

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Решением Бюро Правления**  
**ФКС России**  
протокол № 148 от 18 февраля 2026 г.

**РЕГЛАМЕНТ**  
**Чемпионат России**

## СОДЕРЖАНИЕ

Глава I	Глоссарий и сокращенные наименования
Глава II	Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов
Глава III	Официальные лица Соревнования
Глава IV	Права и обязанности участников Соревнования
Глава V	Детали проведения Соревнования
Глава VI	Система и формат проведения групповой стадии
Глава VII	Система и формат проведения решающей стадии
Глава VIII	Система и формат проведения финального этапа
Глава IX	Замены
Глава X	Паузы
Глава XI	Технические проблемы
Глава XII	Судейство
Глава XIII	Награждение
Глава XIV	Финансирование
Глава XV	Страхование участников
Глава XVI	Заключительные положения
Глава XVII	Адреса и реквизиты организаторов

## I. ГЛОССАРИЙ И СОКРАЩЕННЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу 127434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72
Минспорт России	Министерство спорта Российской Федерации
Организаторы	ФКС России, Минспорт России
Полное наименование Соревнования	Чемпионат России
Краткое наименование Соревнования	Чемпионат России
Спортивные дисциплины и виды программ	«Боевая арена» (вид программы — Dota 2), «тактический трехмерный бой» (вид программы — Counter-Strike 2), «соревновательные головоломки» (виды программ — Тетрис), «стратегия в реальном времени» (вид программы — StarCraft 2), «технический симулятор» (вид программы — DCL-The Game), «спортивный симулятор» (вид программы - Storm Chess) и «файтинг» (вид программы — Tekken 8)
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнования
Нормативные документы Соревнования	Правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22, со всеми изменениями, внесенными приказами Минспорта России (Правила компьютерного спорта); Положение о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по виду спорта «компьютерный спорт» на 2026 год; регламент Соревнования; технические правила Соревнования; Дисциплинарный регламент ФКС России; Регламент ФКС России по этике; иные документы, утвержденные ФКС России и (или) ГСК
ЛАН	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей

ОНЛАЙН	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет»
bo2	Формат проведения матчей между участниками, состоит из двух геймов. Возможна ничья
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	<a href="http://esportchamp.ru/">http://esportchamp.ru/</a>
Участник	Участником Соревнования является спортсмен и (или) группа спортсменов (команда) заявленный (-ая) и допущенный (-ая) для участия в Соревновании
Круговая система	Система, при которой каждый участник соревнований поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов
Олимпийская система	Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнований после одного проигранного матча
Олимпийская система с выбыванием после двух поражений	Система, при которой участник соревнований, проигравший свой первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из соревнований

## **II. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЯ. ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ**

2.1. ФКС России совместно с Минспортом России осуществляют деятельность по организации и проведению Соревнования.

2.2. Работу непосредственно по организации, проведению и контролю за проведением Соревнования осуществляет ФКС России.

2.3. Организация и проведение Соревнования связано с реализацией мероприятий, предусмотренных программой развития вида спорта

«компьютерный спорт», разработанной и утвержденной в порядке, установленном Федеральным законом от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», направлено на развитие соответствующих частей спорта, определяемых ФКС России как организатором Соревнования по смыслу положений действующего законодательства Российской Федерации.

2.4. 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 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 ноября 2015 г. № 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 частью 9 статьи 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 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 23 октября 2020 г. № 1144н «Об утверждении порядка 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» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

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. 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 Соревнования;

— имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

#### 2.9. Права организаторов Соревнования:

— организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных Федеральным законом от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», настоящим регламентом;

— утверждать регламент Соревнования и иные Нормативные документы Соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения Соревнования, определяющие права и обязанности участников Соревнования;

— толковать (разъяснять), в случае необходимости, нормы регламента Соревнования и иных Нормативных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) норм регламента Соревнования и иных Нормативных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений регламента Соревнования или иных Нормативных документов Соревнования;

— освещать Соревнование посредством трансляции изображения и/или звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки Соревнования;

— использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнования (символика Соревнования);

— осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные регламентом Соревнования, не противоречащие положениям регламента Соревнования и действующего законодательства Российской Федерации.

#### 2.10. Обязанности организаторов Соревнования:

- осуществлять деятельность по организации Соревнования;

- определять условия допуска участников к Соревнованию;

- 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;
- осуществлять иные обязанности по организации и проведению Соревнования в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, настоящим регламентом.

