матче – 0 очков);
- результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
- разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев;
- разница забитых и пропущенных шайб в матчах спорящих участников, в случае равенства первых трёх критериев (дисциплина NHL20);
- забитые шайбы в матчах спорящих участников, в случае равенства первых четырёх критериев (дисциплина NHL20).

6.6.9.1. Распределение баллов для дисциплины Rotor Rush указаны в правилах дисциплины.

6.6.10. При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными показателями. Время и формат переигровок назначается Главным судьёй Соревнований. В случае неявки на переигровку в назначенное время, команде присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

6.6.11. Формат проведения стадии **single elimination**:

6.6.11.1. **Боевая арена (Dota2):** все матчи bo3. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.6.11.2. **Соревновательные головоломки (Clash Royale):** матчи 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 single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.6.11.3. **Стратегия в реальном времени (StarCraft 2: Legacy of the Void):** все матчи bo5. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.6.11.4. **Технический симулятор (Rotor Rush):** прохождение трёх трасс на время. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.6.11.5. **Спортивный симулятор (NHL20):** все матчи bo3. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.6.11.6. **Файтинг (Tekken 7):** все матчи bo5. Все игры проводятся на платформе PC. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке – W1 против W2 и W3 против W4.

6.7. Порядок определения победителей и призеров Соревнований. **Финальный этап.**

6.7.1. Место и время проведения по назначению, с 21.05.2020 г. по 25.05.2020 г.

6.7.2. Количество участников финального этапа – 4 в каждой дисциплине.

6.7.3. Финальный этап проходит в формате ЛАН.

6.7.4. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуется на официальном сайте Соревнований.

6.7.5. Каждый матч играется строго по расписанию. Все

- матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 6.7.6. Максимально допустимое время задержки начала матча – 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
 - 6.7.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат.
 - 6.7.8. Целью финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.
 - 6.7.9. 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.
 - 6.7.10. Формат проведения **Финального этапа**.
 - 6.7.10.1. Боевая арена (Dota2): single elimination, все матчи bo3;
 - 6.7.10.2. Соревновательные головоломки (Clash Royale): single elimination, все матчи bo7. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены;
 - 6.7.10.3. Стратегия в реальном времени (StarCraft 2: Legacy of the Void): single elimination, все матчи bo5;
 - 6.7.10.4. Технический симулятор (Rotor Rush): single elimination, прохождение трёх трасс на время;
 - 6.7.10.5. Спортивный симулятор (NHL20): single elimination, все матчи bo5. Все игры проводятся на платформе PlayStation 4. Режим: HUT;
 - 6.7.10.6. Файтинг (Tekken 7): single elimination, все матчи bo7 на платформе PC.

7. Замены.

- 7.1. Команда в дисциплине «Боевая арена» (Dota 2) состоит из 5 человек.
- 7.2. В дисциплине «Боевая арена» команда, получившая квоту в основной этап Соревнования, имеет право заменить максимум 2 участников на протяжении всех этапов. Участник, выходящий на замену, может быть одобрен только в том случае, если он не участвовал в данных Соревнованиях за другие команды.

- 7.2.1. Команда по Боевой арене, получившая квоту в основной этап Соревнований, может подать заявку на замену и/или смену названия команды не позднее 2 (двух) суток до начала своего участия в групповой стадии.
- 7.2.2. Команда по Боевой арене, получившая квоту в финальный этап Соревнований, может подать заявку на замену и/или смену названия команды не позднее 14.05.2020, 18:00 по московскому времени.
- 7.2.3. Запрос на замену участника должен быть направлен на почту Главного судьи (turnir@resf.ru).
- 7.3. В остальных дисциплинах замены запрещены.

8. Паузы.

- 8.1. 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).
- 8.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 8.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.
- 8.4. 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.
- 8.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

9. Технические проблемы.

- 9.1. В виде программы Dota 2:
 - При разрыве соединения с сервером (дисконекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
 - При дисконекте одного или нескольких участников из команды ставится пауза на срок не более 5 (пяти) минут или до

возвращения всех участников на сервер.

