УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от 22 января 2020 г. № 22,
с изменениями, внесенными приказами
Минспорта России
от 30 апреля 2020 г. № 335,
от 25 июля 2022 г. № 615,
от 8 декабря 2022 г. № 1178,
от 1 декабря 2023 г. № 940,
от 14 сентября 2026 г. № 859

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ»

Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта «компьютерный спорт» (далее – Правила) разработаны Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» (далее также – Федерация) в соответствии с Правилами и Техническими регламентами Международной федерации компьютерного спорта.

Настоящие Правила обязательны к применению при проведении всех официальных спортивных соревнований по компьютерному спорту (далее – соревнования) на территории Российской Федерации.

Положения и Регламенты соревнований не могут противоречить настоящим Правилам.

Право толкования настоящих Правил принадлежит постоянно действующему руководящему коллегиальному органу Федерации.

1.1. Термины и определения

Аккаунт – учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

Арена (или карта) – видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), не управляемая участником соревнований, на которой происходят основные соревновательные действия.

Боевая арена – многопользовательская онлайновая боевая арена, дисциплина компьютерного спорта, в которой две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним объектом управления из определенного списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча объекты управления могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

Видеоигра – инвентарь компьютерного спорта, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (спортсменам), формирующего соревновательное пространство (арену), создающего объекты управления, воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам.

Гейм – составная часть матча, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счетом или выявлением победителя по другим признакам. Гейм может состоять из раундов. По результатам сыгранных геймов определяется результат матча.

Дисконнект – потеря связи клиента участника соревнований, участвующего в гейме, с сервером или хоста участника соревнований с клиентами других участвующих в том же гейме участников соревнований, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

ЕСнУП – единые соревнования на удаленных площадках, формат проведения соревнования, при котором игроки находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей, объединенные одной сеткой соревнований.

Игровой сервер (или сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Клиент, клиентская часть видеоигры – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать игру без использования браузера и экономить оперативную память персонального оборудования.

Команда – участник соревнования, состоящий из нескольких игроков, объединяющих свои усилия и управляющих каждый своим объектом управления на одной игровой арене.

Командный зачет – система подсчета очков в соревнованиях, где суммируются результаты разных участников соревнований, объединенных в сборную команду по указанному в положении о соревновании признаку.

Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой.

LAN (далее – ЛАН) – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований и других мероприятий, где участники соревнований находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

Макрос – программа сценария, последовательности или сочетания действий объекта управления, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и пр.). Для выполнения действий, запрограммированных в макросе, соревнующемуся спортсмену, который им не пользуется, требуется больше времени или специальные навыки.

Матч – спортивное состязание между участниками соревнований. Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований.

Обозреватель – физическое лицо, занимающееся сбором, редактированием, подготовкой и оформлением информации, транслирующее или комментирующее соревнование как в прямом эфире, так и в последующем, и/или публикующее результаты соревнования на различных ресурсах. К обозревателям относятся комментаторы, стримеры, журналисты, фотографы, операторы и иные лица, выполняющие указанные функции.

Объект управления – часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, игровой контроллер и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с ареной и объектами управления других игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие, и текущими значениями параметров состояния. Участие в соревнованиях осуществляется путем управления игроком его объектом управления.

ONLINE (далее – «онлайн») – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации воздействия пользователя на объекты управления.

Организаторы соревнований – это лица, которые утверждают Положение (Регламент) о соревновании, определяют условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения соревнования, обеспечивают финансирование соревнования в утвержденном порядке, а также осуществляют иные полномочия, касающиеся организации и проведения соревнований, в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Официальные лица – лица, принимающие участие в соревнованиях по компьютерному спорту (судьи, тренеры, организаторы, врачи, и пр. лица, не являющиеся спортсменами) и подчиняющиеся правилам по виду спорта, Положениям, Регламентам.

Официальный язык соревнований – на российских соревнованиях – русский, на международных соревнованиях, проводимых на территории Российской Федерации, русский и иной, предусмотренный Положением о соревновании.

Пинг – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

Положение о соревновании (далее – Положение) – это документ, определяющий задачи соревнования, весь его ход, порядок подведения итогов, награждения победителей. Положение составляет организатор соревнований. Положение может содержать информацию о нескольких соревнованиях и составляться на год.

Предмет (игровой предмет) – часть программного кода видеоигры, игровая единица, получаемая объектом управления, изменяющая характеристики или параметры состояния объекта управления.

Регламент соревнований (далее – Регламент) – это документ, составляемый организаторами соревнований, конкретизирующий и уточняющий статьи Положения. Регламенты составляются на конкретные соревнования.

Раунд – в некоторых играх составная часть гейма. Гейм может состоять из одного или нескольких раундов.

Сборная команда – участники соревнований, объединенные по признаку, предусмотренному Положением или иными нормативными документами. Спортивные сборные команды Российской Федерации – формируемые общероссийскими спортивными федерациями (за исключением олимпийской команды России, паралимпийской команды России) коллективы спортсменов, относящихся к различным возрастным группам, тренеров, ученых, специалистов в области физической культуры и спорта для подготовки к международным соревнованиям и участия в них от имени Российской Федерации.

Соревновательные головоломки – спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, предопределяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы.

Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке.

Стратегия в реальном времени – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют объектами управления для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные объекты управления и улучшаться свойства уже имеющихся.

Тактический трехмерный бой – это спортивная дисциплина компьютерного спорта, где для соревнований используется командная видеоигра, выступающая симулятором тактического боя, где каждый участник команды, осуществляя управление своим объектом управления,

взаимодействует с участниками своей команды с целью уничтожения объектов управления команды соперника или достижения поставленной задачи.

Технические правила – это документ, формируемый к конкретным соревнованиям по отдельному виду программы отдельной дисциплины, устанавливающий параметры и/или команды настройки, а также правила использования видеоигры на соревнованиях (в т.ч. запреты арен и объектов управления, предметов) как для клиентской, так и для серверной части.

Технический симулятор – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор).

Тренер – физическое лицо, осуществляющее проведение со спортсменами тренировочных мероприятий, а также осуществляющее руководство их состязательной деятельностью для достижения спортивных результатов.

Турнирная платформа – специализированный вебсайт, на котором происходит регистрация, жеребьевка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

Участник соревнований – физическое лицо (спортсмен), команда спортсменов, сборная команда спортсменов, являющихся единицами турнирной сетки. Требования к участникам соревнований определяются в соответствии с настоящими Правилами, Положениями, Регламентами соревнований.

Файтинг – дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры, в которой участнику

соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время.

Характеристики объекта управления – совокупность качеств объекта управления, описывающая возможности его взаимодействия с другими объектами управления и ареной, в том числе перемещение и отображение на устройствах вывода в процессе игры.

Хост – компьютер (или другое игровое устройство игрока, участвующего в гейме) с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте гейма либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе гейма.

1.2. Спортивные дисциплины

1.2.1. Соревнования по виду спорта «компьютерный спорт» проводятся в спортивных дисциплинах, включенных во Всероссийский реестр видов спорта:

- боевая арена;
- соревновательные головоломки;
- спортивный симулятор;
- стратегия в реальном времени;
- тактический трехмерный бой;
- технический симулятор;
- файтинг.

1.3. Сведения о характере проведения соревнований

1.3.1. Характер соревнований определяется Положением о соревнованиях (далее – Положение).

1.3.2. По характеру проведения соревнования делятся на: личные, командные, лично-командные.

1.3.3. Личные соревнования – соревнования, в которых каждый спортсмен-участник борется за место в турнирной таблице и места распределяются между спортсменами в соответствии с системой проведения соревнований.

1.3.4. Лично-командные соревнования – соревнования, в которых места распределяются между спортсменами, и в то же время результат каждого спортсмена засчитывается команде, в которой он состоит.

1.3.5. Командные соревнования – соревнования, в которых участником является команда, состоящая из определенного числа спортсменов, где команда борется за место в турнирной таблице и места распределяются между командами в соответствии с системой проведения соревнований.

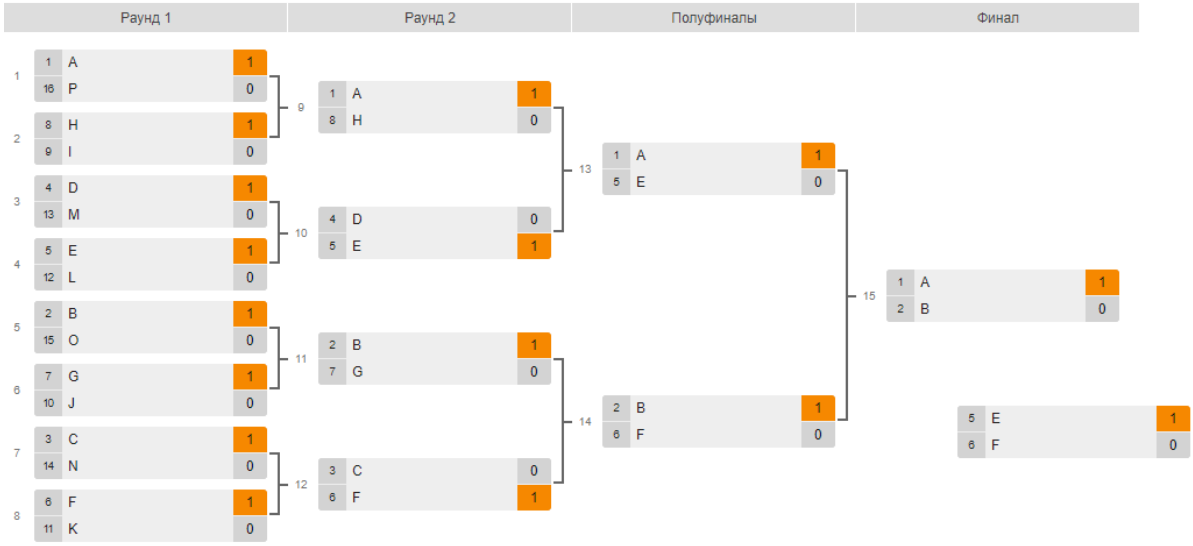
1.4. Системы проведения соревнований

1.4.1. Система проведения Соревнований определяется Положением о соревнованиях.

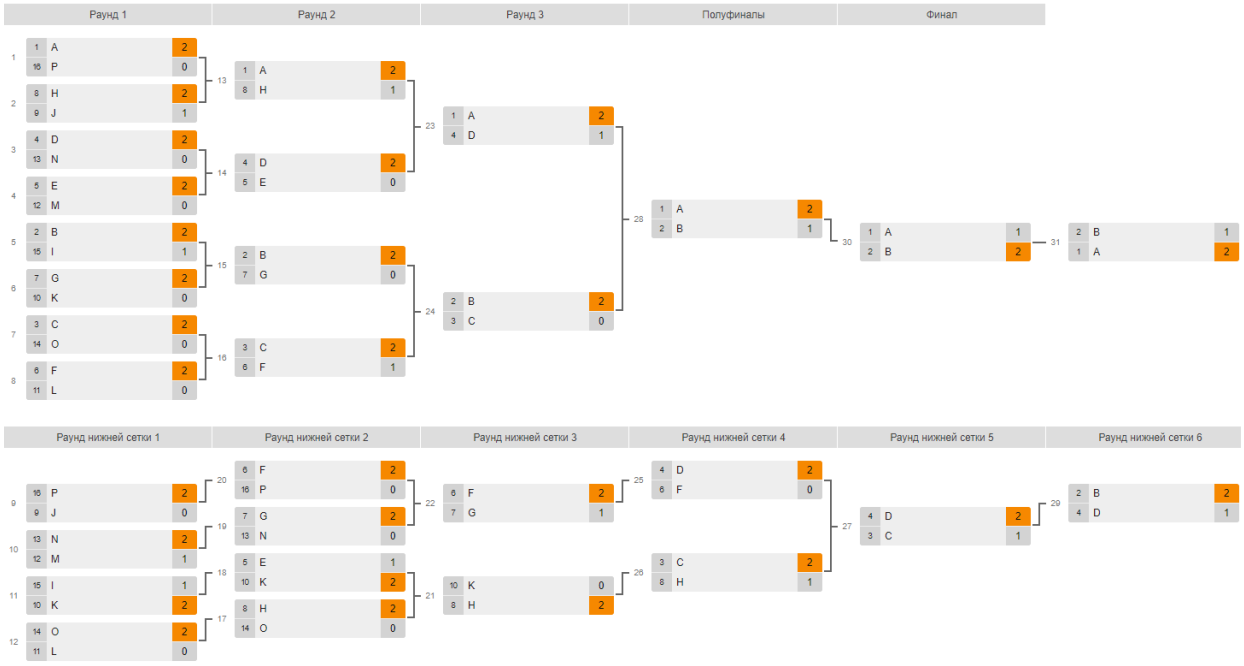
1.4.2. Основными системами проведения соревнований по компьютерному спорту являются: круговая, олимпийская система с выбыванием, олимпийская система с выбыванием после двух поражений, швейцарская, смешанная.

1.4.3. Круговая система – система, при которой каждый участник соревнований поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов (п. 7.1.1). Очередность туров может быть изменена по мотивированному решению Главного судьи соревнований или лица его замещающего.

1.4.4. Олимпийская система с выбыванием – система, при которой участник соревнований, проигравший встречу, выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.



1.4.5. Олимпийская система с выбыванием после двух поражений – система, при которой участник соревнований, проигравший первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.



1.4.6. Швейцарская система («система выборочного жребия») – система, при которой в зависимости от числа участников, играющих по условиям соревнований, устанавливается количество туров. В первом туре участники делятся на пары случайным образом посредством жеребьевки. В последующих турах соперники определяются в случайном порядке среди

участников со схожими турнирными показателями, в соответствии с набранным количеством очков, соперники не встречаются друг с другом дважды.

1.4.7. Смешанная система – система, при которой на разных этапах применяются вышеуказанные системы, например, круговая система – с разбиением участников на группы, затем олимпийская система.

1.5. Противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по компьютерному спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований

1.5.1. Противоправное влияние на результаты официальных спортивных соревнований не допускается.

1.5.2. Предотвращение противоправного влияния на результаты официальных спортивных соревнований и борьба с ним осуществляются в соответствии с федеральными законами и иными нормативными правовыми актами Российской Федерации, а также в соответствии с нормами, утвержденными Федерацией.

1.5.3. Противоправным влиянием на результат официального спортивного соревнования признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого соревнования и/или матча хотя бы одного из следующих деяний:

- Подкуп участников соревнований, спортивных судей, тренеров, руководителей спортивных команд, организаторов соревнований (в том числе их работников), принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;
- получение участниками соревнований, спортивными судьями, тренерами, руководителями спортивных команд, организаторами соревнования (в том числе их работниками) денег, ценных бумаг,

иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор;

- использование любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику видеоигры, в том числе предназначенное для изменения его внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода соревнований своему оппоненту (т.е. чит-коды и др.)
- иные действия, приводящие к неправомерному достижению или изменению спортивного результата.

