

УТВЕРЖДЕНО

Решением Бюро Правления

ФКС России

протокол № 112 от 10.09.2024 г.

**РЕГЛАМЕНТ**

о международных профессиональных соревнованиях

**«Открытые Киберспортивные Игры»**

(дисциплины — боевая арена, тактический трехмерный бой)

номер-код вида спорта 1240002411Л

г. Москва, 2024 год

## СОДЕРЖАНИЕ

- Глава 1 Глоссарий и сокращенные наименования
- Глава 2 Организаторы Соревнования. Права и обязанности организаторов
- Глава 3 Официальные лица Соревнования
- Глава 4 Права и обязанности участников Соревнования
- Глава 5 Формат и система проведения отборочного этапа
- Глава 6 Формат и система проведения основного и финального этапа
- Глава 7 Замены
- Глава 8 Паузы
- Глава 9 Технические проблемы
- Глава 10 Судейство
- Глава 11 Награждение
- Глава 12 Финансирование
- Глава 13 Страхование участников
- Глава 14 Заключительные положения
- Глава 15 Адреса и реквизиты организаторов

## 1. 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.
Полное наименование Соревнования	Международные профессиональные соревнования «Открытые Киберспортивные Игры». Соревнования включают в себя следующие дисциплины: «Боевая арена» (вид программы — Dota 2) и «Тактический трехмерный бой» (вид программы — Counter-Strike 2).
Краткое наименование Соревнования	«Открытые Киберспортивные Игры».
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнования.
Нормативные документы Соревнования	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22 со всеми внесенными изменениями (Правила компьютерного спорта); Положение Соревнования; Регламент Соревнования; Технические правила Соревнования; Дисциплинарный регламент ФКС России; Регламент ФКС России по этике; иные документы, утвержденные ФКС России и (или) ГСК.
Онлайн, online	Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
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.
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo2	Формат проведения матчей между участниками, состоит из двух геймов. Возможна ничья.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
Официальный сайт Соревнования	<a href="https://resfopen.ru/">https://resfopen.ru/</a>
Участник	Участником Соревнования является группа спортсменов (команда), заявленная и допущенная для участия в Соревновании.

Олимпийская система	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после одного проигранного матча.
Круговая система	Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.

## **2. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЯ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ**

2.1. Права на организацию и проведение Соревнования принадлежат ФКС России (далее - Федерация).

2.2. Федерация является организатором Соревнования. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнования определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.

2.3. Соревнования являются профессиональным спортивным соревнованием по смыслу действующего законодательства Российской Федерации в области физической культуры и спорта.

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 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.

2.5. 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 спортивного Соревнования 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 23.09.2020 № 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».

2.7. Федерация не несет ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

2.8. Федерация сохраняет 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.

2.9. Права организатора Соревнования:

- организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», настоящим Регламентом;
- утверждать Регламент 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 и иных Нормативных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы Регламента и иных Нормативных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений Регламента 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 Соревнований;
- использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнований (Символика Соревнований);
- осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не

противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

2.10. 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;
- осуществлять иные обязанности по организации и проведению Соревнования в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, настоящим Регламентом.

2.11. Федерация определяет перечень соревнований, по результатам которых спортсмены допускаются в основной этап Соревнования.

### **3. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ**

3.1. Соревнования проводятся 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 «Открытые Киберспортивные Игры»”.

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

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

4.1. Официальный язык Соревнования — русский. Лица, участвующие в Соревнованиях, не владеющие русским языком, при необходимости вправе за свой счет воспользоваться услугами переводчика.

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

4.3. Участие в Соревновании для спортсменов направлено на получение дохода.

4.4. Предварительные заявки (Приложение № 1) направляются в Федерацию до 14 ноября 2024 г;

4.5. В комиссию по допуску участников предоставляются следующие документы на каждого участника:

- Заявка на участие (Приложение 1);
- Паспорт гражданина страны, от которой заявлен спортсмен.

4.6. В Соревнованиях могут принимать участие иностранные спортсмены и спортсмены Российской Федерации, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.

– К участию в Соревнованиях в дисциплине «Боевая арена» допускаются мужчины и женщины, прошедшие предварительный отбор в соответствии с Регламентом и достигшие 14 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.

– К участию в Соревнованиях в дисциплине «Тактический трехмерный бой» допускаются мужчины и женщины, прошедшие предварительный отбор в соответствии с Регламентом и достигшие 16 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.

4.7. 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.

4.8. 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.

– 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 обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации.

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

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

4.11. Участники по запросу Федерации должны установленным организаторами способом в установленный организаторами срок предоставить фото официального документа, подтверждающего гражданство и возраст участника.

– 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.

4.12. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Федерацией для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

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

4.14. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу Федерации предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному Федерацией Соревнования образцу.

4.15. 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 Федерацию.

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. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и обозревателей, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.



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

## **5. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ОТБОРОЧНОГО ЭТАПА**

5.1. Цель отборочного этапа Соревнования — формирование списка участников основного этапа Соревнования. Соревнования проходят на турнирной платформе — <https://pvp.vkplay.ru/>.

