

УТВЕРЖДЕНО
Решением Бюро Правления
ФКС России
протокол № 63
от 15.08.2022 г.

РЕГЛАМЕНТ

о международных соревнованиях по компьютерному спорту
среди студентов

Москва
2022

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Глоссарий и сокращенные наименования
Глава 2	Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов
Глава 3	Официальные лица Соревнования
Глава 4	Права и обязанности участников Соревнования
Глава 5	Общая информация о проведении Соревнования
Глава 6	Проведение матчей в виде программы CS:GO
Глава 7	Проведение матчей в виде программы Dota 2
Глава 8	Судейство
Глава 9	Технические проблемы
Глава 10	Финансирование
Глава 11	Награждение
Глава 12	Страхование участников
Глава 13	Заключительные положения
Глава 14	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.
Соревнования	Международные соревнования по компьютерному спорту среди студентов. Соревнования включают в себя две дисциплины: «Тактический трехмерный бой» (вид программы — Counter-Strike: Global Offensive) и «Боевая арена» (вид программы — Dota 2).
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.
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.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
Участник	Участником Соревнования является группа спортсменов (команда), заявленная и допущенная для участия в Соревнованиях.
Олимпийская система с выбыванием после двух поражений	Система, при которой участник Соревнования, проигравший свой первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из Соревнования.

2. Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов

- 2.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется ФКС России, при поддержке общероссийской общественной организации «Российский студенческий спортивный союз», Ассоциации «Национальная студенческая лига компьютерного спорта».
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнования определяются на основании заключенных ФКС России договоров и соглашений.
- 2.3. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.4. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях.
- 2.5. 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.
- 2.6. 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 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, не противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

2.7. 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.

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 Международные соревнования среди студентов по компьютерному спорту»
- 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. В Соревнованиях участвуют команды по приглашению Организатора. Физическое лицо может участвовать в Соревнованиях только в одной команде и только в одном виде программы.
- 4.2. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 4.3. 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
- 4.4. 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.
 - 4.4.1. 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.

- 4.5. 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.
- 4.6. Участники, законные представители Участников, сотрудники Учебных заведений, сборные которых участвуют в Соревнования, обязаны:
 - 4.6.1. допускать в свои матчи официальных судей и обозревателей, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
 - 4.6.2. соблюдать требования по идентификации личности (по запросу организатора или судьи установленным организатором или судьей способом в установленный организатором или судьей срок предоставить оригинал документа, который, в соответствии с действующим законодательством, является документом, удостоверяющим личность и возраст участника);
 - 4.6.3. оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности;
- 4.7. Участникам запрещается:
 - 4.7.1. использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнования;
 - 4.7.2. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования;
 - 4.7.3. использовать в ходе Соревнования разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

- 4.7.4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

5. Общая информация о проведении Соревнования

- 5.1. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 5.2. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника — 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 5.3. Система и формат проведения: олимпийская система с выбыванием после двух поражений, bo3.
- 5.4. Место проведения: Yota Arena, Москва (адрес: Дмитровское ш., д. 27, к. 1).
- 5.5. Программа Соревнования:
 - 14 сентября — день приезда участников,
 - 15 сентября — медиа-день,
 - 16 сентября — первый день соревнований,
 - 17 сентября — второй день соревнований,
 - 18 сентября — день отъезда участников
- 5.6. После окончания матча участники обязаны сообщать судьям результат.
- 5.7. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды.
- 5.8. Состав сборной команды:
 - Dota 2: 5 спортсменов,
 - CS:GO: 5 спортсменов,
 - 1 сопровождающий.

6. Проведение матчей в виде программы CS:GO

- 6.1. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg. Настройки игры производятся согласно данному конфигу.
- 6.2. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут на каждую сторону.
 - 6.2.1. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 6.3. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_dust2, de_vertigo, de_ancient.
- 6.4. Карты определяются методом вычеркивания в игре после того, как участники проставляют значение !ready, написав данную

команду в чате. Порядок вычеркивания определяется рандомным значением.