1.5.4. Участникам соревнований, тренерам, руководителям спортивных команд запрещается вступать в сговор с другими участниками официальных спортивных соревнований по виду спорта «компьютерный спорт». Указанные лица, уличенные в сговоре на какой-либо стадии соревнования, удаляются с соревнования и принуждаются к возврату любых компенсаций и призов, полученных ими от организаторов соревнования и в связи с их участием в соревновании. Кроме того, к указанным лицам могут быть применены спортивные санкции, а также административная и уголовная ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.5.5.Участникам соревнований, судьям, тренерам, руководителям спортивных команд, спортивным агентам, организаторам и другим участникам соревнований по компьютерному спорту запрещено участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на соревнования по компьютерному спорту. За нарушение данного запрета по решению Федерации к вышеуказанным субъектам могут быть применены соответствующие спортивные санкции.

1.5.6. Участник соревнований, тренер, спортивный судья, либо иное лицо, пытающееся оказать противоправное влияние на результаты

соревнований, наказывается в соответствии с действующим законодательством и нормативными документами Федерации.

1.5.7. Решение о присуждении поражения в матче или гейме и об удалении участника с соревнований принимается главной судейской коллегией соревнований.

1.5.8. Результат, достигнутый на соревнованиях удаленным участником, аннулируется Решением главной судейской коллегии.

1.5.9. Удаление участника соревнований не влечёт за собой возврата данному участнику заявочного взноса.

1.5.10. Решение о применении спортивной санкции в виде дисквалификации к участнику соревнования и иным лицам за противоправное влияние на результаты соревнований принимается уполномоченным органом Федерации.

1.6 Антидопинговое обеспечение

1.6.1. Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами (далее – Антидопинговые правила).

1.6.2. В соответствии с Антидопинговыми правилами ни один спортсмен или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация в соответствии с антидопинговым законодательством, не имеет права во время срока дисквалификации участвовать ни в каком качестве в соревнованиях.

1.6.3. За нарушение антидопинговых правил Федерация применяет спортивные санкции (в том числе спортивную дисквалификацию спортсменов) на основании и во исполнение решения соответствующей антидопинговой организации о нарушении антидопинговых правил спортсменами, а также тренерами, иными специалистами в области физической культуры в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Раздел II. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Половые и возрастные группы спортсменов

Соревнования проводятся в возрастных группах: «мужчины» и «женщины». Женщины имеют право участвовать в соревнованиях, проводимых среди мужчин, если иное не предусмотрено Положениями (Регламентами) конкретных соревнований.

К соревнованиям допускаются спортсмены, достигшие возраста 14 лет на день начала проведения соревнований, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревновании.

2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям

2.2.1. Условия допуска участников к соревнованиям, а также перечень предоставляемых организатору документов устанавливаются Положением (Регламентом) о соревнованиях.

2.2.2. В зависимости от требований Положения допуск спортсменов может быть ограничен возрастом, уровнем спортивной квалификации и т.д. К участию в соревнованиях спортсмены допускаются Решением комиссии по допуску.

2.2.3. Спортсмены должны быть официально заявлены для участия в соревновании на основании предварительной и окончательной заявок в соответствии с Положением (Регламентом) о соревнованиях (п. 7.2.1., Приложение №1).

2.2.4. Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в соревнованиях с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача и его личной печатью. Заявка на участие в соревнованиях подписывается врачом с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности.

2.2.5. В комиссию по допуску кроме оригинала заявки на участие в соревновании должны быть представлены для проверки следующие документы:

- паспорт гражданина Российской Федерации или иной документ, удостоверяющий личность;
- полис обязательного медицинского страхования и полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригиналы).

2.2.6. Положением (Регламентом) о проведении соревнования могут устанавливаться и иные документы, необходимые для представления в комиссию по допуску.

2.2.7. Положением (Регламентом) о проведении соревнований муниципального статуса, соревнований физкультурно-спортивных и других организаций, может быть установлен иной порядок допуска к соревнованиям с представлением только лишь документов, указанных в Положении (Регламенте).

2.2.8. Допуск спортсменов к участию в соревнованиях осуществляется на основании заявки на участие в соревнованиях в рамках действующих квот, установленных Положением (Регламентом) о соревнованиях, если Положение (Регламент) соответствующего соревнования не устанавливает иной порядок допуска спортсмена для участия в таком соревновании.

2.2.9. К участию в соревнованиях допускаются лица, выполняющие нормативы ГТО, за исключением лиц, которые по состоянию здоровья не допускаются к сдаче нормативов.

2.3 Ограничения на участие в соревнованиях

2.3.1. Лица, не достигшие возраста, указанного как минимальный возраст спортсмена для участия в соревнованиях, не допускаются до участия в соревнованиях.

2.3.2. Лица, в отношении которых применена и действует спортивная санкция в виде дисквалификации, не допускаются до участия в соревнованиях.

2.3.3. Лицо, не предъявившее документ, удостоверяющий личность, либо документ, удостоверяющий возможность принимать участие в соревнованиях по медицинским показаниям, не допускается до участия в соревнованиях.

2.3.4. Лица, нарушающие общепризнанные нормы поведения (оскорбления, громкая нецензурная брань, драки, распитие алкогольных напитков, курение в запрещенных местах, прием наркотических или допинговых средств и пр.) не допускаются до участия в соревнованиях или могут быть удалены с соревнования на основании решения Главного судьи.

2.3.5. Члены оргкомитета соревнований, судьи соревнований и иные официальные лица соревнований не могут являться участниками соревнований.

2.4 Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях

2.4.1. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила, Положения, Регламент о соревнованиях, иные нормативные документы Федерации, Технические правила, принципы честной спортивной борьбы;
- быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам;
- использовать в ходе общения с официальными лицами соревнования, соперниками официальный язык соревнования;
- предоставлять необходимые данные и сведения по запросу официальных лиц соревнований;

- бережно обращаться со спортивным оборудованием и инвентарём, предоставленным участникам на время проведения соревнований;
- участвовать в соревнованиях до официального завершения.

2.4.2. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, имеет право:

- заблаговременно получить информацию о соревнованиях;
- перед началом соревнований на официальную тренировку, если это предусмотрено Положением (Регламентом) о проведении соревнований;
- использовать все имеющееся на соревнованиях спортивное оборудование и инвентарь;
- получить медицинскую помощь при необходимости;
- подавать апелляции и выражать претензии по результатам матча или нарушениями до начала очередного гейма (матча);
- общаться с официальными лицами соревнований через тренера или капитана в случае, если субъектом соревнований является сборная или команда.

2.4.3. В процессе игры спортсмен может обращаться к матчевому судье за разъяснением Правил, а также за любой другой информацией, имеющей отношение к данному матчу.

2.4.4. Игрок замены может участвовать в соревнованиях в составе команды, если это предусмотрено настоящими Правилами, Положением (Регламентом) о соревнованиях.

2.4.5. Тренер имеет право:

- присутствовать на площадке во время проведения ЕСнУП и ЛАН-соревнований;
- давать указания своим спортсменам только во время пауз между матчами, если иное не предусмотрено Регламентом;
- в случае проведения соревнований по дисциплине «боевая арена» тренер имеет право давать указания и спортсменам во время

фазы пиков и банов, самостоятельно производить пики и баны, если иное не предусмотрено Регламентом;

- выражать замечания и претензии по результатам матча или нарушениям до начала очередного гейма (матча), в том числе подавать жалобы, апелляции.

2.4.6. Тренер обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила, Положения, Регламент о соревнованиях, иные нормативные документы Федерации, Технические правила, принципы честной спортивной борьбы;
- соблюдать тишину во время матча и не жестикулировать на ЕСнУП и ЛАН-соревнованиях;
- присутствовать при проведении жеребьевок;
- участвовать в обсуждении результатов матчей с судьями, где может выражать замечания к работе судей только на основании конкретных положений Правил;
- нести ответственность за дисциплину подопечных участников и обеспечивать своевременную явку их на соревнования.

2.4.7. За несоблюдение обязанностей предусмотренных настоящими Правилами обязанностей к тренеру может быть применено предупреждение.

2.4.8. В случае применения к тренеру второго предупреждения тренер удаляется из игровой зоны (места физического присутствия спортсменов) без права замены.

2.4.9. За нарушение общественного порядка и недисциплинированное поведение в игровой зоне и за ее пределами тренер может быть удален с соревнований.

2.4.10. Тренер не имеет права одновременно быть судьей соревнования, в котором участвует его команда.

2.4.11. Тренеру запрещается вмешиваться в решения судей и лиц, проводящих соревнования, а также осуществлять действия, оскорбляющие судей.

2.4.12. Требования, предусмотренные настоящими Правилами для спортсменов, тренеров, по аналогии могут применяться к руководителям спортивных команд и иным участникам соревнований по компьютерному спорту.

2.4.13. Иные права и обязанности спортсменов, тренеров, руководителей команд и иных участников соревнований по компьютерному спорту устанавливаются Положениями (Регламентами) о таких спортивных соревнованиях.

2.5 Условия страхования участников соревнований

2.5.1. Обязательным условием для участия всех спортсменов на соревнованиях по компьютерному спорту является наличие полиса обязательного медицинского страхования, а также медицинской страховки от несчастных случаев и потери трудоспособности, действующей на территории Российской Федерации.

2.5.2. Ответственность за достаточность страхового покрытия спортсменов, направленных и заявленных на участие в соревнованиях, несут командирующие спортсменов организации и спортсмены лично. Оригинал страхового полиса на каждого участника соревнований предъявляется главному секретарю соревнований на комиссии по допуску участников.

2.5.3. Страхование участников соревнований может производиться как за счет бюджетных средств, так и внебюджетных средств в соответствии с законодательством Российской Федерации и субъектов Российской Федерации.

2.6. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

В случае, если спортсмен на момент подачи заявки на участие в соревновании по компьютерному спорту не достиг возраста 18 лет, такой спортсмен обязан предоставить письменное разрешение от родителей или

законных представителей. Форма заявки утверждается Регламентом соответствующего соревнования.

Раздел III. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ

3.1 Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований

Организаторы соревнований утверждают Положение и Регламент соревнования, определяют условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения соревнования, обеспечивают финансирование соревнования в утвержденном им порядке, а также осуществляют иные полномочия в соответствии с законодательством Российской Федерации.

3.2 Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами

Основная информация, включаемая в программу соревнования:

- текст, содержащий заявление о том, что соревнование проводится в соответствии с настоящими Правилами;
- наименование организаторов соревнования;
- место и сроки проведения соревнования;
- календарь и расписание соревнования;
- условия допуска для участия в соревнованиях.

3.3. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

3.3.1. Особенности документооборота и ответственности при проведении онлайн-соревнований.

Ответственность за наличие необходимых документов, достоверность предоставляемых документов посредством средств связи, за идентификацию участников соревнований несут участники соревнований.

3.3.2. В случае выявления фактов нарушения указанных требований участник соревнований может быть привлечен к ответственности в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и/или в соответствии с нормативными документами организатора соответствующего соревнования и/или Федерации.

Раздел IV. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Технические и иные параметры места проведения соревнований

4.1.1. Соревнования по компьютерному спорту должны проводиться на объектах спорта или площадках, специально подготовленных для проведения официального спортивного соревнования. Место проведения соревнований должно соответствовать требованиям действующего законодательства Российской Федерации в сфере физической культуры и спорта, а также соответствующим региональным и муниципальным законодательным актам и постановлениям.

4.1.2. В дополнение к требованиям, предусмотренным частью 4.1.1. настоящей статьи, соревнования по компьютерному спорту должны проводиться на объектах спорта или площадках, специально подготовленных для проведения официального спортивного соревнования, соответствующих требованиям, установленным нормативными документами Федерации.

4.2. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, а также инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования

4.2.1. Федерация определяет требования к месту проведения соревнований и к необходимому инвентарю в зависимости от статуса (категории) соревнований соответствующим нормативным документом.

4.2.2. Место проведения соревнования должно быть оборудовано инвентарем компьютерного спорта, состав которого, в соответствии с настоящими Правилами, определяется дисциплиной либо видом программы соревнования (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, Регламентом соревнований. Требования к инвентарю компьютерного спорта устанавливаются настоящими Правилами (раздел 5.12 настоящих Правил).

4.2.3. В месте проведения соревнования должны быть оборудованы индивидуальные игровые места, соответствующие требованиям настоящих Правил.

4.2.4. Размеры мебели индивидуального игрового места, оборудованного персональным компьютером:

- стол: ширина не менее 800 мм (одно игровое место), глубина не менее 650 мм, высота от 700 до 800 мм;
- стул с сиденьем 200-300 мм ниже уровня стола, рекомендуется с регулируемой высотой.

4.2.5. При проведении соревнований с использованием игровой приставки (один монитор для обеих сторон) высота стола подбирается так, чтобы центр дисплея находился на высоте 1000-1200 мм.

4.2.6. При проведении соревнований рекомендуется оборудовать рабочее место для судейской бригады. К оборудованию рабочего места судьи относятся: стол, стул, компьютер с устройствами ввода и вывода, подключение к сети Интернет.

Раздел V. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1 Рекомендуемый образец заявки на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса

5.1.1. Заявка на соревнование является подтверждением, что участники соревнований ознакомлены с настоящими Правилами, нормативными документами организатора соревнований и/или Федерации, нормативными документами органов исполнительной власти и местного самоуправления в области физической культуры и спорта Российской Федерации, касающихся соревнований, и обязуются их соблюдать.

5.1.2. Порядок и сроки подачи заявок на соревнования, требования к спортсменам и командам, принимающим участие в соревнованиях участникам соревнований, устанавливаются Положением (Регламентом) о соревновании.

5.1.3. Заявка на участие в соревновании (п. 2.2.8.), по утвержденной форме, должна быть подписана заявителем, врачом и заверена печатями соответствующих организаций.

5.1.4. Заявка должна включать следующие данные:

- фамилию, имя, дату рождения спортсмена, сведения о командирующей организации (наименование, регион);
- точное указание дисциплин, на участие в которых делается заявка;
- ФИО и контактные данные ответственного лица;
- полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев;
- полис обязательного медицинского страхования (ОМС), дающий право на получение помощи в медицинском учреждении, работающем в системе ОМС;
- допуск врача.

5.1.5. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае организатор вправе отказать в допуске участника к соревнованию.

5.1.6. В случае предоставления заявки, содержащей недостоверные сведения к лицу, предоставившему такую заявку, могут быть применены санкции.

5.2. Заявочный взнос.

Организатор соревнований вправе взимать заявочные (стартовые) взносы со спортсменов, достигших возраста 18 лет, размер и сроки оплаты которых указываются в Положении, Регламенте. Запрещено взимать заявочные (стартовые) взносы со спортсменов, не достигших возраста 18 лет.

5.3. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности

5.3.1. Комиссия по допуску назначается Главным судьей соревнования из состава ГСК.