5.2. Отборочный этап Соревнования проходит в онлайн с 05.10.2024 г. по 10.11.2024 г. проводятся по следующей системе:

- Вид программы Dota 2: олимпийская система в формате bo1 до полуфинала, полуфинал — bo3. Финал не играется.

- Начало Соревнования в 11:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 10:30 по московскому времени. За 30 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирной платформы.

- Вид программы Counter-Strike 2: олимпийская система в формате bo1 до полуфинала, полуфинал — bo3. Финал не играется.

- Начало Соревнования в 11:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 10:30 по московскому времени. За 30 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирной платформы.

- Жеребьевка каждого онлайн отборочного Соревнования проводится без предварительного посева участников.

- На каждом онлайн отборочном Соревновании в каждом виде программы разыгрывается 2 (два) приглашения в основной этап Соревнования.

5.3. Календарь и места проведения публикуются на официальном сайте Соревнования и (или) на турнирной платформе.

5.4. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждому виду программы.

5.5. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи. Расписание на каждый раунд можно посмотреть после формирования сетки на турнирной платформе.

5.6. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника — 10 (десять) минут после старта текущего раунда.

5.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнования и загружать их в свои матчи.

– После окончания матча, участники должны подтвердить счет. Для этого необходимо нажать на кнопку «Результат», внести результат игры и прикрепить скриншоты.

– 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.

5.8. Спортсмены, которые получили приглашение на участие в основном этапе Соревнования не имеют права участвовать в оставшихся онлайн отборочных.

5.9. При возникновении форс-мажора, которое помешает спортсмену или группе спортсменов (команде) участвовать в основном этапе и (или) финальном этапе Соревнования, окончательное решение о распределении приглашений принимает ГСК.

## **6. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ОСНОВНОГО И ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

6.1. Основной этап состоит из двух стадий: групповой и плей-офф.

6.2. Перед началом основного этапа назначается открытая жеребьевка, результатом которой становится распределение всех приглашенных участников в групповой стадии Соревнования. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает Федерация и (или) ГСК. Ссылка на прямую трансляцию жеребьевки будет размещена на официальном сайте Соревнования.

6.2.1. Турнирную платформу, количество групп, количество участников в группе, количество мест, выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяет ГСК в рамках каждой отдельной дисциплины перед началом открытой жеребьевки.

6.3. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается организатором и публикуются 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.

6.4. **Основной этап** проходит в формате online с 16.11.2024 г. по 24.11.2024 г. Целью основного этапа является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.

– **Формат проведения Групповой стадии:**

6.5. Вид программы Dota 2: матчи проходят по круговой системе в формате bo2. Количество выходящих из Соревнования и (или) на турнирной платформе. 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.

6.6. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

6.7. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника — 10 (десять) минут после старта текущего раунда.

6.8. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждому виду программы.

- 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 группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 6.2.1.;

- Вид программы Counter-Strike 2: матчи проходят по круговой системе в формате bo2. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 6.2.1.;

- 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.

- Присуждение технического поражения в групповой стадии в виде программы Counter-Strike 2 засчитывается как 13:0.

- При распределении мест по итогам групповой стадии последовательно учитываются следующие критерии:

- количество очков (победа в матче — 3 очка, ничья — 1 очко, 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 — разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников.

- 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.

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

- Вид программы Dota 2: 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.

– Вид программы Counter-Strike 2: 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.

6.9. **Финальный этап** проходит в формате LAN. Место проведения: г. Москва, ул. Дмитровское шоссе, д. 27к1 (VK Play Арена). Время проведения по назначению, с 12.12.2024 г. по 16.12.2024 г. Целью финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.

– Количество команд финального этапа в виде программы Dota 2: 4 команды (по 5 спортсменов в каждой команде).

– Количество команд финального этапа в виде программы Counter-Strike 2: 4 команды (по 5 спортсменов в каждой команде).

– 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 Соревнований.

– Отказ от осуществления видеотрансляции процесса участия в матчах Соревнования при помощи собственной веб-камеры, а также отказ от судейских требований и инструкций может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до присуждения технического поражения.

– 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.

– Минимальное гарантированное время перерыва между матчами — 5 минут.

– Минимальное гарантированное время перерыва между геймами — 5 минут.

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

– Формат проведения **Финального этапа**.

– Вид программы Dota 2: олимпийская система с матчем за 3 место, bo3;

– Вид программы Counter-Strike 2: олимпийская система с матчем за 3 место, bo3;

## 7. ЗАМЕНЫ

7.1. Команда в виде программы Dota 2 и в Counter-Strike 2 может состоять из 7 спортсменов, включая 5 спортсмена основного состава и 2 замены.

7.2. Команда имеет право заменить максимум 2 участников.

7.3. Команда, может подать заявку на замену и (или) смену названия команды не позднее 2 (двух) суток до начала групповой стадии, а также не позднее 2 (двух) суток до начала плей-офф стадии.

7.4. Команда, получившая приглашение в финальный этап Соревнования, может подать заявку на замену и (или) смену названия команды не позднее 27.11.2024, 18:00 по московскому времени

7.5. Запрос на замену участника должен быть направлен на почту Главного судьи ([turnir@resf.ru](mailto:turnir@resf.ru)).

