

УТВЕРЖДЕНО

Решением Бюро Правления

ФКС России

протокол № 64 от 29.08.2022 г.

РЕГЛАМЕНТ

о международных соревнованиях по компьютерному спорту

«Открытые Киберспортивные Игры»

(дисциплины — соревновательные головоломки,
боевая арена, тактический трехмерный бой)

номер-код вида спорта 1240002411Л

**Москва
2022**

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 1271434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72.
Соревнования	Международные соревнования по компьютерному спорту «Открытые Киберспортивные Игры». Соревнования включают в себя три дисциплины: «Тактический трехмерный бой» (вид программы — Counter-Strike: Global Offensive), «Боевая арена» (вид программы — Dota 2), «Соревновательные головоломки» (вид программы — Clash Royale).
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, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335 и от 25 июля 2022 г. № 615 (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.
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	https://resfopen.ru/

Участник	Участником Соревнования является спортсмен или группа спортсменов (команда), в зависимости от дисциплины, заявленный (-ая) и допущенный (-ая) 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.
- 2.2. ФКС России является организатором Соревнования. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнования определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.
- 2.3. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования ФКС России руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении официального спортивного Соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официального спортивного Соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353), приказом МВД России от 17.11.2015 № 1092 «Об утверждении требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официального спортивного Соревнования и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», международными правовыми актами в сфере обеспечения безопасности и иными правовыми актами.
- 2.4. В соответствии с ч. 9. ст. 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» места проведения спортивного Соревнования должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.
- 2.5. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в

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

- 2.6. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.7. Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Соревнования участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:
 - защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);
 - сходны или идентичны никнеймам других участников или названиям других команд;
 - сходны или идентичны никнеймам официальных лиц спортивного Соревнования;
 - имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.
- 2.8. Права организаторов 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.

2.9. 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.

2.10. Организатор вправе наделять квотами победителей отдельных соревнований.

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. 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. В Соревнованиях могут принимать участие иностранные спортсмены и спортсмены Российской Федерации, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.
 - 4.3.1. К участию в Соревнованиях в дисциплине «Боевая арена» и «Соревновательные головоломки» допускаются мужчины и женщины, прошедшие предварительный отбор в соответствии с Регламентом и достигшие 14 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения Соревнования.
 - 4.3.2. 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.
- 4.4. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.

- 4.5. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.
 - 4.5.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации.
- 4.6. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.
- 4.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.8. Участники по запросу организаторов должны установленным организаторами способом в установленный организаторами срок предоставить фото официального документа, подтверждающего гражданство и возраст участника.
 - 4.8.1. 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.
- 4.9. Имена, фамилии, фото- и видео-материалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 4.10. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов (матчей), проводимых в рамках Соревнования.

- 4.11. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.
- 4.12. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.13. 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».
- 4.14. 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.
- 4.15. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и обозревателей, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.16. 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.

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 01.10.2022 г. по 31.10.2022 г. и проводится по следующей системе:
 - 5.2.1. В дисциплине «Боевая арена»: олимпийская система в

формате bo1 до четвертьфиналов, четвертьфиналы — bo3. Далее матчи не проводятся.

- 5.2.1.1. Начало Соревнования в дисциплине «Боевая арена»: в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:30 по московскому времени. За 30 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе Турнирной платформы.
- 5.2.2. В дисциплине «Тактический трехмерный бой»: олимпийская система в формате bo1 до четвертьфиналов, четвертьфиналы — bo3. Далее матчи не проводятся.
 - 5.2.2.1. Начало Соревнования в дисциплине «Тактический трехмерный бой»: в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:30 по московскому времени. За 30 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе Турнирной платформы.
- 5.2.3. В дисциплине «Соревновательные головоломки» начало Соревнования, система и формат указывается в технических правилах. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.
- 5.2.4. Жеребьевка каждого онлайн отборочного Соревнования проводится без предварительного посева участников.
- 5.2.5. На каждом онлайн отборочном Соревновании в каждом виде программы разыгрывается 4 (четыре) приглашения в основной этап Соревнования.
- 5.3. Календарь и места проведения публикуются на официальном сайте Соревнования.
- 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.

