

УТВЕРЖДЕНО
Решением Правления
ФКС России
протокол № 152
от 06.09.2019 г.

РЕГЛАМЕНТ

соревнований по компьютерному спорту

«Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»

**Москва
2019**

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 Формат и система проведения Соревнований.
- Глава 6 Замены.
- Глава 7 Паузы.
- Глава 8 Судейство.
- Глава 9 Технические проблемы.

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС России	Федерация компьютерного спорта России
Соревнования	Соревнования по компьютерному спорту «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»
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 вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные Оргкомитетом и (или) ГСК.
Онлайн	Соревнования, проходящие в сети Интернет.
LAN	Local Area Network, соревнования проводятся в заведениях компьютерного досуга либо на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных).
ЕСНУП	Единые соревнования на удаленных площадках, в ходе которых участники находятся на площадках и соревнуются друг с другом по сети Интернет.
Мультиаккаунтинг	Несколько учётных записей и/или игровых аккаунтов принадлежащих одному участнику.
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
Официальный сайт Соревнования	http://школьнаякиберлига.рф
Турнирный движок	https://challonge.com

Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от дисциплины).
Школа	Учебное заведение, которое осуществляет общее образование.
Сборная команда	Коллектив, составленный из лучших спортсменов, которые защищают в спортивных соревнованиях честь учебного заведения.
Олимпийская система	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после первого проигрыша (по итогам одного гейма или серии из нескольких геймов).

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнований принадлежат ФКС России (адрес: 121357, г. Москва, 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. Соревнования проводятся в соответствии со статьей 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»: места проведения спортивных соревнований должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.
- 2.4. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 2.5. Организатор сохраняет за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия школ, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях, включая их номера и символику.
- 2.6. Обязанности организаторов Соревнований:
 - осуществлять деятельность по организации Соревнований;
 - определять условия допуска участников к Соревнованиям;
 - осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
 - обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения 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. В теме письма нужно указать «В Оргкомитет соревнований «ВИКЛ 2019»».
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований «ВИКЛ 2019»».
- 3.7. Члены Оргкомитета Соревнований, судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники ФКС России не могут являться участниками соревнований.

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. К Соревнованиям допускаются учащиеся школ, достигшие 14 лет на дату 28.10.2019 и не имеющие действующих профессиональных контрактов в сфере спорта.
- 4.2. Официальный язык Соревнований – русский.
- 4.3. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 4.4. К участию в Региональном этапе допускаются составы учебных заведений по отдельным видам программы.
- 4.5. К участию в Зональном этапе допускаются сборные команды учебных заведений.

- 4.6. Сборная команда должна включать в себя от 1 до 16 человек, согласно Положению о Соревнованиях: до 8 в основном составе и до 8 запасных.
- 4.7. Оргкомитет допускает до участия в Соревнованиях на основании следующих критериев:
- возможности формирования состава хотя бы по одному виду программы Соревнований;
 - полнота и корректность заявки, поданной через официальный сайт Соревнований в период с 16.09.2019 по 20.10.2019;
- 4.8. 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.
- 4.9. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.10. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.
- 4.10.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Оргкомитета влечет применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 4.11. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.12. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.13. В случае, если участнику меньше 18 лет, такой участник обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных

- представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставляемому Оргкомитетом образцу.
- 4.14. 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.
- 4.15. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований
- 4.16. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.17. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 4.18. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в зональном этапе и/или финале Соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

5. Формат и система проведения Соревнований.

- 5.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
- Электронные шахматы;
 - Поиск в сети Интернет;
 - Hearthstone;
 - Dota 2.
- 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 трёх этапов: региональный, зональный и финальный этапы.

- 5.4. Региональный этап. Этап проходит с 28.10.2019 по 10.11.2019 г. Целью этапа является розыгрыш 1 (одной) квоты в зональный этап для каждого региона.
- 5.4.1. К участию допускаются составы учебных заведений по отдельным видам программы, подавшие установленным Оргкомитетом способом в срок с 16.09.2019 по 20.10.2019 заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Положения и Регламента Соревнований.
- 5.4.2. Система и формат проведения, а также формат определения победителей в региональных этапах может определяться региональными организаторами. По умолчанию региональный этап проходит в формате ЕСНУП или Онлайн.
После проведения матчей по всем видам программы, составам учебных заведений начисляются баллы в соответствии с Регламентом. Для каждой школы учитывается только лучший результат в каждом виде программы. Учебное заведение, набравшее большее количество баллов в каждом из регионов получает квоту в зональный этап.
- 5.4.3. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуется на официальном сайте Соревнований.
- 5.4.4. 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.). При равенстве итоговых мест, побеждает команда, занявшая более высокое место в командном виде программы. Если таким образом не удастся распределить места, то между сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Главным судьей Соревнований.
- 5.4.5. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.
- 5.4.6. Региональный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone и Dota 2 проходит по олимпийской системе, с матчем за 3 место:
- 5.4.6.1. Формат матчей: Электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo3, Dota 2 - bo1.
- 5.4.6.2. Региональный 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 Оргкомитетом перед началом этапа.