5.3.2. Главный судья соревнований формирует комиссию по допуску из состава Судейской коллегии, руководит работой комиссии по допуску и обеспечивает выполнение следующих её функций:

- приём заявок от спортсменов (или их тренеров) на участие в соревнованиях и регистрацию участников соревнований и официальных лиц;
- проверку документов, подтверждающих право участников и официальных лиц на участие в соревнованиях;
- аккредитацию официальных лиц;
- оформление протоколов регистрации участников, тренеров и судей.

5.3.3. Оформленные протоколы регистрации судей и участников соревнований, тренеров председатель комиссии по допуску передаёт в Главную судейскую коллегию.

5.3.4. Комиссия по допуску после проверки всех представленных документов спортсменами и (или) их тренеров принимает Решение о допуске спортсменов для участия в соревновании. Решение комиссии по допуску оформляется протоколом.

5.3.5. Комиссия по допуску вправе отказать в участии в соревновании любому спортсмену, не имеющему права участия в соревновании в соответствии с настоящими Правилами, Положением, Регламентом о соревновании, не предоставившему в полном объеме необходимые документы или предоставившему документы, не соответствующие установленным требованиям, а также по состоянию здоровья (по заключению врача) и дисквалифицированным спортсменам.

5.3.6. Ответственность за прибытие на соревнования спортсменов (команд), которые не были допущены к участию в соревнованиях комиссией по допуску участников по состоянию здоровья или в связи с отсутствием права участия в соревнованиях, в соответствии с Положением (Регламентом) о соревновании или при непредставлении полного пакета необходимых и правильно оформленных документов несут командирующие организации и (или) спортсмены и (или) их тренеры лично.

5.3.7. Комиссия по допуску формируется из членов Главной судейской коллегии, а также представителей (представителя) организатора соревнования и/или проводящей организации. В работе комиссии по допуску может принимать участие врач соревнований.

5.4. Содержание (описание процесса) соревнования, продолжительность соревновательного действия

5.4.1. Платформа: одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, если иное не предусмотрено Регламентом соревнований.

5.4.2. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 15 минут, разминка перед первым и последующими матчами – отведенное время определяется Регламентом соревнований.

5.4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами 15 минут, если иное не установлено Регламентом соревнований;

5.4.4. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами 15 минут, если иное не установлено Регламентом соревнований;

5.4.5. Получение вне интерфейса клиента участника соревнований информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды;

5.4.6. Изолирование участников соревнований или игровой зоны от зрительской зоны – устанавливается согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины;

5.4.7. Изменение аккаунтов участников соревнований или создание специальных аккаунтов: порядок определяется в соответствии с Регламентом;

5.4.8. Правило выбора сервера и хоста:

5.4.8.1. Соревнования, проходят на серверах, определяемых Регламентами соревнований и уточняются Техническими правилами.

5.4.8.2. Хостом выступает один из участников по обоюдному согласию, если иное не установлено судьёй матча или Положением (Регламентом) соревнований.

5.4.8.3. Правил создания, обязательных настроек и установок игровой комнаты – нет, если иное не установлено Техническими правилами.

5.4.8.4. Обязательные настройки клиента: в соответствии с Техническими правилами, если иное не установлено Регламентом соревнований.

5.4.9. Запрещённые и разрешённые предметы и действия внутри видеоигры – нет, если иное не установлено Регламентом соревнований и Техническими правилами.

5.4.10. Запрещенные и разрешенные объекты управления - нет, если иное не установлено Техническими правилами.

5.4.11. Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры, если иное не предусмотрено Техническими правилами.

5.4.12. Специфическое запрещённое или обязательное программное обеспечение – определяется Регламентом соревнований и Техническими правилами.

5.4.13. Ограничения на устройства ввода/вывода, настройки и команды управления, порядок их подключения – нет, если иное не указано в Регламенте соревнований.

5.4.14. На ЛАН-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья присутствует удаленно и может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.

5.4.15. Разрешение и удаление обозревателей: аккредитованные обозреватели допускаются без ограничений.

5.4.16. Ограничение действий тренера определяется Регламентом соревнований.

5.4.17. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований: при проведении ЛАН-соревнований трансляция матча в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за её недоступностью участникам матча.

5.4.18. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ»

5.4.18.1. Общие требования

5.4.18.1.1. Для соревнований используются тактико-стратегические видеоигры. Актуальные используемые версии, модификации, режимы указываются в Технических правилах.

5.4.18.1.2. Платформа: одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, предусмотренная Регламентом соревнований.

5.4.18.2. Участники

5.4.18.2.1. Число сторон матча – 2;

5.4.18.2.2. Количественный состав участников за одну сторону указывается в Регламенте соревнований;

5.4.18.2.3. Допустимое число запасных участников – указывается в Регламенте соревнований;

5.4.18.3. Параметры гейма

5.4.18.3.1. Цель игры: уничтожить игровые единицы оппонента.

5.4.18.3.2. Гейм не делится на раунды и длится до полного уничтожения движущихся или производящих единиц объекта управления или до сдачи одной из сторон.

5.4.18.3.3. Ничья в гейме допускается при проведении игр по круговой системе (в т. ч. на групповых стадиях) и может быть назначена матчевым судьей при длительности гейма более часа. При проведении соревнований по системам, не допускающим ничью в матче, после часа игры победа может быть установлена матчевым судьей, если иное не установлено Регламентом.

5.4.18.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.18.4.1. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 1 минуте за гейм от одной стороны, если иное не установлено Регламентом соревнований;

5.4.18.4.2. Список арен и правила их выбора определяются Техническими правилами;

5.4.18.4.3. Правила выбора стороны в начале гейма и правила чередования сторон – нет, если иное не установлено Регламентом соревнований;

5.4.18.4.4. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления в начале гейма: разновидности объекта управления выбираются участниками соревнований до старта гейма в открытую.

5.4.18.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры.

5.4.18.5.1. Если дисконнект одного или обоих участников соревнований произошёл в первые 4 минуты гейма, при этом между объектами управления участников соревнований ещё не было сражения (не считая взаимодействия малозначимых юнитов при разведке), гейм переигрывается.

5.4.18.5.2. В случае дисконнекта одного или более участников соревнований после 4 минут гейма или после первого сражения, решение о присуждении победы или переигровке принимает матчевый судья по результатам просмотра записи гейма.

5.4.18.5.3. В случае переигровки гейма участник соревнований выбирает те же разновидности объектов управления, что и в изначальном гейме. Если выбор объекта управления кого-либо из участников соревнований был случайным, то в переигровке он выбирает ту разновидность объекта управления, которой он играл в изначальном гейме с сохранением всех изначальных параметров и характеристик.

5.4.19. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «БОЕВАЯ АРЕНА»

5.4.19.1. Общие требования

5.4.19.1.1. Для соревнований используется командные ролевые игры боевой арены.

5.4.19.1.2. Платформа: одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, предусмотренная Регламентом соревнований.

5.4.19.2. Участники

5.4.19.2.1. Число сторон на арене – 2;

5.4.19.2.2. Количественный состав участников за одну сторону – предусмотренный Регламентом соревнований.

5.4.19.2.3. Допустимое число запасных спортсменов определяется Регламентом соревнований.

5.4.19.3. Параметры гейма

5.4.19.3.1. Цель игры: уничтожение/захват главного здания соперника и/или уничтожение игровых единиц оппонента.

5.4.19.3.2. Гейм может делиться на раунды в зависимости от видеоигры.

5.4.19.3.3. Если гейм не делится на раунды, он длится до достижения цели игры одной из сторон или до сдачи одной из сторон.

5.4.19.3.4. Если гейм делится на раунды, количество раундов определяется Техническими правилами, победа в гейме определяется по большему количеству побед в раундах.

5.4.19.3.5. Ничья в гейме не допускается. В исключительных случаях победитель определяется матчевым судьёй в соответствие с Регламентом соревнований.

5.4.19.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.19.4.1. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 10 минут только в случае неисправности оборудования (не включает дисконнекты), если иное не установлено Регламентом соревнований.

5.4.19.4.2. Список арен, правила выбора определяются Техническими правилами.

5.4.19.4.3. Правила выбора стороны в начале гейма и правила чередования сторон – определяется Техническими правилами.

5.4.19.4.4. Правила выбора объекта управления или персонажа в начале гейма – определяется Техническими правилами.

5.4.19.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры.

5.4.19.5.1. При дисконнекте всех участников соревнований (в случае технических неполадок на сервере) назначается переигровка по решению ГСК.

5.4.19.5.2. При дисконнекте одного или нескольких спортсменов в одной или обеих командах игра приостанавливается до их возвращения, но не более 15 минут (если иное не указано в Регламенте).

5.4.19.5.3. Если по истечении установленного времени не всем спортсменам удалось вернуться к управлению персонажем, игра возобновляется в текущем составе, если иное не указано в Регламенте соревнования.

5.4.19.5.4. Переигровка производится теми же персонажами, что и прерванная игра.

5.4.19.6. Действия тренера.

5.4.19.6.1. Тренер может давать указания своим спортсменам во время пауз, если иное не предусмотрено Регламентом соревнования;

5.4.19.6.2. Тренер имеет право давать указания спортсменам во время фазы пиков и банов, самостоятельно производить пики и баны, если иное не предусмотрено Регламентом соревнований.

5.4.20. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «ТЕХНИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР»

5.4.20.1. Общие требования

5.4.20.1.1. Для соревнований используется видеоигра и устройства ввода и вывода, позволяющие осуществить имитацию физического поведения и управления техническими средствами.

5.4.20.2. Участники

5.4.20.2.1. Число сторон в матче: определяется Положением (Регламентом) соревнований. Число спортсменов за одну сторону определяется Регламентом соревнований.

5.4.20.2.2. Допустимое число запасных спортсменов определяется Регламентом соревнований.

5.4.20.3. Параметры гейма

5.4.20.3.1. Цель игры: установление результата и/или достижение победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины

5.4.20.3.2. Гейм длится до установления результата и/или достижения победы в соответствии с Техническими правилами;

5.4.20.3.3. Ничья в гейме не допускается. Победитель определяется матчевым судьёй в соответствии с Регламентом соревнований.

5.4.20.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.20.4.1. Паузы и таймауты: не более одного таймаута 5 минут только в случае неисправности оборудования (не включает дисконнекты), если иное не установлено Регламентом соревнования.

5.4.20.4.2. Изолирование участников соревнований или игровой зоны от зрительской зоны - согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины.

5.4.20.4.3. Список арен и правила их выбора: определяются Техническими правилами.

5.4.20.4.4. Правила выбора стороны в начале гейма и правила чередования сторон определяются Техническими правилами.

5.4.20.4.5. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления в начале гейма: выбор объекта управления осуществляется по правилам, установленным использующейся видеоигрой, если иное не установлено Техническими правилами.

5.4.20.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.20.5.1. При дисконнекте всех участников соревнований (в случае технических неполадок на сервере) назначается переигровка.

5.4.20.5.2. В командных дисциплинах при дисконнекте одного или нескольких спортсменов соревнований в одной или обеих командах игра приостанавливается до их возвращения, но не более 15 минут (время может быть уменьшено Регламентом соревнований).

5.4.20.5.3. Если по истечение установленного времени не всем спортсменам удалось вернуться к управлению объектом управления, игра возобновляется в текущем составе, если иное не указано в Регламенте соревнования.

5.4.20.5.4. В личных соревнованиях при дисконнекте одного из участников соревнований решение о переигровке игры принимается матчевым судьёй.

5.4.20.5.5. Переигровка производится теми же объектами управления, что и прерванная игра.

5.4.21. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР»

5.4.21.1. Общие требования

5.4.21.1.1. Для соревнований используется симулятор признанного вида спорта.

5.4.21.1.1.1. Спортивный симулятор вида спорта «авиационные гонки».

5.4.21.1.1.2. Спортивный симулятор вида спорта «автомодельный спорт».

5.4.21.1.1.3. Спортивный симулятор вида спорта «водно-спасательное многоборье».

5.4.21.1.1.4. Спортивный симулятор вида спорта «зимнее плавание».

5.4.21.1.1.5. Спортивный симулятор вида спорта «киокушин».

5.4.21.1.1.6. Спортивный симулятор вида спорта «крикет».

5.4.21.1.1.7. Спортивный симулятор вида спорта «микрофутзал».

5.4.21.1.1.8. Спортивный симулятор вида спорта «падел».

5.4.21.1.1.9. Спортивный симулятор вида спорта «регбол».

5.4.21.1.1.10. Спортивный симулятор вида спорта «силовой экстрим».

5.4.21.1.1.11. Спортивный симулятор вида спорта «спортивная йога».

5.4.21.1.1.12. Спортивный симулятор вида спорта «стрельба на дальние дистанции».

5.4.21.1.1.13. Спортивный симулятор вида спорта «флаинг диск».

5.4.21.1.1.14. Спортивный симулятор вида спорта «хапкидо».

5.4.21.1.1.15. Спортивный симулятор вида спорта «автомобильный спорт».

5.4.21.1.1.16. Спортивный симулятор вида спорта «авиамодельный спорт».

5.4.21.1.1.17. Спортивный симулятор вида спорта «айкидо».

5.4.21.1.1.18. Спортивный симулятор вида спорта «акробатический рок-н-ролл».

5.4.21.1.1.19. Спортивный симулятор вида спорта «армрестлинг».

5.4.21.1.1.20. Спортивный симулятор вида спорта «бадминтон».

5.4.21.1.1.21. *Подпункт утратил силу (приказ Минспорта России от 8 декабря 2022 г. № 1178).*

5.4.21.1.1.22. Спортивный симулятор вида спорта «бейсбол».

5.4.21.1.1.23. Спортивный симулятор вида спорта «биатлон».

5.4.21.1.1.24. Спортивный симулятор вида спорта «бильярдный спорт».

5.4.21.1.1.25. Спортивный симулятор вида спорта «бобслей».

5.4.21.1.1.26. Спортивный симулятор вида спорта «бодибилдинг».

5.4.21.1.1.27. Спортивный симулятор вида спорта «борьба на поясах».

5.4.21.1.1.28. Спортивный симулятор вида спорта «боулинг».

5.4.21.1.1.29. Спортивный симулятор вида спорта «боулспорт».

5.4.21.1.1.30. Спортивный симулятор вида спорта «велосипедный спорт».

5.4.21.1.1.31. Спортивный симулятор вида спорта «вертолетный спорт».

5.4.21.1.1.32. Спортивный симулятор вида спорта «водно-моторный спорт».

5.4.21.1.1.33. Спортивный симулятор вида спорта «водное поло».

5.4.21.1.1.34. Спортивный симулятор вида спорта «воднолыжный спорт».

5.4.21.1.1.35. Спортивный симулятор вида спорта «воздухоплавательный спорт».

5.4.21.1.1.36. Спортивный симулятор вида спорта «воздушно-силовая атлетика».

5.4.21.1.1.37. Спортивный симулятор вида спорта «волейбол».

5.4.21.1.1.38. Спортивный симулятор вида спорта «восточное боевое единоборство».

5.4.21.1.1.39. Спортивный симулятор вида спорта «всестилевое каратэ».

5.4.21.1.1.40. Спортивный симулятор вида спорта «гандбол».

5.4.21.1.1.41. Спортивный симулятор вида спорта «гиревой спорт».

