

РЕГЛАМЕНТ

турнира по компьютерному спорту
в рамках Всероссийского IT-Форума «ФИЧА»

Ростов-на-Дону
2023

СОДЕРЖАНИЕ

- Глава 1 Глоссарий и сокращенные наименования.
- Глава 2 Организатор Соревнований. Обязанности организатора.
- Глава 3 Официальные лица Соревнований.
- Глава 4 Участники Соревнований. Права и обязанности участников.
- Глава 5 Формат и система проведения Соревнований.
- Глава 6 Составы и замены.
- Глава 7 Постановка и снятие паузы.
- Глава 8 Судейство.
- Глава 9 Технические проблемы.

1. Глоссарий и сокращенные наименования

Организатор	Донской государственный технический университет
Партнеры	Комитет по молодежной политике Ростовской области, государственное автономное учреждение Ростовской области «Агентство развития молодежных инициатив»
ГСК	Главная судейская коллегия
Соревнования	Турнир по киберспортивным дисциплинам в рамках Всероссийского IT-Форума «ФИЧА»
Нормативные документы Соревнований	Регламент Соревнований
ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одной игре.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух играх.
Bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трёх играх.
Bo7	Формат проведения матчей между участниками до победы в четырёх играх.
Участник	Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена Организатором Соревнований.

Олимпийская система (Single Elimination)	Система, при которой участник Соревнования, проигравший свой первый матч в сетке, выбывает из Соревнования.
--	---

2. Организатор Соревнований. Обязанности организатора

- 2.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнований осуществляется Донским государственным техническим университетом (далее – ДГТУ) (далее – Организатор).
- 2.2. Организатор Соревнований не несет ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.3. Организатор сохраняет за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия общеобразовательных организаций, команды которых участвуют в Соревнованиях.
- 2.4. Обязанности Организатора 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. Общую организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК.
- 3.2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 3.3. Для обращения к Организатору Соревнований используется электронная почта admin@cyberdstu.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам соревнований Всероссийского IT-Форума «ФИЧА».

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников

- 4.1. К участию в соревнованиях допускаются только обучающиеся образовательных организаций, реализующих программы основного общего, среднего (полного) общего образования, достигшие на дату начала Соревнований возраста 14 лет.
- 4.2. Участники соревнований обязаны предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному Организатору Соревнований образцу (прилагается).
- 4.3. Помимо этого, для участия необходимо подать заявку на электронную почту admin@cyberdstu.ru по форме:
 - ФИО;
 - Дата рождения;
 - Образовательная организация;
 - Муниципалитет;
 - Номер телефона для связи;
 - Письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях и обработку персональных данных.
- 4.4. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники Организатора Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.
- 4.5. Организатор Соревнований осуществляет допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.
- 4.6. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
 - Dota 2 (Командный вид программы);
 - Clash Royale (Одиночный вид программы).
- 4.7. 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 Организатором для выполнения, обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
- 4.8. Участник будет проинформирован о характере, продолжительности и расписании любых мероприятий такого рода, длительностью более 5 минут.
- 4.9. Невыполнение данных обязательств влечет за собой наложение дисциплинарных санкций.
- 4.10. Участники, законные представители Участников, сотрудники общеобразовательных учреждений обязаны:
 - общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;

- знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований и (или) решения ГСК;
- нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной Организатором и официальным лицам Соревнований;
- соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами Соревнований;
- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
- соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- немедленно информировать Организатора о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
- сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
- делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
- допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
- своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях;
- соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК. В частности, в порядке, установленном ГСК, участник обязан устанавливать предоставленное Организатором оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями, предъявлять документы, подтверждающие личность Участника.

4.11. Игровые имена, теги и аватары Участников:

4.11.1. Псевдонимы и (или) теги запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
- напоминают или идентичны бренду или торговой марке;
- похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
- носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

- 4.11.2. Во время Соревнований участникам разрешено использовать только игровые никнеймы, указанные в заявке.
- 4.12. Аватар Участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или любой другой формы ненависти по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе.
- 4.13. Игровые аккаунты:
- участник несет ответственность за то, чтобы его учётные данные (игровые аккаунты и т.д.) были доступны ему во время Соревнований;
 - участник обязан использовать лицензионную версию игры, последнюю опубликованную в соответствующем сервисе;
 - участнику разрешено участвовать в Соревновании, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
 - запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан немедленно проинформировать Организатора;
 - Организатор оставляет за собой право использовать различные методы для проверки аккаунтов участников на предмет соответствия заявке.

