

Утверждаю:

**Президент РОО «Федерация
компьютерного спорта
Чувашской Республики»**



В.В. Яндуткин

2018г

РЕГЛАМЕНТ

соревнований

«Чувашская киберспортивная студенческая лига, сезон 2018-2019»

**Чебоксары
2018**

СОДЕРЖАНИЕ

- Глава 1 Глоссарий и сокращенные наименования.
Глава 2 Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.
Глава 3 Официальные лица Соревнований.
Глава 4 Участники Соревнований. Права и обязанности участников.
- Глава 5 Система проведения Соревнований.
Глава 6 Замены.
Глава 7 Паузы.
Глава 8 Судейство.
Глава 9 Технические проблемы.
Глава 10 Награждение.
Глава 11 Финансирование.

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС Чувашии	Федерация компьютерного спорта Чувашской Республики
Соревнования	Соревнования по компьютерному спорту “Чувашская киберспортивная студенческая лига сезон 2018-2019”
Оргкомитет	Оргкомитет Соревнований, формируемый согласно требованиям Федерального закона от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации".
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнований, формируемая согласно требованиям Федерального закона от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации".
Нормативные документы Соревнований	Официальные правила спортивной дисциплины «компьютерный спорт», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные Оргкомитетом и (или) ГСК.
LAN	Соревнования local area network (ЛАН), проходящие с присутствием всех участников на единой площадке.
ЕСНУП	Единые соревнования на удаленных площадках, в ходе которых участники находятся на площадках и соревнуются друг с другом по сети Интернет.
bo1	Best of 1 – формат проведения матчей между участниками до одной победы в гейме.
bo3	Best of 3 – формат проведения матчей между участниками до двух побед в геймах.
bo5	Best of 5 – формат проведения матчей между участниками, до трех побед в геймах.
bo7	Best of 7 – формат проведения матчей между участниками, до четырех побед в геймах.
Официальный сайт Соревнования	https://21fks.ru/
Турнирный	https://esports.mail.ru/

движок	
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от вида программы).
Учебное заведение	Образовательные учреждения (высшее учебное заведение и среднее специальное учебное заведение).
Сборная команда	Коллектив, составленный из участников, которые представляет учебное заведение.

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Организатором Соревнований является ФКС Чувашии (адрес: 428000, г. Чебоксары, пр. И.Яковлева, д. 39, стр. Б).
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых ФКС Чувашии.
- 2.3. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.4. Организатор сохраняет за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия учебных заведений, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях, включая их аббревиатуру и символику.
- 2.5. Обязанности организаторов Соревнований:
 - Осуществлять деятельность по организации Соревнований;
 - Определять условия допуска участников к Соревнованиям;
 - Осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
 - Осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;
 - Осуществлять регистрацию итогов Соревнований;
 - Осуществлять организацию судейства Соревнований;
 - Определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.

3. Официальные лица Соревнований.

- 3.1. В целях организации, проведения и осуществления контроля за проведением Соревнований Организаторы Соревнований формируют Оргкомитет.

- 3.2. Решения Оргкомитета являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнований, а также официальными лицами Соревнований.
- 3.3. Организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Оргкомитетом. Права, обязанности и порядок формирования ГСК утверждаются Оргкомитетом.
- 3.4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 3.5. Для обращения в Оргкомитет используется электронная почта **21@ro.resf.ru**. В теме письма нужно указать "В Оргкомитет соревнований «ВКСЛ 2018-2019»".
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта **21@ro.resf.ru**. В теме письма нужно указать "В ГСК соревнований «ВКСЛ 2018-2019»".

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. К Соревнованиям допускаются учащиеся, достигшие 16 лет на дату 01.01.2019.
- 4.2. Участники обязаны общаться с официальными лицами Соревнований и другими участниками Соревнований на русском языке.
- 4.3. Участники Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 4.4. Сборная команда должна включать в себя от 17 до 34 человек, согласно Положению о Соревнованиях.
- 4.5. Оргкомитет допускает сборные команды до участия в Соревнованиях на основании следующих критериев:
 - полнота и корректность заявки, поданной через официальный сайт Соревнований до «25» декабря 2018 г.;
 - возможности формирования сборной команды по всем видам программы Соревнований;
- 4.6. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

- 4.7. Участники, предоставившие официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации.
- 4.8. В виде программы Warface к участию допускаются участники, достигшие 26-го ранга на сервере "Альфа".
- 4.9. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Соревнований. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Соревнований или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.
- 4.10. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.11. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.12. В случае, если участнику меньше 18 лет, такой участник обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей в свободной форме согласно предоставляемому Оргкомитетом образцу.
- 4.13. Участникам Соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

5. Система проведения Соревнований.

- 5.1. В Соревнованиях участвуют следующие виды программы:
 - Warface;
 - Counter-Strike: Global Offensive;
 - Dota 2;
 - Artifact;
 - Hearthstone.
- 5.2. По умолчанию все матчи проводятся на платформе ПК. По согласованию с судьей допустимо использование иных платформ.
- 5.3. Соревнования состоят из одного этапа