5.4.21.1.1.42. Спортивный симулятор вида спорта «гольф».

5.4.21.1.1.43. Спортивный симулятор вида спорта «гонки с препятствиями».

5.4.21.1.1.44. Спортивный симулятор вида спорта «горнолыжный спорт».

5.4.21.1.1.45. Спортивный симулятор вида спорта «городошный спорт».

5.4.21.1.1.46. Спортивный симулятор вида спорта «гребля на байдарках и каноэ».

5.4.21.1.1.47. Спортивный симулятор вида спорта «гребной слалом».

5.4.21.1.1.48. Спортивный симулятор вида спорта «гребной спорт».

5.4.21.1.1.49. Спортивный симулятор вида спорта «дартс».

5.4.21.1.1.50. Спортивный симулятор вида спорта «джиу-джитсу».

5.4.21.1.1.51. Спортивный симулятор вида спорта «дзюдо».

5.4.21.1.1.52. Спортивный симулятор вида спорта «ездовой спорт».

5.4.21.1.1.53. Спортивный симулятор вида спорта «каратэ».

5.4.21.1.1.54. Спортивный симулятор вида спорта «кендо».

5.4.21.1.1.55. Спортивный симулятор вида спорта «керлинг».

5.4.21.1.1.56. Спортивный симулятор вида спорта «кикбоксинг».

5.4.21.1.1.57. Спортивный симулятор вида спорта «кинологический спорт».

5.4.21.1.1.58. Спортивный симулятор вида спорта «киокусинкай».

5.4.21.1.1.59. Спортивный симулятор вида спорта «конный спорт».

5.4.21.1.1.60. Спортивный симулятор вида спорта «конькобежный спорт».

5.4.21.1.1.61. Спортивный симулятор вида спорта «корэш».

5.4.21.1.1.62. Спортивный симулятор вида спорта «кудо».

5.4.21.1.1.63. Спортивный симулятор вида спорта «лапта».

5.4.21.1.1.64. Спортивный симулятор вида спорта «легкая атлетика».

5.4.21.1.1.65. Спортивный симулятор вида спорта «лыжное двоеборье».

5.4.21.1.1.66. Спортивный симулятор вида спорта «лыжные гонки».

5.4.21.1.1.67. Спортивный симулятор вида спорта «морское многоборье».

5.4.21.1.1.68. Спортивный симулятор вида спорта «мотоциклетный спорт».

5.4.21.1.1.69. Спортивный симулятор вида спорта «настольный теннис».

5.4.21.1.1.70. Спортивный симулятор вида спорта «парашютный спорт».

5.4.21.1.1.71. Спортивный симулятор вида спорта «парусный спорт».

5.4.21.1.1.72. Спортивный симулятор вида спорта «пауэрлифтинг».

5.4.21.1.1.73. Спортивный симулятор вида спорта «перетягивание каната».

5.4.21.1.1.74. Спортивный симулятор вида спорта «плавание».

5.4.21.1.1.75. Спортивный симулятор вида спорта «планерный спорт».

5.4.21.1.1.76. Спортивный симулятор вида спорта «подводный спорт».

5.4.21.1.1.77. Спортивный симулятор вида спорта «полиатлон».

5.4.21.1.1.78. Спортивный симулятор вида спорта «практическая стрельба».

5.4.21.1.1.79. Спортивный симулятор вида спорта «прыжки в воду».

5.4.21.1.1.80. Спортивный симулятор вида спорта «прыжки на батуте».

5.4.21.1.1.81. Спортивный симулятор вида спорта «прыжки на лыжах с трамплина».

5.4.21.1.1.82. Спортивный симулятор вида спорта «пулевая стрельба».

5.4.21.1.1.83. Спортивный симулятор вида спорта «пэйнтбол».

5.4.21.1.1.84. Спортивный симулятор вида спорта «рафтинг».

5.4.21.1.1.85. Спортивный симулятор вида спорта «регби».

5.4.21.1.1.86. Спортивный симулятор вида спорта «роллер спорт».

5.4.21.1.1.87. Спортивный симулятор вида спорта «роуп скиппинг (спортивная скакалка)».

5.4.21.1.1.88. Спортивный симулятор вида спорта «рукопашный бой».

5.4.21.1.1.89. Спортивный симулятор вида спорта «рыболовный спорт».

5.4.21.1.1.90. Спортивный симулятор вида спорта «сават».

5.4.21.1.1.91. Спортивный симулятор вида спорта «самбо».

5.4.21.1.1.92. Спортивный симулятор вида спорта «самолетный спорт».

5.4.21.1.1.93. Спортивный симулятор вида спорта «санный спорт».

5.4.21.1.1.94. Спортивный симулятор вида спорта «северное многоборье».

5.4.21.1.1.95. Спортивный симулятор вида спорта «серфинг».

5.4.21.1.1.96. Спортивный симулятор вида спорта «синхронное плавание».

5.4.21.1.1.97. Спортивный симулятор вида спорта «скалолазание».

5.4.21.1.1.98. Спортивный симулятор вида спорта «сквош».

5.4.21.1.1.99. Спортивный симулятор вида спорта «скейтбординг».

5.4.21.1.1.100. Спортивный симулятор вида спорта «смешанное боевое единоборство (ММА)».

5.4.21.1.1.101. Спортивный симулятор вида спорта «сноуборд».

5.4.21.1.1.102. Спортивный симулятор вида спорта «современное пятиборье».

5.4.21.1.1.103. Спортивный симулятор вида спорта «софтбол».

5.4.21.1.1.104. Спортивный симулятор вида спорта «спорт сверхлегкой авиации».

5.4.21.1.1.105. Спортивный симулятор вида спорта «спортивная борьба».

5.4.21.1.1.106. Спортивный симулятор вида спорта «спортивно-прикладное собаководство».

5.4.21.1.1.107. Спортивный симулятор вида спорта «спортивное метание ножа».

5.4.21.1.1.108. Спортивный симулятор вида спорта «спортивная акробатика».

5.4.21.1.1.109. Спортивный симулятор вида спорта «спортивная аэробика».

5.4.21.1.1.110. Спортивный симулятор вида спорта «спортивная гимнастика».

5.4.21.1.1.111. Спортивный симулятор вида спорта «спортивное ориентирование».

5.4.21.1.1.112. Спортивный симулятор вида спорта «спортивный туризм».

5.4.21.1.1.113. Спортивный симулятор вида спорта «стендовая стрельба».

5.4.21.1.1.114. Спортивный симулятор вида спорта «страйкбол».

5.4.21.1.1.115. Спортивный симулятор вида спорта «стрельба из арбалета».

5.4.21.1.1.116. Спортивный симулятор вида спорта «стрельба из лука».

5.4.21.1.1.117. Спортивный симулятор вида спорта «судомодельный спорт».

5.4.21.1.1.118. Спортивный симулятор вида спорта «сумо».

5.4.21.1.1.119. Спортивный симулятор вида спорта «тайский бокс».

5.4.21.1.1.120. Спортивный симулятор вида спорта «танцевальный спорт».

5.4.21.1.1.121. Спортивный симулятор вида спорта «теннис».

5.4.21.1.1.122. Спортивный симулятор вида спорта «триатлон».

5.4.21.1.1.123. Спортивный симулятор вида спорта «тхэквондо».

5.4.21.1.1.124. Спортивный симулятор вида спорта «тхэквондо ГТФ».

5.4.21.1.1.125. Спортивный симулятор вида спорта «тхэквондо ИТФ».

5.4.21.1.1.126. Спортивный симулятор вида спорта «тхэквондо МФТ».

5.4.21.1.1.127. Спортивный симулятор вида спорта «тяжелая атлетика».

5.4.21.1.1.128. Спортивный симулятор вида спорта «универсальный бой».

5.4.21.1.1.129. Спортивный симулятор вида спорта «ушу».

5.4.21.1.1.130. Спортивный симулятор вида спорта «фехтование».

5.4.21.1.1.131. Спортивный симулятор вида спорта «фигурное катание на коньках».

5.4.21.1.1.132. Спортивный симулятор вида спорта «фитнес-аэробика».

5.4.21.1.1.133. Спортивный симулятор вида спорта «флорбол».

5.4.21.1.1.134. Спортивный симулятор вида спорта «фристайл».

5.4.21.1.1.135. Спортивный симулятор вида спорта «функциональное многоборье».

5.4.21.1.1.136. *Подпункт утратил силу (приказ Минспорта России от 8 декабря 2022 г. № 1178).*

5.4.21.1.1.137. Спортивный симулятор вида спорта «хоккей на траве».

5.4.21.1.1.138. Спортивный симулятор вида спорта «хоккей с мячом».

5.4.21.1.1.139. Спортивный симулятор вида спорта «художественная гимнастика».

5.4.21.1.1.140. Спортивный симулятор вида спорта «чир спорт».

5.4.21.1.1.141. Спортивный симулятор вида спорта «эстетическая гимнастика».

5.4.21.1.1.142. Спортивный симулятор национального вида спорта «гонки на охотничьих лыжах».

5.4.21.1.1.143. Спортивный симулятор национального вида спорта «керешу».

5.4.21.1.1.144. Спортивный симулятор национального вида спорта «мас-рестлинг».

5.4.21.1.1.145. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «армейский рукопашный бой».

5.4.21.1.1.146. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «армейское тактико-стрелковое многоборье».

5.4.21.1.1.147. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «военно-прикладной спорт».

5.4.21.1.1.148. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «военно-спортивное многоборье».

5.4.21.1.1.149. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «гребля на шлюпках».

5.4.21.1.1.150. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «гребно-парусное двоеборье».

5.4.21.1.1.151. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «комплексное единоборство».

5.4.21.1.1.152. Спортивный симулятор военно-прикладного вида спорта «международное военно-спортивное многоборье».

5.4.21.1.1.153. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «многоборье кинологов».

5.4.21.1.1.154. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «многоборье спасателей МЧС России».

5.4.21.1.1.155. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «пожарно-спасательный спорт».

5.4.21.1.1.156. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебно-боевая стрельба».

5.4.21.1.1.157. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебно-прикладной спорт ФСО России».

5.4.21.1.1.158. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебно-прикладной спорт».

5.4.21.1.1.159. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебно-прикладной спорт ФТС России».

5.4.21.1.1.160. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебное двоеборье».

5.4.21.1.1.161. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебное единоборство».

5.4.21.1.1.162. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебное многоборье».

5.4.21.1.1.163. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «служебный биатлон».

5.4.21.1.1.164. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «спасательный спорт».

5.4.21.1.1.165. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «стрельба из боевого ручного стрелкового оружия».

5.4.21.1.1.166. Спортивный симулятор служебно-прикладного вида спорта «стрельба из штатного или табельного оружия».

5.4.21.2. Участники

5.4.21.2.1. Число сторон в матче зависит от правил вида спорта.

5.4.21.2.2. Число участников за одну сторону и допустимое число запасных спортсменов определяется Регламентом соревнования.

5.4.21.3. Параметры Гейма

5.4.21.3.1. Цель игры: в течение отведённого времени достичь результата, определяемого симулируемым видом спорта.

5.4.21.3.2. Гейм делится на раунды в соответствии с Регламентом соревнований и Техническими правилами, каждый из которых длится ограниченное время. Выигрыш определяется в соответствии с установленными внутриигровыми параметрами.

5.4.21.3.3. Если выбранной системой соревнований или Регламентом соревнований не допускается ничья в гейме, то в этом случае используются внутриигровые механизмы определения победителя либо иной способ, предусмотренный Регламентом.

5.4.21.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.21.4.1. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 30 секунд за гейм от одной стороны, только между раундами за исключением случаев неполадок оборудования.

5.4.21.4.2. Список арен и правило их выбора определяются Техническими правилами.

5.4.21.4.3. Правило выбора стороны и правила чередования сторон определяются Техническими правилами.

5.4.21.4.4. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления или персонажа в начале гейма:

- выбор команд (персонажей, наборов юнитов) определяется видом спорта и осуществляется самими участниками соревнований перед началом гейма;
- если участники соревнований не могут достичь договоренности об очередности выбора, то оба участника соревнований сообщают судье свой выбор в закрытую, а он потом объявляет команды обеих сторон, после чего стороны не могут менять свои команды;
- схема игры (схема расстановки юнитов) определяется участниками соревнований до начала гейма, аналогично выбору команд и может быть изменена между раундами или во время пауз в игре.

5.4.21.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры.

5.4.21.5.1. При дисконнекте всех участников соревнований (в случае технических неполадок на сервере) назначается переигровка.

5.4.21.5.2. Матчевый судья принимает решение о значении времени и о текущем внутриигровом состоянии в момент вынужденной остановки игры.

5.4.21.5.3. Стороны запускают новую игру (начинают новый гейм) и на протяжении времени до установленного в п.6.1. значения восстанавливают счёт, составы и положения своих наборов юнитов на поле. По наступлению установленного момента времени игра возобновляется.

5.4.21.5.4. При третьем дисконнекте одного из участников соревнований на протяжении одного гейма второй вправе обратиться к судье, с просьбой остановить гейм и засчитать текущий счёт.

5.4.21.5.5. При частых сбоях соединения с ареной участник соревнований вправе остановить игру, сделать дисконнект для перезагрузки своего компьютера или приставки.

5.4.21.5.6. Время ожидания участника соревнований после дисконнекта – 10 минут, по истечению которого гейм засчитывается техническим поражением отсутствующего.

5.4.22. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ»

5.4.22.1. Общие требования

5.4.22.1.1. Соревновательные головоломки – это дисциплина компьютерного спорта, где спортсмены используют видеоигры жанра головоломки, соревновательный процесс построен на решении логических и стратегических задач, использовании памяти, определения правильной последовательности действий.

5.4.22.2. Участники

5.4.22.2.1. Число сторон в матче: 2.

5.4.22.2.2. Число участников за одну сторону: 1.

5.4.22.3. Параметры гейма

5.4.22.3.1. Параметры гейма определяются Техническими правилами. Цель игры – превзойти соперника в выполнении условий головоломки в условиях ограниченного времени.

5.4.22.3.2. Гейм заканчивается проигрышем одного из участников соревнований в соответствии с техническими правилами.

5.4.22.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.22.4.1. Паузы и таймауты не предусмотрены.

5.4.22.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.22.5.1. Дисконнектом считается полная потеря связи участника соревнований с сервером, не возобновившаяся в течение минуты.

5.4.22.5.2. В случае дисконнекта одного из участников соревнований, после его возвращения игра продолжается в соответствии с внутриигровой механикой. Если не предусмотрено продолжение игры, то стороны действуют в соответствии с Регламентом.

5.4.22.5.3. Если связь не возобновлена в течение 10 минут, выигрыш в гейме присуждается оставшемуся участнику соревнований, если иное не установлено Регламентом.

5.4.23. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «ФАЙТИНГ»

5.4.23.1. Общие требования

5.4.23.1.1. Для проведения соревнований используются видеоигры, имитирующие процесс единоборств.

5.4.23.2. Участники

5.4.23.2.1. Число сторон в матче: 2.