5. Система проведения Соревнований

- 5.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
Dota 2 (командный вид программы);
Clash Royale (одиночный вид программы).
- 5.2. Прием заявок осуществляется до 16.08.2023
- 5.3. Соревнования проходят в два этапа: онлайн-этап проводится с 18.08.2023 г. по 23.08.2023 г. в онлайн-формате; финальный этап проводится 24.08.2023 в формате LAN.
Место и время проведения финального этапа будет сообщено Организатором Соревнований не позднее, чем за день до начала матчей.
- 5.4. Соревнования в каждом из видов программ проводятся независимо друг от друга.
- 5.5. Перед началом Основного этапа по каждому виду программы ГСК формирует сетку, используя случайный посев.
- 5.6. Онлайн-этап проходит по системе Single Elimination. Целью стадии является выявление четырёх команд, которые окажутся в Финальном этапе:
- Dota 2 – bo1;
 - Clash Royale – bo7.

- 5.7. Финальный этап проходит по системе Single Elimination. Целью стадии является выявление сильнейших Участников Соревнований.
- 5.7.1. Перед началом Финального этапа по каждому виду программы ГСК формирует сетку, используя случайный посев участников.
- 5.7.2. Матчи Финального этапа проводятся по следующему формату:
- Dota 2 – bo3;
 - Clash Royale – bo7.
- 5.8. Максимально допустимое время задержки начала матча Участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.9. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению стадий Соревнований в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, Организатор Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих стадий.

6. Составы и замены

- 6.1. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:
- Dota 2 – 5 участников основного состава, до 1 участника запасного состава;
 - Clash Royale – 1 участник основного состава, замены запрещены;
- 6.2. В ходе Соревнований в качестве игрока запаса может выступать только Участник, чьи данные указаны в заявке при регистрации.
- 6.3. Капитан имеет право самостоятельно формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, вплоть до начала матча.
- 6.4. Замены игроков во время матчей запрещены.
- 6.5. Организатор может установить дополнительные требования к срокам утверждения состава на каждый из матчей.
- 6.6. Запрещено добавление или замена игроков в командной заявке после начала Соревнований.
- 6.7. До начала Соревнований изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены и внесены Организатором.

7. Постановка и снятие паузы

- 7.1. В виде программы Clash Royale паузы запрещены.
- 7.2. В виде программы Dota 2 пауза может быть поставлена Организатором турнира по любой причине.
- 7.3. В виде программы Dota 2:

- 7.3.1. В случае, если ситуация явно требует того, чтобы игра была приостановлена, Участникам необходимо поставить паузу и связаться с судьей.
- 7.3.2. Ниже приведены примеры причин, по которым игрок может поставить паузу:
- тактический тайм-аут;
 - непреднамеренный разрыв соединения;
 - неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 7.3.3. Общее количество пауз для команд в Dota 2 – 5 за встречу, общая продолжительность всех пяти пауз – не более 10 минут.
- 7.3.4. 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.
- 7.3.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
- 7.3.6. Если игрок приостанавливает или возобновляет игру без причины, признанной Организатором действительной, это будет рассматриваться как неспортивное поведение и повлечет за собой соответствующее дисциплинарное взыскание.
- 7.4. Участникам запрещено ставить паузу во время драфта, а также снимать паузу противника и собственную паузу без предупреждения оппонента и подтверждения продолжения с его стороны.
В случае если перечисленные действия серьезно повлияли на ход матча, команде может быть засчитано техническое поражение в матче по решению судьи.
- 7.5. В виде программы Dota 2 Участники могут приостановить матч в любое время, но обязаны немедленно известить об этом Организатора для определения причины постановки паузы. Если игроки не комментируют причину в течение 3 минут, команде будет вынесено предупреждение.

8. Судейство

- 8.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Состав ГСК утверждается Организатором.

- 8.2. В случае совершения участником Соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами вида спорта «Компьютерный спорт», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 8.3. Использование USB-Flash или любых других физических накопителей на месте проведения Соревнований строго запрещено.
- 8.4. В дисциплинах *Dota 2* и *Clash Royale*: за задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 8.5. Команде запрещено начинать игру в неполном составе (менее 5 человек).
- 8.6. Играть матч под воздействием алкоголя или других психоактивных веществ, приводящих к изменению психического состояния, строго запрещено и может повлечь за собой суровое наказание вплоть до снятия игрока (команды) с Соревнований.
- 8.7. Внутриигровое мошенничество:
- Участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплины Соревнований, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту;
 - использование мошеннических программ приведет к аннулированию результатов текущего (или отмену предстоящего) матча и незамедлительной дисквалификации Участника;
 - Участник, пойманный на использовании мошеннических программ, будет отстранен от участия во всех турнирах, проводимых Ростовским отделением Федерации компьютерного спорта России на срок, установленный ГСК;
 - организатор оставляет за собой право использовать различные методы для проверки участников и их оборудования на предмет использования мошеннических программ.
- 8.8. Правила внутриигрового чата:
- во внутриигровом чате абсолютно недопустимы оскорбления любого рода, а также использование обценной лексики и вульгарных выражений;

- во внутриигровом чате участникам запрещено упоминать о вещах, напрямую не связанных с матчем. Это включает, помимо прочего, обсуждение технических вопросов и рекламу любого рода;
- избыточные сообщения во внутриигровом чате запрещены;
- нарушение данного пункта может повлечь применение к нарушителю санкций – от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от частоты и характера сообщений.