– Участник, выходящий на замену, может быть одобрен только в том случае, если он не участвовал в данных Соревнованиях за другие команды.

## 8. ПАУЗЫ

8.1. Участники вправе останавливать гейм (если это предусмотрено видом программы) 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).

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

8.3. В виде программы Dota 2 установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.

– 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.

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

8.4. В виде программы Counter-Strike 2 в рамках одного гейма (карты) каждая команда вправе использовать мини-паузы длительностью по 30 секунд каждая. Участник ставит паузу в конце раунда.

– Если по истечении времени участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих раундов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.

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

## 9. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

### 9.1. Вид программы Dota 2:

– 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 создаётся 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 8.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, может получить техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении гейма 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.

### 9.2. Вид программы Counter-Strike 2:

– В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки 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 8.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, может получить техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о

продолжении гейма, завершении гейма с присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.

– При разрыве соединения с сервером (дисконнете) 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 Соревнования.

## 10. Судейство

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

10.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, Федерация 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.

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. В виде программы Dota 2 написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожати или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.

10.7. Запрещено начинать гейм неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

10.8. 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.

– Диалог от лица команды ведёт капитан, жалобы, исходящие не

от капитана, рассмотрению не подлежат.

10.9. 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.

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

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

## **11. НАГРАЖДЕНИЕ**

11.1. Участники, занявшие в финале Соревнования первые места, награждаются денежными призами.

11.2. Участники, занявшие в финале Соревнования вторые, третьи и четвертые места, награждаются денежными призами.

11.3. Распределение призового фонда Соревнования:

– вид программы Dota 2: Призовая сумма за первое место составляет 750 000 рублей, за второе место 400 000 рублей, за третье место 200 000 рублей, за четвертое место 100 000 рублей.

– вид программы Counter-Strike 2: Призовая сумма за первое место составляет 750 000 рублей, за второе место 400 000 рублей, за третье место 200 000 рублей, за четвертое место 100 000 рублей.

11.4. Призовые суммы равномерно распределяются между всеми участниками команды и выплачиваются на их личные банковские счета, либо на расчетный счет организации, обеспечивающей прибытие и участие участников в соревновании.

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

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

11.7. ФКС России обеспечивает выплату денежных призов победителям и призерам Соревнования — физическим лицам и/или юридическим лицам, на рублевые счета.

11.8. Также ФКС России вправе предоставить обязанность по выплате денежных призов третьей стороне.

11.9. 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.

11.10. ФКС России, исполняя обязанности налогового агента по налогу на доходы физических лиц при выплате призовых денежных средств удерживают из суммы призовых денежных средств сумму налога на доходы физических лиц по ставке, установленной действующим законодательством Российской Федерации, и уплачивают ее в соответствующий бюджет в Российской Федерации.

11.11. ФКС России в соответствии со ст. 226 Налогового Кодекса РФ выступает налоговым агентом лица, объявленного победителем в Соревновании, по уплате налога на доходы физических лиц, исчисляет, удерживает и перечисляет в бюджет сумму налога, удержанного из доходов победителя Соревнования, получившего приз, а также подает в налоговые органы сведения о доходах победителя Соревнования в виде полученного приза (если применимо).

11.12. 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 РФ, ИНН участника и иные данные, которые могут быть указаны в запросе. Указанные сведения запрашиваются ФКС России в целях исполнения условий Регламента, а также в целях исполнения ФКС России обязанностей, возложенных на него Налоговым кодексом РФ. Для проведения выплат участники обязаны предоставить Федерации 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 Федерации обновленные данные вместе с согласием на обработку и хранение таких данных.

## **12. ФИНАНСИРОВАНИЕ**

12.1. Финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнования, осуществляется Федерацией в соответствии со сметой расходов по согласованию, без привлечения средств из федерального бюджета.

12.2. Расходы, связанные с медицинским обслуживанием (включая санитарный транспорт), производством печатных материалов, судейством, проведением церемоний открытия/закрытия турнира, системой

аккредитации и прочих расходов, необходимых для проведения турнира, обеспечиваются за счет Федерации.

12.3. Расходы по командированию участников финального этапа Соревнования (проезд, питание и проживание) осуществляются за счет Федерации.

12.4. Федерация определяет вид транспорта, которым доставляются участники Соревнования до места проведения финального этапа.

12.5. Федерация определяет даты прибытия участников на место проведения финального этапа Соревнования, а также даты отбытия.

12.6. 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.

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

12.8. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляет Федерация.

12.9. С целью осуществления финансирования Федерация вправе привлекать спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.

12.10. Финансирование Соревнования 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 Федерации по первому требованию.

### **14. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

14.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование Регламента осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

14.2. Внесение изменений в Регламент осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

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

**15. АДРЕСА И РЕКВИЗИТЫ ОРГАНИЗАТОРОВ**

Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России)

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

ИНН/КПП 7730136455/771301001

ОГРН 1037700207401

в АО «РАЙФФАЙЗЕНБАНК» Г. МОСКВА,

р/с 40703810800000001139

к/с 30101810200000000700

БИК 044525700

Телефон: +7 495 215-53-54