5.4.23.2.2. Число участников за одну сторону: 1.

5.4.23.3. Параметры гейма

5.4.23.3.1. Параметры гейма определяются Техническими правилами. Цель игры – снизить параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время.

5.4.23.3.2. Гейм делится на раунды, каждый раунд длится фиксированное время в соответствии с Техническими правилами игры.

5.4.23.3.3. Раунд заканчивается проигрышем одного из спортсменов, или ничьей. Ничья в матче не допускается. В случае, если все геймы сыграны

вничью, то победитель определяется матчевым судьей в соответствии с Регламентом соревнований.

5.4.23.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.23.4.1. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 20 секунд за гейм от одной стороны.

5.4.23.4.2. Список арен и правило их выбора: определяются Техническими правилами.

5.4.23.4.3. Правило выбора стороны и правила чередования сторон: по умолчанию определяются выбранной видеоигрой и могут быть дополнены Регламентом соревнований.

5.4.23.4.4. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления или персонажа в начале гейма: выбор персонажа или персонажей осуществляется по правилам, установленным используемой игрой или Техническими правилами.

5.4.23.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.23.5.1. Дисконнектом считается полная потеря связи клиента спортсмена с сервером, не возобновившаяся в течение минуты. Для онлайн соревнований максимальное время дисконнекта одного из игроков – 5 минут.

5.4.23.5.2. В случае дисконнекта одного из спортсменов, после его возвращения гейм продолжается с сохранением счёта по раундам.

5.4.23.5.3. Если связь не возобновлена в течение 5 минут, выигрыш в гейме присуждается оставшемуся спортсмену.

5.24.24. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине «ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ»

5.4.24.1. Общие требования

5.4.24.1.1. Для соревнований используется командная видеоигра, выступающая симулятором тактического боя.

5.4.24.2. Участники

5.4.24.2.1. Число сторон на арене: 2 или более.

5.4.24.2.2. Количественный состав участников за одну сторону предусматривается Регламентом.

5.4.24.2.3. Допустимое число запасных участников определяется Регламентом.

5.4.24.3. Параметры гейма

5.4.24.3.1. Цель игры может как совпадать, так и отличаться для различных сторон. Стороны могут стремиться выполнить командное игровое боевое задание (атака, защита, прорыв, захват, ликвидация объекта, минирование и т.п.) в течение ограниченного времени.

5.4.24.3.2. Гейм может делиться на раунды. Победа в раунде считается игровым очком и достигается:

- атакующей стороной – при выполнении игрового задания в рамках отведенного времени либо уничтожении объектов управления соперника;

- защищающейся стороной – при уничтожении объектов управления соперника и/или лишении возможности атакующей стороне выполнить игровое задание до истечения времени раунда либо по истечении времени раунда.

5.4.24.3.3. Если у команд число побед в раундах одинаково и равно N, ситуация считается ничейной. Ничья в гейме допускается при проведении игр по круговой системе (в т.ч. в групповых стадиях). Условия тай-брейка (если, в соответствии с системой проведения соревнования ничья не допускается) определяются Регламентом.

5.4.24.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.24.4.1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 15 минут, разминка перед первым матчем – 15 минут, перед последующим – 10 минут, если иное не предусмотрено Регламентом.

5.4.24.4.2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами одной группы участников – 15 минут, если иное не предусмотрено Регламентом.

5.4.24.4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут, если иное не предусмотрено Регламентом.

5.4.24.4.4. Получение вне интерфейса клиента участника информации о действиях оппонента не допускается.

5.4.24.4.5. Паузы и таймауты – не более трех таймаутов по 30 секунд за гейм от одной стороны, если иное не предусмотрено Регламентом.

5.4.24.4.6. Изолирование участников или игровой зоны от зрительской зоны – отдельное помещение, при выступлении на сцене обязательны шумоизоляционные наушники.

5.4.24.4.7. Список арен определяется Техническими правилами.

5.4.24.4.8. Правила выбора арен: арены распределяются по турам до старта соревнования жеребьевкой или согласно Регламенту.

5.4.24.4.9. Правила выбора стороны (атака/защита) в начале гейма и правила чередования сторон: выбор сторон в начале матча устанавливается Регламентом и определяется положением в сетке тура либо жребием.

5.4.24.4.10. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления в начале гейма: выбор объектов управления осуществляется по правилам, установленным используемой игрой или Техническими правилами.

5.4.24.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.24.5.1. Дисконнектом считается полная потеря связи клиента участника с сервером, не возобновившаяся в течение 1 минуты, и невозможность вернуться на сервер. Для онлайн-соревнований максимальное время дисконнекта одного из участников – 5 минут.

5.4.24.5.2. В случае дисконнекта одного или обоих участников, после их возвращения гейм продолжается с сохранением счета. Если это правило

невозможно выполнить, назначается переигровка (если иное не установлено Регламентом).

5.4.24.5.3. Если связь не возобновлена в течение 5 минут, выигрыш в гейме присуждается оставшемуся участнику. Решение о присуждении победы или переигровке принимает матчевый судья по результатам просмотра записи гейма (если иное не установлено Регламентом).

5.4.24.5.4. В случае переигровки гейма участник соревнований выбирает те же разновидности объектов управления, что и в изначальном гейме. Если выбор объекта управления кого-либо из участников соревнований был случайным, то в переигровке он выбирает ту разновидность объекта управления, которой он играл в изначальном гейме с сохранением всех изначальных параметров и характеристик (если иное не установлено Регламентом).

5.4.24.6. Наблюдение за игрой, судейство и ассистирование

5.4.24.6.1. На ЛАН-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.

5.4.24.6.2. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований: при проведении ЛАН-соревнований трансляция матча в сеть Интернет или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за ее недоступностью участникам матча.

5.4.24.7. Необходимые дополнительные положения

5.4.24.7.1. Команда не может быть допущена к матчу в неполном составе.

5.4.24.7.2. Регламентом соревнований может предусматриваться обязательная запись видео игрового процесса на протяжении всего матча или запись игрового процесса встроенными инструментами видеоигры. Формат видеозаписи определяется текущими спецификациями или Регламентом, при этом обеспечивается читаемость названий игровых аккаунтов участников.

5.4.25. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности

5.4.25.1.В целях обеспечения равных возможностей и независимости результатов от случайности спортсмены должны отключать возможность получения внешних сообщений в интерфейсе видеоигры и запускающих ее программ.

5.4.25.2. Во время матча спортсменам запрещается вести внешнюю коммуникацию в программах голосовой связи с лицами.

5.4.25.3. Спортсмены должны соблюдать установленные Регламентом соревнований параметры пред-матчевого уровня объекта управления.

5.4.25.4. Спортсмены обязаны по требованию судьи или организатора соревнований пройти пред-матчевую проверку видов и характеристик выбранных ими объектов управления.

5.5. Процедуры замены, удаления с соревнований участников соревнований

5.5.1. Замены запрещены, если иное не предусмотрено Регламентом соревнования.

5.5.2. Замены могут быть предусмотрены в Регламентах соревнований для сборных команд и в случае, если за сторону играет более 1 участника. Правила и условия замены устанавливаются Регламентом соревнований.

5.6. Перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях

5.6.1. Запрещаются установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, использующегося на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для участников соревнований при проведении соревнований, а именно:

- временно или непрерывно открывает часть арены, неисследованную объектом управления участника соревнований спортсмена;
- показывает передвижение юнита, объекта управления в местах, недоступных для наблюдения спортсменом в обычном режиме;
- улучшает видимость арены, убирая визуальные эффекты, присутствующие в обычном режиме, за исключением снижения качества графики;
- позволяет прослушивать звуковые эффекты объекта управления соперника, недоступные в обычном режиме;
- показывает информацию о состоянии, предметах и характеристиках объекта управления соперника, информацию о наличии или состоянии важных предметов арены;
- автоматически наводит средства поражения объектов управления на цель;
- уменьшает вероятность поражения объекта управления спортсмена от действий соперников;
- увеличивает скорость передвижения объекта управления и скорость совершаемых им действий, в т.ч. скорость использования предметов;
- увеличивает или ослабляет эффект применения предметов;
- использует ошибки видеоигры и её программного кода для обеспечения преимущества, а также позволяет какие-либо другие действия, недоступные в стандартном интерфейсе видеоигры, кроме редактирования текстовых конфигурационных файлов (если это разрешено).

5.6.2. Запрещается аппаратное или программное переназначение кнопок и других элементов устройств ввода, если оно производится вне стандартных интерфейсов видеоигры. Тем не менее, при проведении соревнований с использованием видеоигр, файловая структура которых открыта для диспетчеров файлов, в случае если конфигурационный файл не может быть сохранён для участника соревнований, может быть допущено

использование заранее подготовленных текстовых конфигурационных файлов участников соревнований. Использование макросов и проверка конфигурационных файлов на наличие запрещённых команд оговаривается Техническими правилами дисциплины, Положением и Регламентом соревнований.

5.6.3. Установка драйверов (управляющих программ), подключение собственных устройств ввода/вывода участника соревнований, загрузка конфигурационного файла осуществляются только с разрешения судьи и под его контролем или под контролем технического специалиста, обслуживающего соревнования. Некорректная работа драйверов собственных устройств ввода/вывода участника соревнований, некорректная работа самих этих устройств не является причиной изменения расписания, остановки матчей или отмены их результатов. В случае невозможности настроить собственные устройствах ввода/вывода участника соревнований ему предоставляются устройства ввода/вывода, обеспеченные организатором соревнований.

5.6.4. Все необходимые для настройки своих устройств и настройки отображения игрового процесса файлы заранее предоставляет организаторам соревнований.

5.6.5. За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на организации соревнований, к участнику соревнований, тренеру команды, руководителю команды спортивные санкции не применяются, однако такое лицо может быть призвано к порядку уполномоченным судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений.

5.6.6. За нарушения, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, приведшие к переигровке, порче оборудования, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии соревнований, организаторов, команд и компьютерного спорта в целом, но допущенные не намеренно, а

также за намеренные незначительные нарушения, а также при повторном совершении нарушения, за которое лицо было призвано к порядку уполномоченным судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций, к участнику соревнований, тренеру команды, руководителю команды применяется предупреждение.

5.6.7. За нарушения, повлиявшие на ход матча или гейма, участнику соревнований засчитывается поражение в матче или гейме.

5.6.8. За систематические намеренные нарушения, влияющие или способные повлиять на ход отдельных матчей и соревнований в целом, а также при намеренном нарушении, совершенном после применения второго предупреждения, участник соревнований удаляется.

5.6.9. За намеренную нечестную игру участник соревнований удаляется и может быть дисквалифицирован (в случае участия командой – полным составом) в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт».

К нечестной игре относится использование дополнительного программного обеспечения, не предусмотренного правилами, Положением, Регламентом, Техническими правилами, заведомый проигрыш в матче и т.п.

5.6.10. Следующие действия участников соревнований влекут за собой применение дисциплинарных взысканий (спортивных санкций):

- пререкания с судьями и соперниками, как в устной форме, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения – предупреждение;
- преднамеренное затягивание начала матча или гейма – предупреждение;
- попытка оказать любым способом влияние на принятие судьи решения по спорным игровым ситуациям – предупреждение;

- на ЛАН-соревнованиях и ЕСнУП повреждение или нанесение ударов по оборудованию и мебели, а также по любому спортивному или личному имуществу – от предупреждения до удаления с соревнований в зависимости от характера нанесённых повреждений;
- резкое отсоединение кабелей оборудования: неумышленное – предупреждение, умышленное – предупреждение либо удаление с соревнований в зависимости от последствий;
- преднамеренный беспричинный дисконнект, прекращение видеоигры, выключение игрового компьютера во время игры – присуждение поражения в текущем гейме, предупреждение либо удаление с соревнований;
- вскрытие корпуса игрового оборудования или умышленное отсоединение кабелей оборудования, его отключение на лан-соревнованиях и ЕСнУП – предупреждение или присуждение поражения в текущем гейме, или удаление с соревнований;
- установка программного обеспечения без разрешения судьи (лан-соревнования и ЕСнУП) – предупреждение;
- установка и/или использование запрещённого программного обеспечения или запрещённых макросов, недопустимое перепрограммирование устройств ввода – удаление с соревнования, присуждение поражения в текущем матче с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт»;
- неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам соревнований, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения, в т. ч. на

любых языках – предупреждение, повторное – удаление с соревнования;

- намеренные помехи проведению других матчей – предупреждение;
- указание неверных регистрационных данных – предупреждение и последующее обязательное исправление данных, в случае невозможности исправить или при наступлении необратимых последствий – удаление;
- передача своего аккаунта другим лицам, постоянная или временная – удаление с соревнований (если обнаружено на соревнованиях) как участника соревнований, передавшего свой аккаунт, так и того, кто играл за него с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт»;
- трансляция в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» без ведома организаторов, в случае если в соответствии с утвержденным Регламентом соревнований такая трансляция должна производиться только с согласия организатора – от предупреждения до удаления с соревнований с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт», в зависимости от последствий, вызванных такой трансляцией;
- сговор с обозревателем, приводящий к нечестной игре, либо принятие подсказок от обозревателя без уведомления судьи матча о его некорректном поведении – удаление с соревнований с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами

аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт», в зависимости от последствий;

- некорректные по отношению к оппоненту действия участников соревнований, влияющие на результат игры – удаление участника соревнований;
- некорректные действия тренера по отношению к обозревателям, зрителям и судьям – удаление тренера;
- излишне частое, необоснованное и бесполезное использование внутриигрового чата видеоигры – предупреждение;
- необоснованные остановки игры, остановки игры сверх установленного количества – предупреждение;
- опоздание к началу матча по расписанию: до 5 минут – предупреждение, от 5 до 10 минут – предупреждение, свыше 10 минут – присуждение поражения в матче. Организатор соревнований вправе ужесточать временные рамки;
- отказ изменить игровой псевдоним или название группы, использующиеся на соревнованиях в турнирной таблице – назначение такового на усмотрение главного судьи и предупреждение; в случае невозможности изменения участник соревнований может быть не допущен на соревнование.
- отказ или невозможность по требованию судьи на онлайн-соревнованиях задействовать дополнительное устройство ввода, контролирующее достоверность участника соревнований, предоставление документов, удостоверяющего личность – присуждение поражения в предстоящем матче;
- отказ или невозможность предъявить по требованию судьи документы, удостоверяющие личность, или действующую справку от врача, разрешающую участие в соревнованиях по компьютерному спорту – удаление;

- форма одежды, вызывающая или оскорбительная для окружающих, либо противоречащая Регламенту соревнований, в том числе в части размещения рекламы – недопуск до соревнований, а в случае, если изменена или обнаружена уже в ходе соревнований – предупреждение и обязательное устранение нарушения; в случае неустранения – удаление;
- необоснованное затягивание начала гейма, отсутствие готовности по прошествии установленного времени до начала матча или гейма – в случае игнорирования предупреждения – присуждение поражения в текущем гейме;
- неверный ввод результата в систему турнирной платформы – предупреждение;
- снятие (отмена) паузы, выставленной оппонентом раньше времени её истечения, либо паузы, выставленной судьёй – предупреждение, а если таковое повторено неоднократно на протяжении одного гейма, что привело к проигрышу оппонента – присуждение поражения в соответствующем гейме;
- отказ в смене арены (если смена арены зависит от участника соревнований) на установленную согласно Правилам и Регламенту соревнований – присуждение поражения в текущем матче;
- совершение запрещённых приёмов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей, юнитов и предметов – предупреждение (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – от отмены результатов гейма до присуждения поражения нарушающей стороне);
- объединение усилий двух и более сторон одного матча при проведении соревнований по системе «Каждый против всех» против любой из или против всех оставшихся сторон вне рамок разрешённой правилами дисциплины взаимопомощи – техническое поражение всех объединившихся сторон в текущем гейме с возможной последующей

дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт».

