

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
Главный судья «Федерация  
компьютерного спорта России»



  
Ф.В. Комаровский  
(подпись)

«1» ноября 2018 г.

**РЕГЛАМЕНТ**  
соревнований  
**«Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига  
сезон 2018»**

**(редакция 01.11.2018)**

**Москва  
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 России	Федерация компьютерного спорта России
Соревнования	Международные соревнования по компьютерному спорту “Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига сезон 2018”
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 всем 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.
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	<a href="http://школьнаякиберлига.рф">http://школьнаякиберлига.рф</a>
Турнирный движок	<a href="https://esports.mail.ru/">https://esports.mail.ru/</a>
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от вида программы).
Школа	Учебное заведение, которое осуществляет общее образование.

Сборная команда	Коллектив, составленный из лучших спортсменов, которые защищают в спортивных соревнованиях честь учебного заведения.
-----------------	--

## **2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.**

- 2.1. Организатором Соревнований является ФКС России (адрес: 121357, ул. Верейская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3).
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.
- 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 школ, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях, включая их номера 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 [turnir@resf.ru](mailto:turnir@resf.ru). В теме письма нужно указать “В Оргкомитет соревнований «ВИКШЛ 2018-2019»”.
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта [turnir@resf.ru](mailto:turnir@resf.ru). В теме письма нужно указать “В ГСК соревнований «ВИКШЛ 2018-2019»”.

#### **4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.**

- 4.1. В Соревнованиях могут принимать участие учащиеся школ, достигшие 14 лет на дату 26.11.2018.
- 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 1 до 16 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 в период с 15.09.2018 по 25.11.2018;
  - возможности формирования сборной команды хотя бы по одному виду программы Соревнований;
  - наличия в школах или на внешних площадках достойной инфраструктуры, позволяющей обеспечить необходимые для проведения отборочного этапа Соревнований активности;
  - расположения школы или внешней площадки в одном из четырех регионов в соответствии с часовыми поясами, определяемых решением Оргкомитета с учетом границ субъектов РФ.
- 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. 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.
- 4.9. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.10. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.11. В случае, если участнику меньше 18 лет, такой участник обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей согласно предоставляемому Оргкомитетом образцу.
- 4.12. 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:
  - Электронные шахматы;
  - Поиск в сети Интернет;
  - Hearthstone;
  - Armored Warfare: Проект Армата.
- 5.2. По умолчанию все матчи проводятся на платформе ПК. По согласованию с судьей допустимо использование иных платформ при условии, что участник способен выполнять все требуемые от него действия (общаться с судьями в Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка).

- 5.3. Соревнования состоят из двух этапов - отборочного и финального.
- 5.4. Отборочный этап. Этап проходит с 26.11.2018 по 15.12.2018. Целью этапа является выявление сильнейших сборных команд в каждом из четырех регионов. К участию допускаются сборные команды школ, подавшие установленным Оргкомитетом способом в срок с 15.09.2018 по 25.11.2018 заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Положения и Регламента Соревнований.
- 5.4.1. Отборочный этап проходит в формате ЕСНУП. Составы сборных команд в рамках каждого из четырех регионов соревнуются между собой по каждому виду программы; матчи проводятся в компьютерных классах соответствующих школ согласно расписанию Соревнований. По итогам этапа Соревнований Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех составов этой команды
- 5.4.2. 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 Главным судьей Соревнований.
- 5.4.3. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.
- 5.4.4. Отборочный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone и Armored Warfare: Проект "Армата" состоит из двух стадий:
- 5.4.4.1. Групповая стадия. Составы сборных команд делятся по группам и играют между собой по системе «каждый с каждым». Команда, одержавшая наибольшее число побед в группе, проходит в следующую стадию; при невозможности определить победителя группы последовательно используются следующие дополнительные параметры: результат личной

встречи, разница выигранных и проигранных игр во всех матчах стадии, переигровка.

- 5.4.4.2. Формат матчей групповой стадии: Электронные шахматы – bo3 (до двух побед), Hearthstone – bo5 (до трёх побед), Armored Warfare: Проект Армата - bo3 (до двух побед). Формат матчей переигровки: определяется судьей соревнования.
- 5.4.4.3. Стадия play-off. Участниками стадии play-off являются составы сборных команд, одержавшие победу в своих группах на групповой стадии. В каждом из видов программы стадия проходит по олимпийской системе (single elimination). Формат матчей: Hearthstone – bo5 (до трёх побед), Шахматы – bo3 (до двух побед), Armored Warfare: Проект Армата - bo3 (до двух побед).
- 5.4.5. Отборочный этап в виде программы Поиск в сети Интернет состоит из одной стадии. В каждом из матчей участвуют все участники данного региона по данному виду программы. Количество матчей в каждом регионе и их расписание определяется ГСК перед началом этапа.
- 5.4.6. Во время отборочного этапа в виде программы Hearthstone участники обязаны выбрать и указать колоды пяти разных классов, предоставить скриншоты колод этих классов за час до начала соревнования. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются.
- 5.5. Финальный этап проходит в формате ЛАН. Финальный этап пройдёт 21 декабря. Целью этапа является определение победителя Соревнований. Участниками финального этапа являются Сборные команды, одержавшие победу в соревнованиях отборочного этапа.
  - 5.5.1. В видах программы Электронные шахматы, Hearthstone и Armored Warfare: Проект “Армата” игры проходят по олимпийской системе (single elimination). Формат матчей: Hearthstone – bo7 (до четырех побед), Шахматы