8.9. Использование внутриигровых ошибок и сбоев:

- умышленное использование любых внутриигровых ошибок (багов, глитчей) во время официальных матчей будет рассмотрено судьей как нарушение;
- судья самостоятельно решает, повлияло ли использование указанных ошибок на матч либо на исход матча и будет ли назначена переигровка;
- В некоторых случаях использование внутриигровых ошибок может вести к аннулированию результатов матча и техническому поражению команды нарушителя.

8.10. *Нарушения в виде программы Dota 2:*

- 8.10.1. Написание “gg” в незаконченной игре в рамках встречи рассматривается как отказ продолжать матч.
- 8.10.2. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Повторное нарушение пункта 8.10.1. может повлечь присуждение технического поражения команде.
- 8.10.3. Игрокам запрещено останавливать игру без уважительной причины. Повторное нарушение данного пункта может повлечь за собой присуждение команде технического поражения.
- 8.10.4. Игрокам запрещено возобновлять игру без предупреждения судьи Соревнования и оппонента, а также подтверждения продолжения матча с его стороны.
- 8.10.5. Использование скриптов и макросов через консольные команды, пользовательских конфигураций или сторонних инструментов запрещено. Запрещена привязка более чем одной команды к одному бинду.
 - Нарушение данного пункта приведет к аннулированию результатов соответствующего матча и незамедлительной дисквалификации Участника.

8.11. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 15 минут после окончания матча. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

- 8.12. Протест должен содержать в себе конструктивные и подробно описанные причины подозрений в нарушении правил, к которым, в случае наличия, должны прилагаться видеоматериалы, скриншоты или иные сведения, демонстрирующие конкретную ситуацию, по которой подается протест.
- 8.13. Решения судьи по спорным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.
- 8.14. *В виде программы Dota 2* апелляцию подает капитан команды; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.
- 8.15. Запрещены переигровки матчей, где ранее команде было выставлено техническое поражение.
- 8.16. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. в использовании запрещенных программ, и/или в ином виде нарушений, а также имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

9. Технические проблемы

9.1. *В виде программы Clash Royale:*

- Все баги игры, влияющие на ход матча или его результат, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг, однако решение остается за судьей;
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.2. *В виде программы Dota 2:*

- 9.2.1. Матч, в котором *присутствуют все десять игроков* и в котором достигнут *значимый уровень взаимодействия* между противоборствующими командами, получает статус *официально начатого матча*.

Это означает окончание периода, в течение которого могут быть разрешены случайные перезапуски, и с этого момента перезапуск игры будет разрешен только при ограниченных условиях и с новым драфтом.

Примеры ситуаций, в которых отмечается значимый уровень взаимодействия между командами:

- применение любой атаки или способности, которые наносят урон крипам на линии, лесным крипам, строениям или вражеским героям;

- ситуация, когда между игроками противоборствующих команд устанавливается прямая видимость;
 - вступление в лес противника, установка в нем Observer ward, Sentry ward и\или применение различных скиллов.
- 9.2.2. Матч может быть перезапущен только по решению Организатора.
- 9.2.3. При договоренности обоих капитанов и по разрешению судьи, допускается перезапуск матча, в котором достигнут значимый уровень взаимодействия, с сохранением предыдущего драфта в режиме All Pick. При этом закупы игроков могут быть любыми.
- 9.2.4. Ниже приведены возможные причины для перезапуска матча, однако приемлемость причины по-прежнему определяется Организатором:
- если Организатор определяет, что технические трудности не позволяют возобновить игру в обычном режиме;
 - если в любой момент матча в игре может возникнуть критическая ошибка, которая значительно меняет игровую статистику или игровую механику;
 - если Организатор определяет, что существуют любые иные условия окружающей среды, которые не способствуют нормальному ходу матча.
- 9.2.5. Когда капитан отключается от драфта, драфт будет приостановлен внутри игры и продолжен в присутствии судьи Соревнований в Discord. Как только драфт будет завершен, пауза будет снята и начнется обратный отсчет. Когда от драфта отключается игрок, не являющийся капитаном, драфт продолжается.
- В случаях, когда драфт завершен и игрок, покинувший сервер, не может вернуться в разрешенное время паузы:
- если это произойдет *до официального начала матча*, будет создана новая игра с тем же драфтом, и будет разрешено вернуть исходного игрока или заменить его запасным.
- Возможны исключения, разрешенные Организаторами, если игра явно приближалась к завершению (например, когда Древний почти уничтожен).