- 5.7.1. После окончания матча, участники должны подтвердить счет. Для этого необходимо нажать на кнопку «Результат», внести результат игры и прикрепить скриншоты.
- 5.7.2. 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.
- 5.8. Спортсмены, которые получили приглашение на участие в основном этапе Соревнования не имеют права участвовать в оставшихся онлайн отборочных. Приглашение не переходящее, при возникновении форс-мажора, которое помешает спортсмену или группе спортсменов (команде) участвовать в основном этапе и (или) финальном этапе Соревнования, приглашение аннулируется.

6. Формат и система проведения основного и финального этапа

- 6.1. Основной этап состоит из двух стадий: групповой и плей-офф.
- 6.2. По завершению отборочного этапа Соревнования назначается открытая жеребьевка с прямой трансляцией в сеть «Интернет», результатом которой становится распределение всех участников в групповой стадии Соревнования. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает организатор. Ссылка на прямую трансляцию жеребьевки будет размещена на официальном сайте Соревнования.
 - 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 определяется 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. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 6.5. Максимально допустимое время задержки начала матча по

вине участника — 10 (десять) минут после старта текущего раунда.

- 6.6. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждому виду программы.
- 6.7. 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.
- 6.8. **Основной этап** проходит в формате online с 01.11.2022 г. по 28.11.2022 г. Целью основного этапа является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.
 - 6.8.1. **Формат проведения Групповой стадии:**
 - 6.8.1.1. Дисциплина «Боевая арена»: матчи проходят по круговой системе в формате bo1. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 6.2.1.;
 - 6.8.1.2. Дисциплина «Тактический трехмерный бой»: матчи проходят по круговой системе в формате bo1. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 6.2.1.;
 - 6.8.1.3. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: матчи проходят по круговой системе в формате bo5. Количество выходящих из группы в рамках групповой стадии, а также формирование стадии плей-офф определяется согласно пункту 6.2.1. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.
 - 6.8.1.4. 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.
 - 6.8.1.5. При распределении мест по итогам групповой стадии последовательно учитываются следующие критерии:

- количество очков (победа в матче — 3 очка, поражение в матче — 0 очков);
- в случае равного количества очков — результаты личных встреч в матчах между спорящими участниками;
- в случае равенства первых двух критериев — разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников;
- в случае равенства первых трёх критериев — разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников.

6.8.1.6. 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.

6.8.2. Формат проведения стадии плей-офф:

6.8.2.1. Дисциплина «Боевая арена»: олимпийская система в формате во3. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучшие команды.

6.8.2.2. Дисциплина «Тактический трехмерный бой»: олимпийская система в формате во3. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучшие команды.

6.8.2.3. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: олимпийская система в формате во7. Все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены. По итогу стадии плей-офф определяется четыре лучших участника.

6.9. **Финальный этап** проходит в формате LAN. Место и время проведения по назначению, с 08.12.2022 г. по 11.12.2022 г. Целью финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.

6.9.1. Количество участников финального этапа в дисциплине «Соревновательные головоломки»: 4 участника.

6.9.2. Количество команд финального этапа в дисциплине «Боевая арена»: 4 команды (по 5 спортсменов в каждой команде).

6.9.3. Количество команд финального этапа в дисциплине «Тактический трехмерный бой»: 4 команды (по 5 спортсменов в каждой команде).

- 6.9.4. 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.
- 6.9.4.1. 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.
- 6.9.5. 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.
- 6.9.6. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами — 5 минут.
- 6.9.7. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами — 5 минут.
- 6.9.8. 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.
- 6.9.9. **Формат проведения Финального этапа.**
- 6.9.9.1. Дисциплина «Боевая арена»: олимпийская система с матчем за 3 место, во3;
- 6.9.9.2. Дисциплина «Тактический трехмерный бой»: олимпийская система с матчем за 3 место, во3;
- 6.9.9.3. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: олимпийская система с матчем за 3 место, во7. По умолчанию все игры проводятся на платформе Android или iOS. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.