### **III. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ**

3.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования 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 в ГСК используется электронная почта [turnir@resf.ru](mailto:turnir@resf.ru). В теме письма нужно указать “В ГСК Соревнования «Чемпионат России»”.

3.5. Судьи Соревнования, иные официальные лица Соревнования и сотрудники ФКС России не могут являться участниками Соревнования.

### **IV. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЯ**

4.1. К участию в Соревновании допускаются спортсмены и (или) группы спортсменов (команды), включенные региональными спортивными федерациями, аккредитованными на территории соответствующих субъектов Российской Федерации по виду спорта «компьютерный спорт», в заявку, поданную в установленном организаторами порядке.

4.1.1. В состав региональной сборной должны входить спортсмены, проживающие на территории данного субъекта. В состав сборной может входить не более двух спортсменов, проживающих на территории иного субъекта Российской Федерации в рамках каждого из командных видов программ и не более одного спортсмена, проживающего на территории иного субъекта Российской Федерации в рамках каждого из индивидуальных видов программ.

4.1.1.1. Проживающими на территории субъекта Российской Федерации считаются граждане, имеющие возможность документального подтверждения одного из следующих пунктов:

- регистрация на территории субъекта Российской Федерации;
- обучение в учебном заведении на территории субъекта Российской Федерации;
- аренда жилого помещения на территории субъекта Российской Федерации;
- временная регистрация на территории субъекта Российской Федерации;

Федерации;

— прохождение длительного лечения (не менее 6 месяцев) на территории субъекта Российской Федерации,

а также граждане, имеющие возможность документального подтверждения своего постоянного проживания на территории субъекта Российской Федерации на протяжении не менее чем 6 (шести) месяцев. Список иных документов определяется ГСК.

4.1.2. Название сборной команды должно включать в себя название субъекта Российской Федерации, который представляет данная команда.

4.2. Официальный язык Соревнования — русский.

4.3. В Соревновании могут принимать участие спортсмены Российской Федерации, имеющие присвоенный спортивный разряд не ниже третьего, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревновании не основано на риске.

4.3.1. К участию в Соревновании в дисциплинах «боевая арена» допускаются мужчины (женщины имеют право принимать участие в соревнованиях и награждении), достигшие 14 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.

4.3.2. К участию в Соревновании в дисциплине «тактический трехмерный бой» допускаются мужчины (женщины имеют право принимать участие в соревнованиях и награждении), достигшие 16 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.

4.3.3. К участию в Соревновании в дисциплинах «спортивный симулятор», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор» и «файтинг» допускаются мужчины (женщины имеют право принимать участие в соревнованиях и награждении), достигшие 14 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.

4.4. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

4.5. 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.

4.6. 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.

4.6.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в том числе опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации.

4.7. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.

4.8. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

4.9. Имена, фамилии, фото- и видео-материалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревновании, 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. Участники по запросу организаторов должны установленным организаторами способом в установленный организаторами срок предоставить фото официального документа, подтверждающего гражданство и возраст участника, а также свой личный УИН ГТО и подтвердить прохождение обучения и тестирования РУСАДА на знание антидопингового законодательства.

4.10.1. 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, является документом, удостоверяющим личность участника.

4.11. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов (матчей), проводимых в рамках Соревнования.

4.12. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревновании 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 Соревновании 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 обозревателей и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

4.15. 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 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

4.16. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриматчевую механику дисциплин Соревнования, в том числе — предназначенное для изменения внутриматчевых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания

препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

4.17. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе и (или) финальном этапе Соревнования, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

## **V. ДЕТАЛИ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ**

5.1. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается организатором и публикуется на официальном сайте Соревнования и (или) на турнирной платформе.

5.2. Не позднее чем за 3 (трое) 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 [ВФСК ГТО](#), а также отдельно цифровой УИН в формате «XX-XX-XXXXXXX».

5.3. Каждый матч играется строго по расписанию, если другого не указано судьями. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

5.4. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами — 5 (пять) минут.

5.5. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами — 5 (пять) минут.

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 каждому виду программы.

5.8. Участники обязаны соблюдать дресс-код и иные требования к внешнему виду участников Соревнования, утвержденные ФКС России и (или) ГСК.

5.9. 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.

5.10. Соревнование состоит из 2 этапов: основной этап и финальный этап. Основной этап состоит из 2 стадий: групповая стадия и решающая стадия.