- При дисконнекте всех участников из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не более 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
- При дисконнекте всех участников из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных персонажей и количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm) в совокупности. В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку с теми же персонажами (пиками).
- При дисконнекте участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом участники, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты. Если проблема повторяется, команда, испытывающая данную проблему может быть снята с Соревнований.

9.2. В виде программы StarCraft 2: Legacy of the Void:

- 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 Соревнований.
- 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.

9.3. В видах программ Clash Royale, Rotor Rush:

- 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 Соревнований.

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. В этом случае каждый участник обязан выбрать параметры, которые были выбраны в изначальном гейме.

9.4. В виде программы NHL20:

- 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 Соревнований.

9.5. В виде программы Tekken 7:

- 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 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 Соревнований.

10. Судейство.

- 10.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.

- 10.2. В случае совершения участником Соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, Оргкомитет Соревнования вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами Компьютерного Спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 10.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 10.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 10.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 10.6. Нарушения в виде программы Dota 2:
- 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.
- 10.7. 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.
- 10.7.1. В виде программы Dota 2, диалог от лица команды ведёт капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.
- 10.8. 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.
- 10.9. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

- 10.10. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.

11. Награждение.

- 11.1. Участники, занявшие в финальном этапе Соревнований первые места, награждаются кубками, медалями, дипломами Минспорта России, а также денежными призами.
- 11.2. Участники, занявшие в финале Соревнований вторые и третьи места, награждаются медалями, дипломами Минспорта России, а также денежными призами.
- 11.3. Участники, занявшие в финальном этапе Соревнований четвертые места, награждаются денежными призами.
- 11.4. Распределение призового фонда Соревнований:
- Боевая арена (Dota2): 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 (Clash Royale): 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 (StarCraft 2: Legacy of the Void): 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.
 - Технический симулятор (Rotor Rush): 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 (NHL20): 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.
 - Файтинг (Tekken 7): 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.

- 11.5. Призовые суммы в дисциплине «Боевая арена» равномерно распределяются между всеми участниками команды, принявшими участие в финальном этапе, и выплачиваются на их личные банковские счета.
- 11.6. Призовые суммы в остальных дисциплинах выплачиваются на личные банковские счета участников.
- 11.7. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнований призеры обязаны предоставить Оргкомитету 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.
- 11.8. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнований в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 11.9. Призерам, являющимся гражданами или налоговыми резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на личные, рублевые банковские счета, открытые на территории России.
- 11.10. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.

12. Финансирование.

- 12.1. Минспорт России осуществляет финансовое обеспечение Соревнований 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.
- 12.2. Дополнительное финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнований, обеспечивается за счет средств бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджетов муниципальных образований, внебюджетных средств других участвующих организаций.
- 12.3. Расходы по командированию участников на основной этап Соревнований (проезд, питание, размещение и страхование)

- обеспечивают командирующие организации.
- 12.4. Расходы по командированию участников на финальный этап Соревнований (проезд, питание, размещение) обеспечивают Организаторы Соревнований.
- 12.4.1. Организатор определяет вид транспорта, которым доставляются участники Соревнований до места проведения финального этапа.
- 12.4.2. Организатор определяет даты прибытия участников на место проведения финального этапа Соревнований, а также даты отбытия.
- 12.4.3. Билеты оформляются только и исключительно по маршруту "место проживания участника - место проведения Соревнований - место проживания участника". Место отправления и место возвращения могут различаться в исключительных случаях.
- 12.4.4. 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.
- 12.5. Общее финансирование организации и проведения Соревнований осуществляют организаторы Соревнований.
- 12.6. Финансирование призового фонда осуществляется за счет средств организаторов Соревнований.
- 12.7. Финансовое обеспечение, предоставление судьям компенсационных выплат и материально-технического обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревнованиях осуществляется за счет средств Организаторов Соревнований.
- 12.8. С целью осуществления финансирования ФКС России вправе привлекать спонсоров Соревнований, а также иных третьих лиц.
- 12.9. Финансирование Соревнований может осуществляться также из иных не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

13. Страхование участников.

- 13.1. Участие в Соревнованиях осуществляется только при наличии оригинала договора о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который Участники представляют

организаторам по первому требованию.