- в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями, Регламентами о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры.

5.6.11. В случаях, предусмотренных Регламентом соревнований, для игр, в которых не допускается получение участником соревнований сведений о действиях оппонента вне интерфейса клиента видеоигры, если участник соревнований не вёл или не сохранил запись игры (не предоставил таковую по запросу судьи), то к нему применяется спортивная санкция в виде предупреждения либо присуждения поражения в одном или нескольких геймах одного матча, по которым участник соревнований не предоставил запись, если это привело к невозможности определить, использовал ли участник соревнований, не записавший игру или видео игрового процесса, запрещённое программное обеспечение, а подозрение в этом было объявлено оппонирующей стороной.

5.6.12. Любое нарушение обозревателем Правил, спортивной этики, провоцирование на нарушения участников соревнований, обозревателей и пр. ведёт к немедленному удалению обозревателя с арены текущего матча и с соревнований в целом.

5.7. Способы фиксации результатов соревнований и (или) нарушения правил

5.7.1. Результаты матчей фиксируются в матчевых протоколах или в системе турнирной платформы.

5.7.2. Судьи контролируют правильность отражения результатов матчей в итоговых протоколах.

5.7.3. Контроль за соблюдением правил осуществляется судейской коллегией, в том числе: непосредственным наблюдением, постфактум по просмотру записей (или видеозаписей) матчевых игр, скриншотами и с помощью специализированных программ, предустановленных на предоставленных участникам компьютерах, а также на компьютере расположения игрового сервера.

5.8. Правила поведения участников соревнований

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

5.8.2. Участники соревнований обязаны воздерживаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий.

5.8.3. Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и принцип честной спортивной борьбы.

5.8.4. Участники соревнований обязаны знать и соблюдать настоящие Правила, Положения (Регламенты) о соответствующих соревнованиях, а также нормативные документы аккредитованной общероссийской спортивной федерации.

5.9. Виды спортивных санкций, применяющихся за нарушения правил

5.9.1. За нарушение правил компьютерного спорта к участникам соревнований в порядке и на условиях, предусмотренных настоящими Правилами, Положениями (Регламентами) о таких соревнованиях уполномоченными судьями (судейскими органами) соответствующего соревнования могут применяться следующие санкции:

- предупреждение;
- удаление
- техническое поражение в гейме;
- техническое поражение в матче.

5.9.2. Предупреждение является спортивной санкцией, которая применяется за совершение впервые незначительного нарушения и выражается в письменном напоминании о сути обязательного для соблюдения правила, сопряженном с угрозой применения иной более строгой спортивной санкции в случае совершения нарушения в будущем. За совершение повторного нарушения может быть применено второе предупреждение, влекущее за собой удаление.

5.9.3. Удаление является спортивной санкцией, которая выражается в требовании покинуть место проведения соревнования и/или территорию, на которой находятся официальные лица. В случае удаления участника соревнований, проводимых по системе на выбывание (или на соответствующем этапе), участнику соревнований засчитывается техническое поражение по всем возможным предстоящим матчам с нулевым счётом. Занятое место не сохраняется. При необходимости для окончательного распределения мест после удаления такого участника соревнований назначаются дополнительные матчи. В случае удаления участника соревнований, проводимых по круговой системе, (или на соответствующем этапе, в т.ч. групповом) если участник соревнований участвовал в более, чем половине матчей соревнования (этапа), по оставшимся ему присваивается техническое поражение, если же сыграл не более половины – результаты сыгранных им матчей соревнования (этапа) аннулируются.

Удаление применяется в случае применения второго предупреждения, а также в случаях:

- предоставления лицом недостоверной информации о себе (ФИО, возраст, иные данные);

- осуществления командой несогласованной замены;
- указания никнейма и/или наименования команды, защищенного правами третьих лиц (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя на такое использование), сходного или идентичного никнейму других участников соревнований и/или наименованию другой команды, сходного или идентичного никнейму официальных лиц спортивных соревнований, имеющего нецензурное, непристойное или оскорбительное значение;
- несоблюдения требования о конфиденциальности при общении с официальными лицами;
- несоблюдения принципов спортивного поведения и честной игры;
- использования нескольких игровых аккаунтов и/или нелицензионных игровых аккаунтов;
- использования любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику дисциплин соревнований, в том числе предназначенного для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода игры своему оппоненту;
- отказа зарегистрироваться на официальной турнирной платформе соревнования;
- использование запрещенной/несогласованной игровой и/или голосовой платформы;
- неявки на два и более матчей подряд;
- фиксации того факта, что участник соревнований когда-либо получал блокировку, например, в системе Valve Anti-Cheat (VAC), был уличен в мошенничестве, в том числе использовал запрещенное программное обеспечение (если такой участник был допущен для участия в соревнованиях);

- отказа от продолжения участия в соревнованиях без уважительных причин;
- невозможности продолжить участие в соревновании по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику медицинской помощи). В случае, если участник в составе команды – может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Регламентом соответствующего соревнования;
- в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями, Регламентами о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры.

5.9.4. Техническое поражение в гейме является спортивной санкцией, которая выражается в присуждении участнику соревнований (команде) – нарушителю поражения в гейме, а его/её оппоненту – победы в гейме. В случае, если гейм, в рамках которого должно быть применено техническое поражение, был сыгран, его результаты подлежат аннулированию. Участник соревнований (команда), которому/-ой было присуждено поражение в гейме считается проигравшим/-ей гейм, а его/её соперник считается победившей в гейме за исключением случая присуждения поражения в гейме обоим участникам соревнований (обеим командам). В случае применения спортивной санкции в виде технического поражения в гейме, все ранее примененные спортивные санкции в рамках данного гейма сохраняются. Техническое поражение в гейме применяется в случаях:

- грубого нарушения обязанности придерживаться общепринятых норм поведения, проявления уважительного отношение к официальным лицам соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
- задержки начала гейма или опоздания к началу гейма;
- начала гейма в неполном составе команды;

- отказа в предоставлении допуска в игровую «комнату» судей и обозревателей;
- написания избыточного количества сообщений (флуд) во внутриигровой «чат»;
- неумышленного нарушения хода соревновательного процесса (выбор неверной игровой колоды, схемы, арены, персонажа и т.п.);
- неумышленного нарушения игровых настроек, в том случае, когда игровую «комнату» создаёт участник соревнований;
- невозможности продолжить участие в гейме по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику медицинской помощи продолжительностью до 15 (пятнадцати) минут). В случае, если участник в составе команды – может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Регламентом соответствующего соревнования;
- в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями, Регламентами о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры.

5.9.5. Техническое поражение в матче является спортивной санкцией, которая выражается в присуждении участнику соревнований (команде) – нарушителю поражения в матче, а его/её оппоненту – победы в матче. В случае если матч, в рамках которого должно быть применено техническое поражение, был сыгран, его результаты подлежат аннулированию. Участник соревнований (команда), которому/-ой было присуждено поражение в матче считается проигравшим/-ей матч, а его/её соперник считается победившей в матче за исключением случая присуждения поражения в матче обоим участникам соревнований (обеим командам). Присуждение технического поражения в матче может являться следствием удаления участника соревнований (команды). В случае применения спортивной санкции в виде технического поражения в матче, все ранее примененные спортивные

санкции в рамках данного матча сохраняются. Техническое поражение в матче применяется в случаях:

- неявки участника соревнований (команды) на матч;
- поломки спортивного оборудования и/или инвентаря, предоставленного участникам соревнований (команде) на время проведения соревнований;
- умышленной установки игровых настроек, не соответствующих требованиям правил соревнования, в том случае, когда игровую «комнату» создаёт участник соревнований (команда);
- умышленного нарушения соревновательного процесса (выбор неверной игровой колоды, схемы, арены, персонажа и т.п.);
- умышленного совершения систематических нарушений, влияющих или способных повлиять на ход отдельных матчей и соревнований в целом;
- невозможности продолжить участие в матче по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику соревнований медицинской помощи продолжительностью до 15 (пятнадцати) минут). В случае, если участник в составе команды – может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Регламентом соответствующего соревнования;
- в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями, Регламентами о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры.

5.9.6. Положениями и Регламентами о соревнованиях, а также нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт» может быть предусмотрено применение иных, не предусмотренных настоящими Правилами спортивных санкций за нарушение соответствующих Положений (Регламентов) о таких соревнованиях, нормативных документов

аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт».

5.10. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований

5.10.1. Обеспечение безопасности при проведении соревнований по компьютерному спорту проводится в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

5.11. Требования к спортивной экипировке и размещению на ней рекламы

5.11.1. Форма всех участников соревнований должна быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы быть оскорбительными.

5.11.2. На экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.

5.11.3. Форма одежды участника соревнований и требования к размещению рекламы определяется Регламентом соревнований. Участники соревнований, чья форма одежды не соответствует требованиям, установленным Регламентом соревнований, к соревнованиям не допускаются.

5.12. Требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик

5.12.1. Требования к спортивному инвентарю определяются Федерацией.

5.12.2. Инвентарь компьютерного спорта может включать в себя компьютер, монитор, планшет, консоль, видеоигру, устройства, необходимые

для общения участников соревнований, устройства ввода-вывода, джойстик и другие технические средства.

5.12.3. Компьютеры и технические устройства по параметрам производительности должны соответствовать требованиям, рекомендуемым международной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт», либо, при их отсутствии, как минимум, указываемым производителями (распространителями, правообладателями) используемых видеоигр в качестве рекомендуемых, а также быть укомплектованными всеми необходимыми для проведения соревнования устройствами ввода/вывода.

5.12.4. Размер мониторов компьютеров, используемых для соревнований, составляет не менее 19 дюймов по диагонали. При проведении соревнований с использованием игровых приставок (один монитор для обеих сторон) размер монитора составляет не менее 24 дюймов по диагонали. При проведении соревнований по соревновательным головоломкам размер дисплея регулируется Регламентом соревнований. Параметр времени отклика монитора составляет не более 5 миллисекунд.

5.12.5. Состав инвентаря определяется дисциплиной либо видом программы соревнования (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, Регламентом соревнований.

5.12.6. Помимо операционной системы на игровые компьютеры устанавливается программное обеспечение, необходимое для проведения соревнований, а также устройства, необходимые для общения участников соревнований, устройств ввода/вывода и других технических средств.

5.12.7. При проведении соревнований с использованием видеоигр с локальными серверами разница во времени между отправкой запроса и получением ответа (пинг) между компьютером и сервером не должна превышать 20 миллисекунд.

5.12.8. При проведении соревнований с использованием игр на мобильных платформах участникам разрешено использовать личные

мобильные устройства или использовать устройства, предоставленные организаторами соревнований.

5.12.9. Организаторы, в соответствии с Регламентом соревнований могут обеспечить возможность подключения устройств ввода-вывода, принадлежащих спортсменам. Подключаемые устройства не должны содержать запрещенных программ. При этом спортсмен должен обеспечить возможность проверки организаторами устройств на наличие запрещенных программ.

5.13 Условия замены спортивного инвентаря (повреждение или потеря)

5.13.1. Во время спортивных соревнований участники соревнований могут использовать собственный спортивный инвентарь (клавиатура, мышь, наушники и микрофон, джойстик, коврики) или же предоставленный организатором.

5.13.2. Участники соревнований обязаны бережно относиться к спортивному инвентарю, предоставленному организатором.

5.13.3. Замена спортивного инвентаря в случае его повреждения или утери осуществляется организатором соревнований.

5.13.4. В случае, если будет доказано, что спортивный инвентарь был украден участником соревнований, этот участник соревнований может быть дисквалифицирован в соответствии с нормами, предусмотренными Положением, Регламентом о соревновании, нормативными документами аккредитованной общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт».

5.14. Требования к медико-санитарному обеспечению

5.14.1. Главной задачей организатора соревнований является обеспечение безопасности и здоровья всех участников соревнований, а также официальных лиц.

5.14.2. Организатор соревнований должен обеспечить оказание медицинской помощи в соответствии с нормативными документами, регулирующими порядок организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных 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».

5.14.3. Основными задачами медицинского обслуживания являются:

- оказание первой помощи участникам соревнований непосредственно на месте соревнований;
- наблюдение за выполнением санитарно-гигиенических требований при проведении соревнований;
- контроль над состоянием здоровья участников соревнований и проверка правильности оформления допуска участников к соревнованиям (по состоянию здоровья).

5.15. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов

5.15.1. Вследствие наступления обстоятельств, возникших в результате событий чрезвычайного характера (неблагоприятные погодные условия, отключение электроэнергии, войны, эпидемии, террористические акты и пр.), Главная судейская коллегия вправе отменить соревнование или перенести время и дату проведения соревнований, или принять решение о проведении финального этапа соревнований в формате «онлайн».

5.16. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям, с указанием

размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста

5.16.1. Участник соревнований может заявить протест в течение 10 минут после окончания матча. Сразу после заявления протеста матчевый судья должен передать протест через старшего судью (в его отсутствие – главного судью) в Главную судейскую коллегию и впоследствии руководствоваться окончательным решением Главной судейской коллегии.

5.16.2. Порядок подачи протеста определяется Регламентом проведения соревнований. Решение Главной судейской коллегии по протесту является окончательным и обжалованию не подлежит.

5.16.3. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнования возражениям, протестам, апелляциям, с указанием размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста определяются Регламентом соревнований.

5.17. Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций

5.17.1. Надлежащим образом составленные и поданные протесты рассматриваются Главной судейской коллегией.

5.18. Способы определения победителя соревнований и распределения мест

5.18.1. Победа в матче присуждается по выигранным геймам. Число геймов в матче определяется Регламентом соревнований. Участник соревнований, выигравший матч, считается победителем.

5.18.2. Окончание матча определяется в соответствии с внутриигровой механикой определенного вида программы.

5.18.3. Главная судейская коллегия определяет и объявляет до начала соревнований число участников финальной стадии, проводимой по олимпийской системе.

5.18.4. Способ определения победителя зависит от системы проведения соревнования.

5.18.4.1. Олимпийская система соревнований

5.18.4.1.1. Данная система предусматривает выбывание участника соревнований после первого проигрыша.