## **VI. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ГРУППОВОЙ СТАДИИ**

6.1. Групповая стадия проходит по круговой системе в формате ОНЛАЙН с 18 апреля 2026 г. по 26 апреля 2026 г. Целью стадии является определение участников решающей стадии в каждой из дисциплин.

6.2. Перед началом стадии назначается открытая жеребьевка, результатом

которой становится распределение всех участников в групповой стадии Соревнования. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает организатор.

6.2.1. Количество групп, формат проведения, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование решающей стадии определяется ГСК в рамках каждой отдельной дисциплины перед началом открытой жеребьевки.

6.3. 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 том числе прошедших.

6.3.1. Техническое поражение расценивается как максимально возможная разница геймов в пользу победившего участника (пример: дисциплина «тактический трехмерный бой» 2:0 (13:0, 13:0)).

6.4. Распределении мест в группах в рамках групповой стадии:

— в командных видах программы (последовательно учитываются следующие критерии):

(а) количество очков (победа в матче — 2 очка, ничья — 1 очко, поражение в матче — 0 очков)

(б) в случае равного количества очков — результаты личных встреч в матчах между спорящими участниками;

(с) в случае равенства первых двух критериев — разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников;

(д) в случае равенства первых трех критериев — разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников.

— в личных видах программы (последовательно учитываются следующие критерии):

(а) количество очков (победа в матче — 3 очка, поражение в матче — 0 очков)

(б) в случае равного количества очков — результаты личных встреч в матчах между спорящими участниками;

(с) в случае равенства первых двух критериев — разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников.

6.4.1. 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 или участнику присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

6.5. Формат проведения групповой стадии в дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» — bo2.

6.6. Формат проведения групповой стадии в дисциплине «файтинг» — bo5. Все игры проводятся на платформе ПК.

6.7. Формат проведения групповой стадии в дисциплине «стратегия в реальном времени» — bo3.

6.8. Формат проведения групповой стадии в дисциплине «соревновательные головоломки» — bo5.

6.9. Формат проведения групповой стадии в дисциплине «спортивный симулятор» — bo3.

6.10. Формат проведения групповой стадии в дисциплине «технический симулятор»: по умолчанию 2 соревновательных тура. Количество туров, количество групп, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы в рамках каждого тура, определяется ГСК. Правила проведения детализируются техническими правилами. По итогу групповой стадии определяется четыре лучших Участника, которые получают приглашения в финальный этап.

## **VII. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ РЕШАЮЩЕЙ СТАДИИ**

7.1. Решающая стадия проходит в формате ОНЛАЙН с 1 мая 2026 г. по 3 мая 2026 г. Целью стадии является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.

7.2. Всем спортсменам в рамках решающей стадии в обязательном порядке необходимо иметь видеосвязь (собственную web-камеру). Видеосвязь должна иметь качественный канал связи, а также хорошее разрешение. По команде судьи спортсмены обязаны незамедлительно активировать видеосвязь и не выключать, пока не будет команды.

7.2.1. Отказ от выполнения требований может повлечь применения к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до присуждения технического поражения.

7.3. Система и формат проведения решающей стадии в дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» — олимпийская система, bo3. По итогу решающей стадии в каждой дисциплине определяется четыре лучшие команды (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

7.4. Система и формат проведения решающей стадии в дисциплине «соревновательные головоломки» — олимпийская система, bo7. По итогу решающей стадии определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против W4.

7.5. Система и формат проведения решающей стадии в дисциплине «стратегия в реальном времени» — олимпийская система с выбыванием после двух поражений, bo5 в верхней части сетки, bo3 в нижней части сетки. По итогу решающей стадии определяется четыре лучших участника (W1, W2, L1, L2). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и L1 против L2.

7.6. Система и формат проведения решающей стадии в дисциплине «спортивный симулятор» — олимпийская система, bo3. По итогу решающей стадии определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и W3 против

W4.

7.7. Система и формат проведения решающей стадии в дисциплине «файтинг» — олимпийская система с выбыванием после двух поражений, bo7. Все игры проводятся на платформе ПК. По итогу решающей стадии определяется четыре лучших участника (W1, W2, L1, L2). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке — W1 против W2 и L1 против L2.