- bo5 (до трех побед), Armored Warfare: Проект Армата  
– bo7 (до четырех побед).
- 5.5.2. В виде программы Поиск в сети Интернет проводится 1 матч, в котором участвуют все участники финала по данному виду программы.
- 5.5.3. После того, как участники завершили соревнования по всем видам программы, происходит подсчет набранных баллов. Если несколько сборных команд, претендующих на призовые места, набирают равное количество баллов, учитываются занятые ими места в каждом из видов программы. Если таким образом не удастся распределить места – назначаются переигровки между этими сборными командами.
- 5.5.4. Во время финального этапа в виде программы Hearthstone участники обязаны выбрать и отправить на почту Оргкомитета колоды пяти разных классов, и сопровождающие скриншоты колод этих классов. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Перед началом этапа судьи сообщают Участникам используемые всеми участниками классы и списки колод (“деклисты”). Перед началом каждой встречи оба Участника втайне друг от друга сообщают судье по одной колоде, которой оппоненту будет запрещено пользоваться в течение встречи. После получения этой информации от каждого из Участников, судья сообщает её обоим Участникам.
- 5.6. Система начисления баллов в видах программы Поиск в сети Интернет, Электронные шахматы, Hearthstone:
- 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: 5 баллов;
  - остальные места: 1 балл.
  - в случае отсутствия участника по дисциплине: 0 баллов.
- 5.7. Система начисления баллов в виде программы Armored Warfare: Проект “Армата”:
- 1 место: 200 баллов;

- 2 место: 120 баллов;
  - 3 место: 70 баллов;
  - 4 место: 40 баллов;
  - 5-8 место: 30 баллов;
  - 9-16 место: 20 баллов;
  - 17-32 место: 10 балла;
  - остальные места: 2 балла;
  - в случае отсутствия участников по дисциплине: 0 баллов.
- 5.8. Максимальное время задержки начала матча по вине участника - 10 минут после старта текущего раунда.
- 5.9. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
- 5.10. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 5.11. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 5.12. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и загружать их в свои матчи. Если судья в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.

## **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. Организаторы каждого из этапов Соревнований могут установить дополнительные требования к срокам утверждения состава на каждый из матчей.
- 6.3. На финальном этапе Сборная команда обязана играть все матчи одним и тем же составом.
- 6.4. Замены по ходу матча запрещены.

## **7. Паузы.**

- 7.1. Остановка гейма расценивается как нарушение принципов честной игры.

## 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. 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 гейме.

## 9. Технические проблемы.

- 9.1. В виде программ Электронные шахматы 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 Armored Warfare: Проект Армата:
  - В случае непрогрузки игрока(ов) в течение 1 минуты после начала боя, сообщите в чате боя об этом, а также оповестите судей. Такой бой должен быть переигран.
  - В случае дисконнекта игрока(ов) в течение первых 2х минут боя, бой может быть переигран по согласию

соперников.

- При повторном вылете игрока(ов) в течение первых 2х минут боя, команде присуждается техническое поражение в бою.

## **10. Награждение.**

- 10.1. Награждение на отборочном этапе и финальном этапе Соревнований осуществляется организаторами Соревнования. Сборные команды, прошедшие в стадию полуфинала в каждом из четырех регионов, награждаются дипломами. Сборные команды, попавшие на финальный этап, награждаются медалями. Сборная команда, одержавшая победу на Соревнованиях, награждается кубком.

## **11. Финансирование.**

- 11.1. Организаторы Соревнований осуществляют финансовое, техническое и организационное обеспечение Соревнований.
- 11.2. Помещение и оборудование, необходимые для участия сборной команды школы в отборочном этапе Соревнований, предоставляются соответствующей школой.
- 11.3. Расходы по командированию (проезд, питание, размещение) Сборной команды (основной состав и представитель, без запасных участников) на финальный этап Соревнований обеспечивают организаторы Соревнований.
- 11.4. Решения о видах транспорта, типах билетов, датах проезда, распорядке питания, формате размещения и другим расходным статьям принимаются Оргкомитетом на основании Положения Соревнований, Регламента Соревнований, расписания матчей Соревнований и предоставленной участниками Соревнований информации.