5.18.4.1.2. Формат проведения матчей - BO1 (до одной победы) или BO3 (до двух побед), если иное не предусмотрено Регламентом соревнований

5.18.4.1.3. Итоговое распределение мест участников соревнований (определение итоговой классификации спортсменов) проводится следующим образом:

Место	Имя	Динамика игр	Победы	Поражения	Коэффициент
1	A	W W WW	4	0	12
2	B	W W W L	3	1	10
3	E	W W L W (матч за 3 место)	3	1	8
4	F	W W L L (матч за 3 место)	2	2	6
5-8	H	W L	1	1	4
	G	W L	1	1	
	D	W L	1	1	
	C	W L	1	1	
9-16	L	L	0	1	2
	K	L	0	1	
	O	L	0	1	
	P	L	0	1	
	I	L	0	1	
	J	L	0	1	
	N	L	0	1	
	M	L	0	1	

5.18.4.1.4. Подсчет места начинается **всегда** с выявления финалистов, т.е. 1-4 места:

- 1 место - игрок A (выиграл у игрока B);
- 2 место - игрок B;
- 3 место - игрок E, т. к. выиграл у F матч за 3-4 место;
- 4 место - игрок F.

5.18.4.1.5. Расчет 5-8 места:

Игра 9. Игрок H проиграл игроку A (1 место);

Игра 10. Игрок D проиграл игроку E (3 место);

Игра 11. Игрок G проиграл игроку B (2 место);

Игра 12. Игрок C проиграл игроку F (4 место).

Здесь следует считать, что *проигравший **более сильному** игроку занимает **более высокое место***. Так получается:

- 5 место – игрок H;
- 6 место – игрок G;
- 7 место – игрок D;
- 8 место – игрок C.

Подсчет 5-8 места через коэффициенты, указанные в таблице выше. Коэффициент рассчитывается следующим образом: **ax+b**, где **x** – множитель (шаг), **a**=2, **b** – в данном случае равен 0. Такой подход упрощает выявление мест внутри 5-6, 7-8, 9-12 и 13-16.

Расчет происходит путем сложения коэффициентов всех оппонентов игрока в сетке.

Игрок H = A (12) + I (2) = 14

Игрок G = B (10) + J (2) = 12

Игрок D = E (8) + M (2) = 10

Игрок C = F (6) + N (2) = 8

Игрок с наибольшим числовым значением занимает более высокое место.

5.18.4.1.6. После этого происходит расчет 9-16 места:

- Игра 1. Игрок P проиграл игроку A (1 место);

- Игра 2. Игрок I проиграл игроку H (5 место);
- Игра 3. Игрок M проиграл игроку D (7 место);
- Игра 4. Игрок L проиграл игроку E (3 место);
- Игра 5. Игрок O проиграл игроку B (2 место);
- Игра 6. Игрок J проиграл игроку G (6 место);
- Игра 7. Игрок N проиграл игроку C (8 место);
- Игра 8. Игрок K проиграл игроку F (4 место).

Здесь так же считаем, что *проигравший **более сильному** игроку занимает **более высокое место***. Так получается:

- 9 место – игрок P;
- 10 место – игрок O;
- 11 место – игрок L;
- 12 место – игрок K;
- 13 место – игрок I;
- 14 место – игрок J;
- 15 место – игрок M;
- 16 место – игрок N.

5.18.4.1.7. Попробуем подсчитать 9-16 места через коэффициенты, как было показано выше:

P = A (12) = 12

O = B (10) = 10

L = E (8) = 10

K = F (6) = 6

I = H (4)

J = G (4)

N = C (4)

M = D (4)

Игроки P, O, L, K распределяются по местам с 9 по 12, начиная с наибольшего коэффициента. Однако, у игроков I, J, N, M одинаковые коэффициенты, они не встречались в матчах между собой. Для определения

места применяется принцип, что *проигравший **более сильному** игроку занимает **более высокое место***.

- I = H (4) игрок H занимает 5 место, следовательно, игрок I занимает 13 место;
- J = G (4) игрок G занимает 6 место, следовательно, игрок J занимает 14 место;
- N = C (4) игрок C занимает 8 место, следовательно, игрок N занимает 16 место;
- M = D (4) игрок D занимает 7 место, следовательно, игрок M занимает 15 место.

5.18.4.2. Олимпийская система с выбыванием после двух поражений

5.18.4.2.1. Данная система соревнований предусматривает выбывание участника только после двух поражений.

5.18.4.2.2. Формат проведения матчей- ВО3 (до двух побед), если иное не предусмотрено Регламентом соревнований

5.18.4.2.3. Итоговое распределение мест участников соревнований (определение итоговой классификации спортсменов) проводится следующим образом:

Место	Имя	Динамика игр	Победы	Поражения	Коэффициент
1	A	W W W W L W	5	1	16
2	B	W W W L W W L	5	2	14
3	D	W W L W W L	4	2	12
4	C	W W L W L	3	2	10
5-6	F	W L W W L	3	2	8
	H	W L W W L	3	2	
7-8	G	W L W L	2	2	6
	K	L W W L	2	2	
9-12	E	W L L	1	2	4
	N	L W L	1	2	
	O	L W L	1	2	
	P	L W L	1	2	
13-16	I	L L	0	2	2
	J	L L	0	2	
	L	L L	0	2	
	M	L L	0	2	

5.18.4.2.4. Определение 1-3 места.

Подсчет мест всегда начинается с финалистов, т.е. 1-3 или 1-4 мест. В примере на 1-3 места выходят игроки A, B и D. Победитель с одним поражением и 5 победами – игрок A. Далее следует игрок B с 5 победами и 2 поражениями, а за ним игрок D с 4 победами и 2 поражениями.

- 1 место – игрок A;
- 2 место – игрок B;
- 3 место – игрок D;

5.18.4.2.5. Определение 4-6 места.

У игроков C, F и H одинаковое количество побед и поражений, но при этом игрок C стоит выше по турнирной таблице. Определим места игроков через суммы коэффициентов. Расчет происходит путем сложения коэффициентов всех оппонентов игрока в сетке, а затем выводится среднее арифметическое (сумма всех чисел, делённая на их количество).

C = D (12) + H (8) + B (14) + F (8) + O (4) = 46

F = D (12) + G (6) + P (4) + C (10) + L (2) = 34

H = C (10) + K (6) + O (4) + A (16) + J (2) = 38

Игрок с наивысшим числовым значением занимает, соответственно высшее место:

- 4 место – игрок C;
- 5 место – игрок H;
- 6 место – игрок F.

5.18.4.2.6. Определение 7-8 места.

У игроков G и K одинаковое количество побед и поражений, но, игрок G выиграл у K в самой первой игре сетки победителей. Соответственно он занимает место выше, чем K.

Проверим данное утверждение через суммы коэффициентов:

G = F (8) + N (4) + B (14) + K (6) = 34

K = H (8) + E (4) + I (2) + G (6) = 20

У игрока G больше числовое значение, чем у игрока K, следовательно,

- 7 место – игрок G;
- 8 место – игрок K.

5.18.4.2.7. Определение 9-12 места.

У игроков E, N, O и P по два поражения и 1 победа. Они не встречались друг с другом в сетке. Определим их места через коэффициенты.

E = K (6) + D (12) + M (2) = 20

N = G (6) + M (2) + D (12) = 20

O = H (8) + L (2) + C (10) = 20

P = F (8) + J (2) + A (16) = 26

У игрока P наивысшее числовое значение, следовательно, он занимает **9 место**. У игроков O, N и E значения совпали. Рассмотрим личные встречи каждого игрока с сильнейшим противником.

Игрок O проиграл игроку C (4 место)

Игроки E и N проиграли игроку D (3 место).

Отсюда следует, что игрок O занимает **12 место**, т.к. проиграл более слабому игроку, чем остальные.

Определение **10-11 мест**.

Если смотреть на встречи с различающимся соперником, то:

игрок E проиграл игроку K (8 место) => занимает 11 место

игрок N проиграл игроку G (7 место) => занимает 10 место

Итоговое распределение 9-12 мест:

- 9 место – Игрок P;
- 10 место – Игрок N;
- 11 место – Игрок E;
- 12 место – Игрок O.

5.18.4.2.8. Определение 13-16 места.

У игроков I, J, L, M по два поражения и 0 побед, они не встречались между собой в сетке. Подсчитаем их коэффициенты:

I = K (6) + B (14) = 20 (13 место)

J = P (4) + H (8) = 12 (14-15 места)

L = O (4) + F (8) = 12 (14-15 места)

M = N (4) + E (4) = 8 (16 место)

У игроков J и L совпали числовые значения. Рассмотрим встречи с сильнейшим игроком с коэффициентом (8):

Игрок J проиграл игроку H (5 место) => занимает 14 место.

Игрок L проиграл игроку F (6 место) => занимает 15 место.

Итоговое распределение мест с 1 по 16:

1 место – игрок A

2 место – игрок B

3 место – игрок D

4 место – игрок C

5 место – игрок H

6 место – игрок F

7 место – игрок G

8 место – игрок K

9 место – Игрок P

10 место – Игрок N

11 место – Игрок E

12 место – Игрок O

13 место – Игрок I

14 место – Игрок J

15 место – Игрок L

16 место – Игрок M

Важное уточнение по распределению мест: *если у спортсменов различается количество соперников, то считается среднее арифметическое: сумма коэффициентов делится на количество соперников.*

5.18.4.3. Круговая система

5.18.4.3.1. Данная система чаще всего используется для группового этапа с целью выявления сильнейших участников соревнований и выхода их в последующий этап соревнований.

5.18.4.3.2. Каждая команда играет по очереди со всеми остальными (п. 1.4.3.).

5.18.4.3.3. Итоговое распределение мест участников соревнований (определение итоговой классификации спортсменов) проводится в соответствии с количеством выигранных матчей.

5.18.4.3.4. Места, занятые участниками соревнований, определяются по количеству набранных очков, зависящих от количества выигранных матчей, если иное не установлено Регламентом соревнований.

5.18.4.3.5. При равенстве очков у двух или нескольких команд победитель определяется в соответствии с разработанным Положением о соревновании.

5.18.4.4. Швейцарская система

5.18.4.4.1. При проведении турнира по швейцарской системе в каждом туре (начиная со второго-третьего) встречаются участники соревнований, набравшие равное количество очков, причем победа в такой встрече

обеспечивает существенное улучшение позиции в турнире, а поражение значительно опускает участника соревнований вниз по турнирной таблице.

5.18.4.4.2. В первом туре пары разбиваются или случайным жребием, или по рейтингу участников соревнований: участники соревнований разбиваются на две равные группы по рейтингам (группу сильнейших и группу слабейших по рейтингу), после чего пары составляются по принципу: сильнейший из первой группы против сильнейшего из второй, второй по силе из первой группы против второго по силе из второй и так далее. Например, при 30 участниках первый (по рейтингу) играет с 16-м, второй с 17-м и т.д.

5.18.4.4.3. В следующих турах все участники соревнований разбиваются на группы с одинаковым количеством набранных очков. Так, после первого тура, групп будет три: выигравшие, проигравшие и сыгравшие вничью.

5.18.4.4.4. Пары игроков для следующего тура составляются из одной очковой группы по тому же, что и в первом туре, рейтинговому принципу (лучший игрок из верхней половины группы по возможности встречается с лучшим игроком из нижней половины этой группы). При этом, однако, не допускается, чтобы одна и та же пара играла в турнире более одного матча.

5.18.4.4.5. Места в турнире распределяются по набранному количеству очков.

5.18.4.4.6. Участники соревнований, набравшие равное количество очков, распределяются по дополнительным показателям.

5.18.4.5. Смешанная система

5.18.4.5.1. Данная система соревнований представляет собой различные комбинации круговой, олимпийской и олимпийской системы выбыванием после двух поражений.

5.18.4.5.2. Итоговое распределение мест участников соревнований проводится в соответствии с правилами подведения итогов по каждой системе соревнований, используемых в комбинации.

5.19. Иные положения, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

5.19.1. По формату проведения соревнования делятся на ЛАН-соревнования, ЕСнУП, онлайн-соревнования.

5.19.2. ЛАН-соревнования проводятся на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных).

5.19.3. ЕСнУП – единые соревнования на удаленных площадках проходят одновременно в двух и более географически удаленных местах на ЛАН-площадках, имеющих подключение к сети Интернет. Регистрация на соревнования, жеребьевка и турнирная таблица являются едиными для всех мест проведения таких соревнований, ход и результаты соревнований фиксируются в автоматизированной онлайн-системе проведения соревнований (АОС).

5.19.4. При проведении онлайн-соревнований взаимодействие участников соревнований, судей и другого технического и обслуживающего персонала происходит через сеть Интернет, а регистрация участников соревнований, жеребьевка, ход соревнований, их конечные и промежуточные результаты фиксируются на турнирной платформе.

5.19.5. Проведение онлайн-соревнований в качестве официальных соревнований допускается только в следующих случаях:

- соревнование является отборочным этапом, и следующий этап проходит ЛАН или ЕСнУП;
- оборудование и/или программное обеспечение всех участников соревнований, как минимум финального этапа, позволяет контролировать достоверность их участия;
- в специальных случаях, установленных международной федерацией для международных соревнований.

Раздел VI. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

6.1. Состав судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия

6.1.1. Судейская коллегия является совокупностью спортивных судей, назначенных для организации судейства соответствующего соревнования, в которую входят:

- Главный судья и его заместители;
- Главный секретарь и секретари;
- старшие судьи;
- матчевые судьи;
- технические судьи.

6.1.2. Главную судейскую коллегию (Главного судьи, заместителей Главного судьи, Главного секретаря) назначает Организационный комитет по согласованию со Всероссийской коллегией судей или Региональной коллегией судей в зависимости от статуса соревнований. Судейскую коллегию и распределение должностей внутри судейской коллегии, за исключением должностей Главной судейской коллегии, осуществляет Главный судья соревнований по согласованию с Организационным комитетом.

6.1.3. Количество секретарей, старших судей, матчевых судей и технических судей определяется Главным судьей соревнований по согласованию с Организационным комитетом в зависимости от количества площадок, спортивных дисциплин и количества участников соревнований.

6.1.4. Замена матчевых судей осуществляется решением старшего судьи или Главного судьи, как правило, в перерыве между очередными геймами. Замена технических судей осуществляется по решению Главного судьи.

6.1.5. Для матчей, участники соревнований которых играют с разных удаленных площадок, матчевому судье Главным судьей может быть назначен помощник из числа судейской коллегии, находящийся на другой площадке.

6.1.6. Судейская коллегия в лице спортивных судей, входящих в ее состав, осуществляет контроль за соблюдением правил, в том числе: непосредственным наблюдением, постфактум по просмотру записей (или видеозаписей) матчевых игр, скриншотами и с помощью специализированных программ, предустановленных на предоставленных участникам компьютерах, а также на компьютере расположения игрового сервера.

6.1.7. В целях осуществления полномочий по организации судейства на соревновании, требующих коллегиального принятия решений, из состава судейской коллегии формируется Главная судейская коллегия.

6.2. Состав главной судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия

6.2.1. В состав Главной судейской коллегии входят Главный судья соревнований, его заместители (до трех), Главный секретарь соревнований и его заместители (до трех).