7.8. Каждый матч играется строго по расписанию (если другого не сообщено ГСК). Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

## **VIII. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

8.1. Финальный этап проходит в формате ЛАН. Место и дата проведения: г. Москва с 11 июня 2026 г. по 15 июня 2026 г. Целью финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.

8.2. Количество участников финального этапа:

- дисциплина «боевая арена»: 4 команды (5 спортсменов в каждой команде);
- дисциплина «тактический трехмерный бой»: 4 команды (5 спортсменов в каждой команде);
- дисциплина «соревновательные головоломки»: 4 участника;
- дисциплина «спортивный симулятор»: 4 участника;
- дисциплина «стратегия в реальном времени»: 4 участника;
- дисциплина «технический симулятор»: 4 участника;
- дисциплина «файтинг»: 4 участника.

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

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

8.5. Участники финального этапа, обязаны соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК, в том числе предъявлять по запросу судей документы, подтверждающие личность участников (с использованием видеосвязи), обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнования.

8.6. Каждый матч играется по расписанию (если другого не сообщено ГСК). Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

8.7. Система и формат проведения финального этапа в дисциплине

«технический симулятор»: по умолчанию прохождение 3 (трех) трасс на время. Правила проведения детализируются техническими правилами.

8.7. Система и формат проведения финального этапа в дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» — олимпийская система, во3.

8.9. Система и формат проведения финального этапа в дисциплине «соревновательные головоломки» — олимпийская система, во7.

8.10. Система и формат проведения финального этапа в дисциплине «стратегия в реальном времени» — олимпийская система, во5.

8.11. Система и формат проведения финального этапа в дисциплине «спортивный симулятор» — олимпийская система, во3.

8.12. Система и формат проведения финального этапа в дисциплине «файтинг» — олимпийская система с выбыванием после двух поражений, во7. Все игры проводятся на платформе ПК.

## IX. ЗАМЕНЫ

9.1. В основном этапе в дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» внутри состава допускаются замены между матчами (если замена указана в заявке от региональной спортивной федерации). Заявки на замены подаются старшему судье.

9.1.1. Замены между геймами — запрещены.

9.1.2. В финальном этапе — замены запрещены.

9.2. В дисциплинах «файтинг», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор» и «спортивный симулятор» — замены запрещены.

## X. ПАУЗЫ

10.1. 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:

- тактическая пауза;
- непреднамеренный разрыв соединения;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

10.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

10.3. В дисциплине «боевая арена» установлен лимит суммарного времени таймаута (паузы) в 10 (десять) минут на каждую сторону.

10.3.1. 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.

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

10.4. В дисциплине «тактический трехмерный бой» в рамках одного гейма (карты) каждая команда вправе использовать мини-паузы длительностью по 30 (тридцать) секунд каждая.

10.4.1. В случае технических проблем, участник вправе останавливать гейм, используя техническую паузу, с обязательным уведомлением соперников о причине технической паузы. Допустимые причины указаны в пункте 10.1.

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

## **XI. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

11.1. В дисциплине «боевая арена»:

— при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создается заново. При этом участники, 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 10.1. 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.

11.2. В дисциплине «тактический трехмерный бой»:

— в случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, участники обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию гейма – рассмотрены не будут;

— при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 10.1. 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;

- все неисправности и (или) ошибки в игре, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошли неисправности и (или) ошибки в игре. При повторном использовании неисправностей и (или) ошибок в игре, участник может быть снят с Соревнований.

11.3. В дисциплине «стратегия в реальном времени»:

- все неисправности и (или) ошибки в игре, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошли неисправности и (или) ошибки в игре. При повторном использовании неисправностей и (или) ошибок в игре, участник может быть снят с Соревнований;

- в случае дисконнекта в первые 2 (две) 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 (двух) минут матча — оставшийся участник решает, переигрывать ли матч или нет. Судья должен быть оповещен в любом случае;

- в случае, если вылетевший участник считает, что он выиграл матч — итоговое решение 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.

11.4. В дисциплинах «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор» и «технический симулятор»:

- все неисправности и (или) ошибки в игре, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошли неисправности и (или) ошибки в игре. При повторном использовании неисправностей и (или) ошибок в игре, 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.

