



## **РЕГЛАМЕНТ**

**Киберспортивного турнира среди сотрудников  
организаций, учреждений и предприятий,  
подведомственных Департаменту здравоохранения  
города Москвы в рамках ежегодного Московского  
фестиваля «Формула жизни – 2021»**

# СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ И СОКРАЩЕННЫХ НАИМЕНОВАНИЙ.

Online	Участники соревнуются друг с другом по сети интернет в любом удобном для себя месте (дом, компьютерный клуб).
Bo3 (Best of 3)	Формат проведения встреч между командами/игроками до двух побед в геймах.
Гейм	Одна сыгранная карта/матч.
Single Elimination	Формат проведения с выбыванием после первого поражения.

## СТАТЬЯ 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СОРЕВНОВАНИЙ.

1.1. Соревнования проводятся в целях:

- Популяризации и дальнейшего развития киберспорта;
- Развития массового киберспорта;
- Выявления сильнейших киберспортивных команд;
- Организации активного досуга любителей киберспорта.

## СТАТЬЯ 2. РУКОВОДСТВО СОРЕВНОВАНИЯМИ.

2.1. Общую организацию и контроль за проведением соревнований осуществляет компания «РУСПОРТИНГ МАРКЕТИНГ» (далее – Оргкомитет).

2.2. Соревнования проводятся в соответствии с официальными правилами дисциплин и настоящим Регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного Регламента.

2.3. Мероприятие проводится в режиме «Онлайн».

2.4. Все участники соревнований обязуются выполнять требования данного Регламента и Оргкомитета.

2.5. Если команда и игроки прислали заявку/сыграли хотя бы одну игру – они подтверждают свое согласие с правилами и регламентом турнира.

2.6. В случае возникновения спорных ситуаций, не отображенных в регламенте, Оргкомитет турнира имеет право принимать решения, основываясь на международном и российском опыте проведения спортивных соревнований.

## СТАТЬЯ 3. СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ. ПРАВИЛА ИГРЫ.

3.1. Судейство соревнований осуществляется в соответствии с правилами настоящего Регламента.

3.2. Судейство игр осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

3.3. Соревновательные дисциплины:

3.3.1. Шутер Counter-Strike: Global Offensive (далее – CS:GO).

- Платформа: PC;

- Формат: 5x5;
  - Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается играть матч – 5 игроков;
  - Время игры: 30-60 минут.
- 3.3.2. Футбольный симулятор FIFA 21 (далее – FIFA 21).
- Платформа: PS4/PS5;
  - Формат: 1x1;
  - Состав команды: 1 игрок;
  - Время игры: 2 тайма по 6 минут.
- 3.3.3. Карточная онлайн-игра Hearthstone (далее – HS).
- Платформа: PC/Mobile;
  - Формат: 1x1;
  - Режим: Стандартный;
  - Состав команды: 1 игрок;
  - Время игры: 20-40 минут.

## СТАТЬЯ 4. ОБЩИЕ УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.

4.1. Мероприятие проводится в два этапа – Групповая стадия и Плей-Офф.

4.1.1. Групповая стадия:

- Матчи проходят по системе Round Robin («каждый с каждым»), в один круг.
- Формат матчей – Во3;
- В дисциплине **CS:GO** участвует 16 команд, они разделены на 4 группы по 4 команды. В стадию Плей-офф проходят 1 и 2 места из групп;
- В дисциплине **FIFA 21** участвуют 16 игроков, они разделены на 4 группы по 4 игрока. В стадию Плей-офф проходят 1 и 2 места из групп;
- В дисциплине **HS** участвует 15 игроков, они разделены на 2 группы по 7 и 8 игроков. В стадию Плей-офф проходят 1-4 места из групп.

4.1.2. Плей-офф.

- Матчи проходят по системе Single Elimination;
- Формат матчей – Во3;
- Все дисциплины начинают стадию плей-офф с 1/4 финала. Матч за 3-е место разыгрывается в день финального матча.

4.2. Участники обязаны допускать в свои матчи судей и стримеров/комментаторов и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

4.3. Матчи, которые будут транслироваться, стартуют исключительно по команде судьи. Трансляции должны запускаться с задержкой от 1 до 10 минут, в зависимости от дисциплины.

4.4. По окончании игр, участники обязаны сообщать судьям результаты игр, по примеру: Команда А победила команду В 2:1 (в зависимости от дисциплины, данный пункт расписан более подробно в правилах по дисциплине – Rules в Discord).

4.5. Участники соревнований.

4.5.1. Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта.

4.5.2. К участию в чемпионате не допускаются профессиональные игроки, если с момента окончания их выступления на профессиональном уровне прошло менее 2 лет.

4.5.2.1. Профессиональным игроком считается участник турниров всероссийского уровня (занявший призовые места в турнирах уровня Чемпионат/Кубок России), СНГ, а также когда-либо занимавший призовые места в

турнирах международного, официального уровня (Valve, Riot Games, Wargaming, Blizzard и т.п.).