7. Замены

- 7.1. Команда в дисциплине «Боевая арена» или «Тактический

- трехмерный бой» может состоять из 7 спортсменов, включая 5 спортсмена основного состава и 2 замены.
- 7.2. Команда в дисциплине «Боевая арена» или «Тактический трехмерный бой», получившая приглашение 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 в дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой», получившая приглашение в основной этап Соревнования, может подать заявку на замену и (или) смену названия команды не позднее 3 (трёх) суток до начала своего участия в групповой стадии.
- 7.2.2. Команда в дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой», получившая приглашение в финальный этап Соревнования, может подать заявку на замену и (или) смену названия команды не позднее 02.12.2022, 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 дисциплине «Соревновательные головоломки» 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. В дисциплине «Боевая арена» установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.
- 8.3.1. 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.

- 8.3.2. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 8.4. В дисциплине «Тактический трехмерный бой» установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут на каждую сторону. Участник ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда. Для снятия паузы необходимо прописать в чате !unpause.
- 8.4.1. Если по истечении 5 (пять) минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих геймов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.
- 8.4.2. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

9. Технические проблемы

- 9.1. 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 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 одного или нескольких 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.

9.2. В дисциплине «Тактический трехмерный бой»:

- 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, 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 баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры, участник может быть снят с Соревнования.

9.3. В дисциплине «Соревновательные головоломки»:

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

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,

- 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.
- 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 дисциплине «Боевая арена» 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. В дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» 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.
 - 10.8.1. В дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» 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

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:
 - дисциплина «Боевая арена»: Призовая сумма за первое место составляет 800 000 (восемьсот тысяч) рублей, за второе место 400 000 (четыреста тысяч) рублей, за третье место 200 000 (двести тысяч) рублей, за четвертое место 100 000 (сто тысяч) рублей.
 - дисциплина «Тактический трехмерный бой»: 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
 - дисциплина «Соревновательные головоломки»: Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
- 11.4. Призовые суммы в дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» равномерно распределяются между всеми участниками команды, принявшими участие в финальном этапе, и выплачиваются на их личные банковские счета.
- 11.5. Призовые суммы в дисциплине «Соревновательные головоломки» выплачиваются на личные банковские счета участников.
- 11.6. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнования призеры обязаны предоставить организатору реквизиты банковского счета, паспортные данные, ИНН и согласие на обработку персональных данных для перечисления денежных средств. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
- 11.7. Призовые выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнования в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 11.8. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые в кредитных организациях на

- территории России.
- 11.9. Призерам, не являющимся гражданами или резидентам России, перевод призовых средств осуществляется в долларом эквиваленте (доллары США) призовой суммы по курсу ЦБ РФ на дату совершения платежа на долларовые банковские счета.
 - 11.10. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.
 - 11.11. ФКС России выполняет функции налогового агента, а именно исчисляет, удерживает и перечисляет налог с каждой призовой суммы в размере 13% для налоговых резидентов РФ и 30% для налоговых нерезидентов РФ и подает сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

12. Финансирование

- 12.1. Финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнования, осуществляется организаторами 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 Соревнования, системой аккредитации и прочих расходов, необходимых для проведения Соревнования, обеспечиваются за счет организаторов Соревнования.
- 12.3. Расходы по командированию участников финального этапа Соревнования (проезд, питание и проживание) осуществляются за счет организаторов Соревнования.
 - 12.3.1. Организатор определяет вид транспорта, которым доставляются участники Соревнования до места проведения финального этапа.
 - 12.3.2. Организатор определяет даты прибытия участников на место проведения финального этапа Соревнования, а также даты отбытия.
 - 12.3.3. 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.
 - 12.3.4. 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.

- 12.4. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляют организаторы Соревнования.
- 12.5. С целью осуществления финансирования ФКС России вправе привлекать спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.
- 12.6. 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 организаторам 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

- 15.1. 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: 8(495)6625851