11.5. 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 раунде;

- в случае дисконнекта одного из участников, он должен переподключиться к своему оппоненту в течение 2 (двух) минут. Если это невозможно, то участник может получить техническое поражение как в раунде, там и в гейме. Тем не менее он может продолжить следующий раунд и (или)

гейм. Рекомендуется делать скриншоты дисконнектов, а также сообщать судьям во избежание разногласий с оппонентом в протесте;

— в случае невозможности подключиться к оппоненту (если участникам не удастся подключиться друг к другу, чтобы сыграть матч), судьями будет предложено проверить обоим участникам связь с судьей. Участник, которому не удастся подключиться как к судье (или к другим лицам, которых укажут судьи), так и к оппоненту, может получить техническое поражение. Если оба участника не могут подключиться к судье (или к другим лицам, которых укажут судьи), то победитель матча будет определен случайным образом при участии главного судьи Соревнования.

## ХII. СУДЕЙСТВО

12.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.

12.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами компьютерного спорта, настоящим регламентом Соревнования и техническими правилами Соревнования, 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.

12.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 (десять) минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

12.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

12.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

12.6. В дисциплине «боевая арена» при ошибочном прожати или технической накладке, команде, написавшей «gg» в еще не законченном гейме, выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.

12.7. В дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» запрещено начинать гейм неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

12.8. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 (десяти) минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

12.8.1. В дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» диалог от лица команды ведет капитан команды, жалобы, исходящие не от капитана команды, рассмотрению не подлежат.

12.9. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или

производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в том числе 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.

12.10. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

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

### **ХIII. НАГРАЖДЕНИЕ**

13.1. Участники, занявшие в финальном этапе Соревнования первые места, награждаются дипломами Минспорта России, кубками, медалями ФКС России, а также денежными призами.

13.1.1. Тренеры спортсменов и команд, занявших 1 место во всех видах программы Соревнования, награждаются дипломами Минспорта России.

13.2. Участники, занявшие в финале Соревнования вторые и третьи места, награждаются дипломами Минспорта России, медалями ФКС России, а также денежными призами.

13.3. ФКС России и (или) иные организации могут учредить и вручить дополнительные награды и памятные призы как в натуральной, так и денежной форме.

13.4. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.

13.5. Общий призовой фонд в дисциплине «тактический трехмерный бой»: 1 550 000 (один миллион пятьсот пятьдесят тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

- 1 место — 800 000 (восемьсот тысяч) рублей,
- 2 место — 500 000 (пятьсот тысяч) рублей,
- 3 место — 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей.

13.6. Общий призовой фонд в дисциплине «боевая арена»: 1 550 000 (один миллион пятьсот пятьдесят тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

- 1 место — 800 000 (восемьсот тысяч) рублей,
- 2 место — 500 000 (пятьсот тысяч) рублей,
- 3 место — 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей.

13.7. Призовые суммы в дисциплинах «боевая арена» и «тактический трехмерный бой» равномерно распределяются между всеми участниками команды, принявшими участие в финальном этапе, и выплачиваются на их личные банковские счета.

13.8. Общий призовой фонд в дисциплине «соревновательные головоломки»: 500 000 (пятьсот тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

- 1 место — 260 000 (двести шестьдесят тысяч) рублей,

2 место — 160 000 (сто шестьдесят тысяч) рублей,

3 место — 80 000 (восемьдесят тысяч) рублей.

13.9. Общий призовой фонд в дисциплине «стратегия в реальном времени»: 500 000 (пятьсот тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

1 место — 260 000 (двести шестьдесят тысяч) рублей,

2 место — 160 000 (сто шестьдесят тысяч) рублей,

3 место — 80 000 (восемьдесят тысяч) рублей.

13.10. Общий призовой фонд в дисциплине «технический симулятор»: 500 000 (пятьсот тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

1 место — 260 000 (двести шестьдесят тысяч) рублей,

2 место — 160 000 (сто шестьдесят тысяч) рублей,

3 место — 80 000 (восемьдесят тысяч) рублей.

13.11. Общий призовой фонд в дисциплине «спортивный симулятор»: 500 000 (пятьсот тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

1 место — 260 000 (двести шестьдесят тысяч) рублей,

2 место — 160 000 (сто шестьдесят тысяч) рублей,

3 место — 80 000 (восемьдесят тысяч) рублей.

13.12. Общий призовой фонд в дисциплине «файтинг»: 500 000 (пятьсот тысяч) рублей. Распределение призового фонда:

1 место — 260 000 (двести шестьдесят тысяч) рублей,

2 место — 160 000 (сто шестьдесят тысяч) рублей,

3 место — 80 000 (восемьдесят тысяч) рублей.