4.5.3. К участию в чемпионате не допускаются игроки, которые получали VAC-бан/игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, вместе со своей командой дисквалифицируется с чемпионата.

## **СТАТЬЯ 5. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ.**

5.1. Игроки и руководители команд, принимающие участие в чемпионате, обязуются выполнять все требования настоящего Регламента, проявляя при этом высокую дисциплину, организацию, уважение к соперникам, зрителям и обслуживающему персоналу.

5.2. Поведение участников:

- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам;
- Все 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;
- Все участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- 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 (Пример: BunnyHop, MapHack);
- Если организатор признает участника виновным в нарушении правил, участник может получить как предупреждение, так и дисквалификацию;
- Все оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может караться вплоть до дисквалификации; В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Оргкомитет вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации.

5.3. После того как будет выявлено, что участник нарушил изложенные выше правила, Оргкомитет вправе вынести следующие наказания:

- Устное предупреждение;
- Присуждение технического поражения в гейме;
- Присуждение технического поражения в матче;
- Дисквалификация.

5.4. Любые дисквалификации, полученные игроками по итогам всего сезона, переносятся на следующий сезон.

5.5. Дисциплинарные санкции.

5.5.1. Команде засчитывается техническое поражение или дисквалификация за участие в игре:

- Участника, игравшего под чужой фамилией;

- Дисквалифицированного игрока;
- За участие игрока, который получал VAC-бан/игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- Профессионального игрока (пункт 4.5.2. данного регламента).

5.5.2. За повторные нарушения могут выноситься более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения игровых правил и правил поведения.

5.5.3. В случае участия в составах обеих команд-участниц матча игрока вышеперечисленных пунктов, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение.

5.5.4. За неявку на матч команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается присутствие за игровыми компьютерами (консолями) к началу матча менее 5 игроков в составе команды. Факт неявки устанавливается судьей и фиксируется в протоколе по истечении 10 минут от календарного времени начала матча.

5.5.5. За неявку двух команд на матч, командам засчитывается обоюдное техническое поражение.

5.5.6. Если по решению судьи игра была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды, то этой команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

5.5.7. Если в результате удалений в одной из команд остается менее пяти игроков, матч должен быть прекращен и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

5.6. Решения о наказании принимает Оргкомитет соревнований. Решения Оргкомитета являются окончательными.

## СТАТЬЯ 6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

6.1. Места команд в группах определяются по сумме очков, набранных во всех матчах группового этапа. За победу в матче команде начисляется 1 очко, за поражение – 0 очков.

6.2. По окончании игр группового этапа, в случае равенства очков у двух и более команд/игроков, места в группе распределяются по следующим показателям:

6.2.1. В дисциплине **CS:GO**:

- По результатам игр между собой (по наибольшему количеству очков; по наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов; по наибольшему количеству выигранных геймов; по наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов; по наименьшему количеству проигранных раундов.)
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов;
- По наибольшему количеству выигранных геймов;
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов;
- По наименьшему количеству проигранных раундов.
- В случае невозможности определения команд, претендующих на выход в Плей-офф, между этими командами назначаются переигровки в формате Bo1.

6.2.2. В дисциплине **FIFA 21**:

- По результатам игр между собой (по наибольшему количеству очков;

- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов; по наибольшему количеству выигранных геймов; по наилучшей разнице забитых и пропущенных голов; по наибольшему количеству забитых голов);
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов;
- По наибольшему количеству выигранных геймов;
- По наилучшей разнице забитых и пропущенных голов;
- По наибольшему количеству забитых голов;
- В случае невозможности определения игроков, претендующих на выход в стадию Плей-офф, между этими игроками назначаются переигровки в формате Vo1.

#### 6.2.3. В дисциплине **HS**:

- По результатам игр между собой (по наибольшему количеству очков; по наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов; по наибольшему количеству выигранных геймов);
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов;
- По наибольшему количеству выигранных геймов;
- В случае невозможности определения игроков, претендующих на выход в стадию Плей-офф, между этими игроками назначаются переигровки в формате Vo1.

## **СТАТЬЯ 7. ПРОТЕСТЫ.**

7.1. Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением «Правил игры в соответствующей дисциплине» и (или) нарушающие пункты действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, связанные с нарушением Регламента.

7.2. Не принимаются к рассмотрению:

- Несвоевременно поданные протесты;
- Без предоставления подтверждающей записи игры;
- Протесты на качество судейства.

7.3. Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 2 часов после игры. Для предоставления протеста используется Discord – протест отправляется судье по дисциплине личным сообщением, в свободной форме, используя текст «Протест на матч».

7.4. Решения по протестам выносятся Оргкомитетом соревнований. Решения Оргкомитета являются окончательными.

*Оргкомитет.*