- 5.4. По итогам каждого этапа Соревнований Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех составов этой команды. Система начисления баллов в каждом из видов программы для всех этапов соревнований:
- 1 место: 100 баллов;
 - 2 место: 60 баллов;
 - 3 место: 35 баллов;
 - 4 место: 20 баллов;
 - 5-8 место: 15 баллов;
 - 9-16 место: 10 баллов;
 - 17-32 место: 1 балл;
 - Остальные места: 0 баллов.
- 5.5. Чувашская киберспортивная студенческая лига, которая является региональным этапом Всероссийской киберспортивной студенческой лиги проходит с 01.01.2019 г. по 31.03.2019 г. Целью этапа является выявление сильнейшей сборной команды в каждом регионе. К участию допускаются сборные команды, подавшие установленным Оргкомитетом способом заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Положения и Регламента Соревнований. Система проведения, формат матчей и правила по видам программы определяется Региональной судейской коллегией и Главной судейской коллегией по итогам регистрации на данный региональный этап.
- 5.5.1. Региональный этап проходит в формате LAN. В отдельных регионах решением судейской коллегии может быть использован формат ЕСНУП. Составы сборных команд соревнуются между собой по каждому виду программы. По итогам этапа Соревнований Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех составов этой команды.
- 5.5.2. Если несколько сборных команд, претендующих на призовые места в соответствующем регионе, набирают равное количество баллов, призеры определяются в зависимости от занятых ими мест в каждом из видов программы (сначала сравнивается количество занятых составами сборной первых мест, затем, при необходимости, количество занятых составами сборной вторых мест и т.д.). Если таким образом не удастся распределить места, то между сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Региональной

судейской коллегией и/или Главной судейской коллегией.

- 5.5.3. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.
- 5.5.4. Региональная судейская коллегия определяет формат матчей в рамках своего региона. По умолчанию региональные соревнования проводятся с использованием следующего формата матчей:
 - Counter-Strike: Global Offensive – bo1;
 - Dota 2 – bo1;
 - Warface – bo1;
 - Artifact – bo3;
 - Hearthstone – bo3.
- 5.6. Максимальное время задержки начала матча по вине участника - 10 минут после старта текущего раунда.
- 5.7. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 5.8. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 5.9. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований.

6. Замены.

- 6.1. В рамках участия Сборной команды в Соревнованиях разрешено формировать составы на матчи из участников, указанных в заявке Сборной команды в соответствующем виде программы.
- 6.2. Замены по ходу матча запрещены.

7. Паузы.

- 7.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам и судье матча причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - Непреднамеренный разрыв соединения;
 - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

- Невозможность участника или участников продолжать матч в случае форс-мажора, в том числе по состоянию здоровья.
- 7.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
 - 7.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
 - 7.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.
 - 7.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

8. Судейство.

- 8.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
- 8.2. Судьи могут быть отстранены от обслуживания матчей Соревнований на срок, определяемый Оргкомитетом, в случае неудовлетворительного исполнения своих обязанностей в соответствии с требованиями настоящего Регламента и Технических правил.
- 8.3. В случае совершения участником Соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, Оргкомитет Соревнования вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами Компьютерного Спорта, руководствуясь аналогией закона и принципами спортивной справедливости.
- 8.4. За задержку начала матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 8.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 8.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
- 8.7. Участникам Соревнований в виде программы Warface запрещено использовать:
 - все предметы и оружие за короны;

- все автоматические и полуавтоматические снайперские винтовки;
 - противопехотные мины, оглушающие гранаты, красные и синие дымовые гранаты, дымовые гранаты (белый дым) за варбаксы, подствольный гранатомет;
 - особую внешность, скрывающую надетые на персонажа предметы;
 - сезонные предметы;
 - боевые шлемы;
 - боевые жилеты;
 - боевые ботинки;
 - боевые перчатки;
 - ботинки "Атлас, К.I.W.I. и "Абсолютная власть";
 - перчатки "Атлас, К.I.W.I. и "Абсолютная власть";
 - золотые версии предметов;
 - турнирные маски сезона "Осень-2015";
 - все предметы, защищающие от первого попадания;
 - USAS-12;
 - Taurus Judge;
 - VHS-2;
 - все предметы, восстанавливающие здоровье/броню (исключения в пункте 8.8).
- 8.8. Исключения (разрешенные предметы):
- шлемы "Open Cup: Весна-2016";
 - шлем "Атлас Войны", К.I.W.I. и "Абсолютная власть";
 - бронежилет "Атлас Войны", К.I.W.I. и "Абсолютная власть".
- 8.9. Нарушения в виде программы Dota 2:
- Написание "gg" в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей "gg", выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.
 - Начало гейма с неполным составом команды.
- 8.10. Нарушения в виде программы Hearthstone:
- Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
 - Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает поражение в этом гейме.

9. Технические проблемы.

- 9.1. В виде программ Artifact и Hearthstone:
- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за

которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.

9.2. В виде программы Warface:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.
- При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- Если у участника произошел разрыв соединения с сервером до начала 1-го раунда, матч начинается заново. На один перезапуск дается не более 2 минут. Максимальное количество перезапусков игры — 2, считая с первым. Если команда исчерпала лимит перезапусков, либо не перезапустила матч вовремя, то ей выносится техническое поражение.

9.3. В виде программы Counter-Strike: Global Offensive:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.
- При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до возвращения всех игроков на сервер.

9.4. В виде программы Dota 2:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
- При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не более 5 (пяти) очков - назначается переигровка.
- При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по игровым параметрам («вышкам», количеству уничтоженных персонажей, количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm)). В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку.
- При дисконнекте игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого пере

подключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создается заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.

10. Награждение.

- 10.1. Награждение осуществляется организаторами Соревнования.
- 10.2. Участники, занявшие первое место в Соревновании, награждаются дипломами.

11. Финансирование.

- 11.1. Организаторы Соревнований осуществляют финансовое, техническое и организационное обеспечение Соревнований.
- 11.2. Помещение и оборудование, необходимые для участия сборной команды в региональном и зональном этапе Соревнований, предоставляются организаторами.