13.13. Призовые выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнования в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.

13.14. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые в кредитных организациях на территории России.

13.15. Выплата денежных призов в пользу юридического лица возможна только при условии наличия заключенного в письменной форме соглашения между юридическим лицом и спортсменом (спортсменами) соответствующей Команды- победителя (призера) и/или при наличии иного документа, подтверждающего волеизъявление спортсмена (спортсменов) о выплате призовых средств в пользу юридического лица, а также при условии предоставления копии такого соглашения (и/или иного документа) в ФКС России.

13.16. После подведения итогов Соревнования ФКС России связывается с победителем для вручения приза путем направления сообщения по электронной почте, указанной при регистрации на турнирной платформе. Для вручения приза победитель обязуется предоставить по запросу ФКС России и в течении 30 (тридцати) календарных дней скан-копию паспорта Российской Федерации, ИНН участника и иные данные, которые могут быть указаны в запросе. Указанные сведения запрашиваются ФКС России в целях исполнения условий регламента Соревнования, а также в целях исполнения ФКС России обязанностей, возложенных на него Налоговым кодексом Российской Федерации.

Федерации. Для проведения выплат участники обязаны предоставить организаторам реквизиты, паспортные данные и прочие сведения, необходимые для перечисления денежных средств, вместе с согласием на обработку и хранение таких данных. В случае изменения ранее предоставленных данных, участники обязаны предоставить организаторам обновленные данные вместе с согласием на обработку и хранение таких данных.

#### **XIV. ФИНАНСИРОВАНИЕ**

14.1. Минспорт России осуществляет финансовое обеспечение Соревнования в соответствии с Порядком финансирования за счет средств федерального бюджета и Нормами расходов средств на проведение физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий (в том числе значимых международных официальных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включенных в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий на соответствующий год.

14.2. Дополнительное финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнования, может обеспечиваться за счет средств бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджетов муниципальных образований, внебюджетных средств других участвующих организаций.

14.3. Расходы по командированию участников на основной этап Соревнования (проезд, питание, размещение и страхование) могут обеспечиваться командирующими организациями.

14.4. Расходы по командированию участников на финальный этап Соревнования (проезд, питание, размещение) обеспечивает ФКС России.

14.4.1. ФКС России определяет вид транспорта, которым доставляются Участники Соревнования до места проведения финального этапа.

14.4.2. ФКС России определяет даты приезда Участников на место проведения финального этапа Соревнования, а также даты отъезда.

14.4.3. 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.

14.4.4. В случае, если воспользоваться купленным билетом не представляется возможным в силу обстоятельств непреодолимой силы, по наступлению таковых обстоятельств, участник обязуется незамедлительно связаться с ФКС России и сообщить об этом с предоставлением надлежащих доказательств, в ином случае он может быть дисквалифицирован со всех соревнований ФКС России сроком на два года. ФКС России вправе потребовать возмещения убытков.

14.5. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляют организаторы Соревнования.

14.6. Финансирование призового фонда осуществляется за счет средств

организаторов Соревнования.

14.7. Финансовое обеспечение, предоставление судьям компенсационных выплат и материально-технического обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревновании осуществляется за счет средств ФКС России.

14.8. С целью осуществления финансирования, ФКС России вправе привлекать спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.

14.9. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных, не запрещенных законодательством Российской Федерации, источников.

## **XV. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ**

15.1. Участие в Соревновании осуществляется только при наличии оригинала договора о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который участники представляют организаторам по первому требованию.

## **XVI. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

16.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование регламента Соревнования осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

16.2. Внесение изменений в регламент Соревнования осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

16.3. Регламент Соревнования вступает в силу с момента его утверждения уполномоченными органами ФКС России.

## **XVII. АДРЕС И РЕКВИЗИТЫ ФКС РОССИИ**

**17.1. Полное наименование:** Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»

**Сокращенное наименование:** ФКС России

**Место нахождения:** 127434, Россия, г. Москва, Муниципальный округ Тимирязевский вн.тер.г., Дмитровское ш., д. 27, к.1, ком. 72

**ИНН:** 7730136455

**КПП:** 771301001

**ОГРН:** 1037700207401

**БАНК:** ГПБ (АО) г. Москва

**БИК:** 044525823

**Корреспондентский счет:** 30101810200000000823

**Расчетный счет:** 40703810900000004203

**Телефон:** +7 495 215-53-54