6.4.1. Пример при формат bo3 (до победы в двух геймах):

1. Команда А удаляет de_inferno;
2. Команда Б удаляет de_mirage;
3. Команда А выбирает de_ancient;
4. Команда Б выбирает сторону.
5. Команда Б выбирает de_nuke;
6. Команда А выбирает сторону.
7. Команда А удаляет de_overpass;
8. Команда Б удаляет de_dust2;
9. Автоматический выбор карты de_vertigo (сторона выбирается автоматически).

6.5. После производится смена на выбранную карту. Участникам необходимо повторно написать !ready или !forceready для начала матча.

6.6. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.

6.7. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

6.7.1. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначаются еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

6.8. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

7. Проведение матчей в виде программы Dota 2

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

- 7.1.1. 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.
- 7.1.2. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру
- 7.2. Настройки при использовании русского клиента:
 - Режим игры — Режим Капитанов;
 - Местоположение сервера — Западная Европа;
 - Разрешить наблюдение — разрешить;
 - Задержка DotaTV — 2 минут;
 - Наличие тренера — разрешить.
- 7.3. Перед началом матча команды по договоренности могут изменить местоположение сервера, проинформировав судью. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.
- 7.4. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.
 - 7.4.1. Информация о лобби (название и пароль) должна быть понятной, как одной команде, так и другой.
- 7.5. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.
- 7.6. Порядок выбора. Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — смена права выбора первого пика и стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

8. Судейство

- 8.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.
- 8.2. 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.
- 8.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 8.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от

- количества и частоты сообщений.
- 8.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
 - 8.6. В дисциплине «Боевая арена» написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожатии или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.
 - 8.7. В дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» запрещено начинать гейм неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
 - 8.8. 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.
 - 8.8.1. Диалог от лица команды ведёт капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.
 - 8.9. 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.
 - 8.10. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.
 - 8.11. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.

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 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.

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.

9.3. 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.

10. Финансирование

10.1. 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.
- 10.2. 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.
- 10.3. Расходы по командированию участников финального этапа Соревнования (проезд, питание и проживание) осуществляются за счет организаторов Соревнования.
- 10.3.1. Организатор определяет вид транспорта, которым доставляются участники Соревнования до места проведения финального этапа.
- 10.3.2. Организатор определяет даты прибытия участников на место проведения финального этапа Соревнования, а также даты отбытия.
- 10.3.3. 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.
- 10.3.4. 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.
- 10.4. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляют организаторы Соревнования.
- 10.5. С целью осуществления финансирования ФКС России вправе привлекать спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.
- 10.6. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

11. Награждение

- 11.1. Распределение призового фонда:
- Dota 2: 1 место — 800 000 (восемьсот тысяч) рублей, 2 место — 400 000 (четыреста тысяч) рублей, 3 место — 200 000 (двести тысяч) рублей, 4 место — 100 000 (сто тысяч) рублей.

- CS:GO: 1 место — составляет 800 000 (восемьсот тысяч) рублей, 2 место — 400 000 (четыреста тысяч) рублей, 3 место — 200 000 (двести тысяч) рублей, 4 место — 100 000 (сто тысяч) рублей.
- 11.2. Призовые суммы в Dota 2 и CS:GO равномерно распределяются между всеми участниками команды и выплачиваются на их личные банковские счета, либо на расчетный счет Организации, обеспечивающей прибытие и участие игроков в соревновании.
 - 11.3. 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 Организаций - данные расчетного счета) для перечисления денежных средств. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
 - 11.4. Призовые выплачиваются исключительно на счета призеров Соревнования или Организаций в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
 - 11.5. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые в кредитных организациях на территории России.
 - 11.6. Призерам, не являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется в долларовом эквиваленте (доллары США) призовой суммы по курсу ЦБ РФ на дату совершения платежа на долларовые банковские счета.
 - 11.7. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.
 - 11.8. 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. Страхование участников

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

13. Заключительные положения

- 13.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное

толкование Регламента осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

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

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

14. Адреса и реквизиты организаторов

14.1. 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