6.2.2. В состав Главной судейской коллегии должно входить не менее трех человек.

6.2.3. Главный судья на всероссийских соревнованиях назначается Организатором соревнований по рекомендации Всероссийской коллегии судей (ВКС).

6.2.4. ГСК на соревнованиях статуса субъекта Российской Федерации назначается Организатором по рекомендации РКС. Главный судья иных официальных соревнований назначается Организатором по рекомендации ВКС или РКС в зависимости от статуса соревнования.

6.2.5. Количество заместителей Главного судьи определяется Главным судьей соревнований по согласованию с Организатором соревнований в

зависимости от количества площадок и количества участников соревнований, но количество заместителей не должно быть более трех.

6.2.6. В отсутствие Главного судьи решения принимает Заместитель Главного судьи, который назначается Главным судьей.

6.2.7. Заместитель Главного судьи в отсутствие Главного судьи выполняет его обязанности, пользуется всеми его правами; осуществляет руководство судейскими бригадами, в соответствии с Правилами, Положением и Регламентом о соревнованиях.

6.2.8. В отсутствие главного секретаря его функции выполняет секретарь, назначенный Главным судьей.

6.2.9. Полномочия ГСК:

- принимает решение о присуждении поражения в матче или гейме и об удалении участника с соревнований;
- аннулирует результат, достигнутый на соревнованиях удаленным участником;
- в случае необходимости отменяет соревнование или переносит время и дату проведения соревнований;
- рассматривает протесты и выносит по результатам рассмотрения окончательные решения;
- определяет и объявляет до начала соревнований число участников финальной стадии, проводимой по системе прямого выбывания;
- осуществляет иные полномочия, предусмотренные настоящими Правилами, Положением, Регламентом соответствующего спортивного соревнования.

6.3. Права и функциональные обязанности спортивных судей по подготовке, проведению и завершению соревнований, в зависимости от занимаемой должности

6.3.1. Главный судья:

- отвечает за судейство соревнований в соответствии с настоящими Правилами;
- организует работу судейской коллегии;
- контролирует состояние места проведения соревнований, компьютерного оборудования и других технических средств;
- проводит заседания судейской коллегии, принимает протесты и выносит их на рассмотрение ГСК;
- подписывает итоговый протокол соревнований и письменный отчет о проведенных соревнованиях по компьютерному спорту;
- оценивает работу судей, обслуживающих соревнование;
- применяет спортивные санкции в пределах своей компетенции.

6.3.2. Главный судья имеет право:

- отложить время начала соревнований, если условия их проведения не отвечают требованиям настоящих Правил;
- объявить перерыв или изменить расписание игр;
- отстранить от судейства соревнования спортивных судей, в случае нарушения ими Положения, Регламента, данных Правил, действующего законодательства Российской Федерации, за неспортивное поведение;
- удалить участников соревнований и иных официальных лиц за неспортивное поведение, нарушение Положения, Регламента соревнований, нарушение данных Правил, действующего законодательства Российской Федерации.

6.3.3. Главный секретарь, секретари:

- проводит жеребьевку участников соревнований;
- составляет и ведет таблицу соревнований;
- составляет расписание встреч;
- контролирует ведение протоколов встреч и заверяет их своей подписью;
- оформляет и подписывает итоговый протокол;

- организует выдачу документов по итогам соревнований.

6.3.4. Старший судья:

- осуществляет контроль за соревнованиями и судейством в своем виде программы (дисциплине);
- оказывает поддержку секретарю соревнований в составлении общего протокола соревнований в части своего вида программы;
- руководит работой матчевых судей.

6.3.5. Заместитель главного судьи:

- в отсутствие главного судьи выполняет его обязанности, пользуется всеми его правами;
- осуществляет руководство судейскими бригадами, в соответствии с Правилами, Положением и Регламентом о соревнованиях.

6.3.6. Матчевый судья:

- несет ответственность за проводимый им матч в соответствии с настоящими Правилами и Положением (Регламентом) о соревнованиях;
- до начала матча должен убедиться в готовности компьютерного оборудования и мебели игрового места для каждого участника соревнования;
- должен быть внимательным и объективным, его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над выполнением спортсменами технических действий;
- обязан интерпретировать игровые события в полном соответствии с настоящими Правилами. Решение матчевого судьи может быть отменено Главным судьей;
- составляет протокол встречи.

6.3.7. Технический судья:

- отвечает за состояние компьютерного оборудования и других технических средств;

- руководит техническим персоналом либо самостоятельно осуществляет устранение неполадок аппаратного и программного обеспечения;
- обязан до начала, в течение и после встречи контролировать состояние компьютерного оборудования.

Раздел VII. Рекомендуемые образцы отчетных документов

7.1. Рисунки и таблицы, иллюстрирующие сведения, содержащиеся в правилах

7.1.1 Порядок определения очередности матчей в соревнованиях по круговой системе:

3 - 4 игрока.

№ тура		
1	1:4	2:3
2	4:3	1:2
3	2:4	3:1

5-6 игроков.

№ тура			
1	1:6	2:5	3:4
2	6:4	5:3	1:2
3	2:6	3:1	4:5
4	6:5	1:4	2:3
5	3:6	4:2	5:1

7 - 8 игроков.

№ тура				
1	1:8	2:7	3:6	4:5
2	8:5	6:4	7:3	1:2
3	2:8	3:1	4:7	5:6
4	8:6	7:5	1:4	2:3
5	3:8	4:2	5:1	6:7
6	8:7	1:6	2:5	3:4
7	4:8	5:3	6:2	7:1

9 - 10 игроков.

№ тура					
1	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
2	10:6	7:5	8:4	9:3	1:2
3	2:10	3:1	4:9	5:8	6:7
4	10:7	8:6	9:5	1:4	2:3
5	3:10	4:2	5:1	6:9	7:8
6	10:8	9:7	1:6	2:5	3:4
7	4:10	5:3	6:2	7:1	8:9
8	10:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:10	6:4	7:3	8:2	9:1

11 - 12 игроков.

№ тура						
1	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
2	12:7	8:6	9:5	10:4	11:3	1:2
3	2:12	3:1	4:11	5:10	6:9	7:8
4	12:8	9:7	10:6	11:5	1:4	2:3
5	3:12	4:2	5:1	6:11	7:10	8:9
6	12:9	10:8	11:7	1:6	2:5	3:4
7	4:12	5:3	6:2	7:1	8:11	9:10
8	12:10	11:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:12	6:4	7:3	8:2	9:1	10:11
10	12:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:12	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1

13 - 14 игроков.

№ тура							
1	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
2	14:8	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	1:2
3	2:14	3:1	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
4	14:9	10:8	11:7	12:6	13:5	1:4	2:3
5	3:14	4:2	5:1	6:13	7:12	8:11	9:10
6	14:10	11:9	12:8	13:7	1:6	2:5	3:4
7	4:14	5:3	6:2	7:1	8:13	9:12	10:11
8	14:11	12:10	13:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:14	6:4	7:3	8:2	9:1	10:13	11:12
10	14:12	13:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:14	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:13
12	14:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:14	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1

15 - 16 игроков.

№ тура								
1	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
2	16:9	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	1:2
3	2:16	3:1	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
4	16:10	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	1:4	2:3
5	3:16	4:2	5:1	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
6	16:11	12:10	13:9	14:8	15:7	1:6	2:5	3:4
7	4:16	5:3	6:2	7:1	8:15	9:14	10:13	11:12
8	16:12	13:11	14:10	15:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:16	6:4	7:3	8:2	9:1	10:15	11:14	12:13
10	16:13	14:12	15:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:16	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:15	13:14
12	16:14	15:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:16	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:15
14	16:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:16	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1

17 - 18 игроков.

№ тура									
1	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
2	18:10	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	1:2
3	2:18	3:1	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
4	18:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	1:4	2:3
5	3:18	4:2	5:1	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
6	18:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	1:6	2:5	3:4
7	4:18	5:3	6:2	7:1	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
8	18:13	14:12	15:11	16:10	17:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:18	6:4	7:3	8:2	9:1	10:17	11:16	12:15	13:14
10	18:14	15:13	16:12	17:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:18	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:17	13:16	14:15
12	18:15	16:14	17:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:18	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:17	15:16
14	18:16	17:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:18	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:17
16	18:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:18	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1

19 - 20 игроков.

№ тура										
1	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
2	20:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	1:2
3	2:20	3:1	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
4	20:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	1:4	2:3
5	3:20	4:2	5:1	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
6	20:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	1:6	2:5	3:4
7	4:20	5:3	6:2	7:1	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
8	20:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:20	6:4	7:3	8:2	9:1	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
10	20:15	16:14	17:13	18:12	19:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:20	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:19	13:18	14:17	15:16
12	20:16	17:15	18:14	19:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:20	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:19	15:18	16:17
14	20:17	18:16	19:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:20	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:19	17:18
16	20:18	19:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:20	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:19
18	20:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:20	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1

21 - 22 игрока.

№ тура											
1	1:22	2:21	3:20	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
2	22:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	20:4	21:3	1:2
3	2:22	3:1	4:21	5:20	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
4	22:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	20:6	21:5	1:4	2:3
5	3:22	4:2	5:1	6:21	7:20	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
6	22:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	20:8	21:7	1:6	2:5	3:4
7	4:22	5:3	6:2	7:1	8:21	9:20	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
8	22:15	16:14	17:13	18:12	19:11	20:10	21:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:22	6:4	7:3	8:2	9:1	10:21	11:20	12:19	13:18	14:17	15:16
10	22:16	17:15	18:14	19:13	20:12	21:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:22	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:21	13:20	14:19	15:18	16:17
12	22:17	18:16	19:15	20:14	21:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:22	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:21	15:20	16:19	17:18
14	22:18	19:17	20:16	21:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:22	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:21	17:20	18:19
16	22:19	20:18	21:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:22	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:21	19:20
18	22:20	21:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:22	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1	20:21
20	22:21	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
21	11:22	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	20:2	21:1

7.2. Иные документы, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

7.2.1. Заявки на участие в соревнованиях

Приложение № 1

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА

От команды _____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____в период_____

№п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Дисциплина	Контактный e-mail и телефон

Руководитель региональной спортивной федерации_____

м.п.

Руководитель органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта

_____

м.п.

ЗАЯВКА

От команды _____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____в период_____

№п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Дисциплина	Контактный e-mail и телефон	Виза врача

Представитель команды_____
К соревнованию допущено _____чел.
Врач_____
м.п. дата

Руководитель органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта_____
м.п.

Руководитель региональной спортивной федерации_____
м.п.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА

От _____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____в период_____

№п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Дисциплина	Контактный e-mail и телефон

Руководитель региональной спортивной федерации_____
м.п.

Руководитель органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта_____
м.п.

ЗАЯВКА

От _____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____в период_____

№п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Дисциплина	Контактный e-mail и телефон	Виза врача

Представитель спортсмена_____
К соревнованию допущен _____
Врач_____
м.п. дата

Руководитель органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта_____
м.п.

Руководитель региональной спортивной федерации_____
м.п.

Приложение № 2

НАИМЕНОВАНИЯ СПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ДОКУМЕНТАХ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ

№ п\п	Наименование спортивной дисциплины в Российской Федерации	Международное наименование спортивной дисциплины	Практика написания в протоколах международных соревнований
1	Боевая арена	MOBA, Multiplayer Online Battle Arena	DOTA2, League of Legends, Brawl Stars, League Of Legends: Wild Rift, Mobile Legends, Arena Of Valor
2	Соревновательные головоломки	Competitive puzzles	Hearthstone, Dueling tetris, Clash Royale
3	Спортивный симулятор	Sports simulators	Madden NFL (номер версии), EA Sports UFC (номер версии), PGA TOUR (номер версии), Tennis World Tour (номер версии)
4	Стратегия в реальном времени	RTS, Real-time strategy	Starcraft (номер версии), Warcraft (номер версии), Age of Empires: Definitive Edition, Total War: WARHAMMER II, Sid Meier’s Civilization, Heroes of might and magic
5	Тактический трехмерный бой	Tactical shooters, Shooter	Warface, Armored Warfare, World of Tanks, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Rainbow Six: (номер версии), Free Fire, Call of Duty (номер версии), PlayerUnknown’s Battlegrounds, PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile
6	Технический симулятор	Technical simulators	Project CARS (номер версии), Assetto Corsa Competizione (версия). Rotor Rush, DCL the Game
7	Файтинг	Fighting	Street Fighter (номер версии), Tekken (номер версии), Mortal Kombat (номер версии), Injustice (номер версии)

Содержание

Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 1

1.1. Термины и определения 1

1.2. Спортивные дисциплины 7

1.3. Сведения о характере проведения соревнований 8

1.4. Системы проведения соревнований 8

1.5. Противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по компьютерному спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований 10

1.6. Антидопинговое обеспечение 12

1.7. Иные Положения, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта 13

Раздел II. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ 13

2.1. Половые и возрастные группы спортсменов 13

2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям 13

2.3. Ограничение на участие в соревнованиях 14

2.4. Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях 15

2.5. Условия страхования участников соревнований 18

2.6. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта 18

Раздел III. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ 19

3.1. Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований по соответствующему виду спорта 19

3.2. Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами 19

3.3. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта 19

Раздел IV. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ 20

4.1. Технические и иные параметры места проведения соревнований 20

4.2. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, а также инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования 20

Раздел V. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ 23

5.1. Рекомендуемый образец заявки на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса 23

5.2. Заявочный взнос 24

5.3. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности 24

5.4. Содержание (описание процесса) соревнования, продолжительность соревновательного действия 25

5.5. Процедуры замены, снятия с соревнований участников соревнований 38

5.6. Перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях 39

5.7. Способы фиксации результатов соревнований и (или) нарушения правил 46

5.8. Правила поведения участников соревнований 46

5.9. Виды спортивных санкций, применяющихся за нарушения правил47

5.10. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований 47

5.11. Требования к спортивной экипировке и размещению на ней рекламы 47

5.12. Требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик 48

5.13. Условия замены спортивного инвентаря (повреждение или потеря) 49

5.14. Требования к медико-санитарному обеспечению 50

5.15. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов 51

5.16. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям, с указанием размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста 51

5.17. Орган к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций 51

5.18. Способы определения победителя соревнований и распределения мест 51

5.19. Иные положения, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта 61

Раздел VI. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ62

6.1. Состав главной судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия 62

6.2. Состав судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия..... 62

6.3. Права и функциональные обязанности спортивных судей по подготовке, проведению и завершению соревнований, в зависимости от занимаемой должности..... 63

6.4. Требования для допуска к спортивному судейству соревнований спортивных судей из иных видов спорта, близких по оценке соревновательных действий, включая требования к знанию правил и квалификационной категории таких спортивных судей 65

Раздел VII. РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ОБРАЗЦЫ ОТЧЕТНЫХ ДОКУМЕНТОВ 66

7.1. Рисунки и таблицы, иллюстрирующие сведения, содержащиеся в правилах (при наличии)..... 66

7.2. Иные документы, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта 71