

Технические правила по дисциплине FIFA

1. Общая информация.

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. У каждого участника должна быть оплаченная подписка PS Plus.
- 1.4. Рекомендованный тип соединения NAT2. В случае проблем в соединении с другим игроком можно попробовать следующие варианты:
 - Попробовать раздавать себе интернет с мобильного телефона;
 - Попробовать подключить интернет-кабель в PS4/PS5;
 - Воспользоваться вспомогательным видео переключения типа соединения <https://youtu.be/kom0f5YLv2M>;
 - Сменить локацию (пойти к другу, родственнику, в интернет-кафе).

2. Настройки игры.

- 2.1. Устанавливаемые настройки матча:
 - Режим: сетевой товарищеский матч;
 - Команды: любые команды, включая национальные сборные, кроме Легенд;
 - Длительность тайма: 6 минут;
 - Уровень сложности: легендарный;
 - Скорость игры: нормальная;
 - Тип защиты: тактическая;
 - Составы игроков: онлайн.

3. Проведение матчей.

- 3.1. По умолчанию все игры проводятся на платформе PS4/PS5.
- 3.2. В игре принимают участие 2 игрока, в режиме 1 на 1.
- 3.3. Перед стартом матчей, участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
- 3.4. Для каждого матча игроки должны обмениваться приглашениями на бой. Игрок, находящийся слева на странице текущего матча (игрок А), первым создает лобби и отправляет приглашение сопернику для дружеского матча. Так должно продолжаться до тех пор, пока во встрече не будет выявлен победитель.

- 3.5. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя участники играют новый матч, этими же командами до первого забитого гола – «золотого гола».
- 3.6. Если в матче, завершённом вничью был удален игрок, то участникам матча необходимо обеспечить удаление этого игрока в матче до «золотого гола»:
- Необходимо создать новый матч этими же командами.
 - Начать игру и стараться фолить тем удаленным игроком. Используйте подкаты сзади, в любой части поля, зарабатывая им 2 желтые карточки, или пытайтесь фолить им в своей штрафной, чтобы получить прямую красную карточку. Если после удаления необходимого игрока назначено пенальти или штрафной и он будет реализован, то этот гол не будет засчитан.
 - Только после удаления этого игрока и завершения эпизода, начинается игра до «золотого гола».

4. Ход спортивных соревнований.

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»).
- 4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить»;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения на соответствующем канале (#название_дисциплины): - «Игрок А готов к матчу» или «+».
- 4.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно создать матчевое лобби и отправить приглашение сопернику;
 - У участников есть 10 минут, чтобы зайти в лобби и выбрать стороны.
- 4.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 4.5. За неявку на матч игроку засчитывается техническое поражение (0:2), а сопернику – техническая победа (2:0). Неявкой считается

отсутствие игрока в игровом лобби, или в discord турнира. Факт неявки устанавливается судьей и фиксируется в протоколе по истечении 10 минут от календарного времени начала матча.

- 4.6. За неявку двух игроков на матч, им засчитывается обоюдное техническое поражение (0:2).
- 4.7. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Игрок А 2:1 Игрок Б (матч 1: 2:0, матч 2: 2:3, матч 3: 4:0) и скриншоты игр (фотографии монитора с итоговым счетом матча и названием команд).

5. Технические проблемы.

- 5.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается доигровка с той минуты, с которой произошел разрыв (если разрыв произошел после 10 минуты, игроки должны продублировать голы, которые были забиты до дисконнекта, затем, дождаться нужной минуты и продолжить матч).
- 5.2. Если разрыв произошел во втором тайме до 55 минуты, игроки должны начать новый матч и сыграть в нем только один тайм, учитывая те голы, которые уже были забиты до дисконнекта и в итоговом результате добавить их в счет.
- 5.3. Если дисконнект произошел во втором тайме после 55 минуты, игроки должны начать новый матч и отыграть ровно столько времени, сколько оставалось до конца встречи + 5 игровых минут (если игра вылетела на 71 минуте, игроки должны сыграть новый матч до времени на таймере 24:00. Гол, забитый на 24:01 засчитан не будет).