- 5.4.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и/или предоставлять по требованию судей.
 - 5.4.7.1. Если судья в течение 5 минут после завершения матча, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
- 5.5. Зональный этап. Этап проходит с 11.11.2019 по 24.11.2019 г. Целью этапа является розыгрыш 4 (четырёх) квот в финальный этап.
 - 5.5.1. В зональном этапе принимают участие сборные команды учебных заведений, получивших квоты в зональный этап.
 - 5.5.2. Зональный этап проходит в формате ЕСНУП или Онлайн. Составы сборных команд в рамках соревнуются между собой по каждому виду программы внутри каждой из четырех зон. Распределение команд по зонам осуществляется Оргкомитетом в зависимости от географии участников и их количества. Матчи проводятся согласно расписанию Соревнований. По итогам этапа Соревнований Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех составов этой команды.
 - 5.5.3. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуется на официальном сайте Соревнований.
 - 5.5.4. Если несколько сборных команд, претендующих на призовые места в соответствующей зоне, 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.). При равенстве итоговых мест, побеждает команда, занявшая более высокое место в командном виде программы. Если таким образом не удастся распределить места, то между сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Главным судьей Соревнований.
 - 5.5.5. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.

- 5.5.6. Зональный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone и Dota 2 проходит по олимпийской системе, с матчем за 3 место:
 - 5.5.6.1. Формат матчей: Электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo3, Dota 2 - bo1.
 - 5.5.6.2. Зональный 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.
- 5.5.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и/или предоставлять по требованию судей.
 - 5.5.7.1. Если судья в течение 5 (пяти) минут после завершения матча, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
- 5.6. Финальный этап проходит в формате LAN. Финальный этап пройдет 7 декабря. Целью этапа является определение победителя и призеров Соревнований. Участниками финального этапа являются Сборные команды, одержавшие победу в соревнованиях зонального этапа.
 - 5.6.1. В видах программы Электронные шахматы, Hearthstone и Dota 2 игры проходят по олимпийской системе с матчем за 3-е место. Формат матчей: Электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo5, Dota 2 - bo3.
 - 5.6.2. В виде программы Поиск в сети Интернет проводится 1 матч, в котором участвуют все участники финала по данному виду программы.
 - 5.6.3. 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. При равенстве итоговых мест, побеждает команда, занявшая более высокое место в командном виде программы. Если таким образом не удастся распределить места – назначаются переигровки между этими сборными командами.
 - 5.6.4. Если судья в течение 5 (пяти) минут после завершения матча, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.

- 5.7. Система начисления баллов во всех видах программы для регионального и зонального этапов:
- 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 состава по дисциплине: 0 баллов.
 - при распределении баллов в региональном этапе для каждой школы учитывается не более одного результата по каждому виду программы.
- 5.8. Система начисления баллов во всех видах программы для финального этапа:
- 1 место: 100 баллов;
 - 2 место: 60 баллов;
 - 3 место: 35 баллов;
 - 4 место: 20 баллов;
 - в случае отсутствия состава по дисциплине: 0 баллов.
- 5.9. Максимально допустимое время задержки начала матча - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 5.10. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
- 5.11. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи. Расписание матчей будет доступно на сайте соревнований перед соответствующим этапом.
- 5.12. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации. Например, открывать доступ к просмотру карт в руке игрока в виде программы Hearthstone.

6. Замены.

- 6.1. В рамках участия в Соревнованиях разрешено формировать составы на матчи из участников, указанных в заявке в соответствующем виде программы. Перед началом матчей Зонального этапа, каждое участвующее учебное заведение вправе произвести замены в составах сборной команды в соответствии с поданными заявками в пределах учебного заведения.

- 6.2. После завершения матчей Регионального этапа и до начала матчей Зонального этапа сборная команда школы-победителя в каждом из регионов может дозаявлять участников команды учениками из данной школы: максимальное количество игроков в сборной команде школы указано в пункте 4.6. данного Регламента. В течении Соревнований участник может выступать только в одном виде программы
- 6.3. Состав сборной команды школы на Зональный этап:
 - электронные шахматы – 1 участник (1 запасной по желанию);
 - поиск в сети Интернет – 1 участник (1 запасной по желанию);
 - соревновательная головоломка (Hearthstone) – 1 участник (1 запасной по желанию);
 - боевая арена (Dota2) – 5 участников (5 запасных по желанию).
- 6.4. На финальный этап сборная команда формируется из состава сборной, поданной в заявке данной школой на Зональный этап без запасных.
- 6.5. На финальном этапе Сборная команда обязана играть все матчи одним и тем же составом, запасные игроки не предусмотрены. Состав команды Соревнований Финального этапа 10 человек, в том числе 8 участников, 1 тренер, 1 руководитель.
- 6.6. Замены по ходу матча запрещены.

7. Паузы.

- 7.1. В виде программы Dota 2 участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - Непреднамеренный разрыв соединения.
 - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 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.

7.6. В видах программы Электронные шахматы и Hearthstone 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, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

8.4. За задержку начала или продолжения 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 спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

8.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных 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.

8.8. Нарушения в виде программы Dota 2:

- Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносятся предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.
- Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

8.9. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча.

Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат. В виде программы Dota 2, диалог от лица команды ведёт капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.

- 8.10. Участники, когда-либо получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC), уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

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.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

- 9.2. В виде программы Dota 2:

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
- При дисконнекте всех участников из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не более 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
- При дисконнекте всех участников из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных персонажей и количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm) в совокупности. В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку с теми же персонажами (пиками).
- При дисконнекте игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.