**УТВЕРЖДАЮ: УТВЕРЖДАЮ:**

Председатель Луганского Председатель Хакасского

Республиканского отделения Республиканского отделения

ФКС России ФКС России

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Беликов В. А. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д. О. Шпигальский

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г. «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

**Регламент**

Соревнований по компьютерному спорту

**«Мост дружбы 2023»**

**Номер код вида спорта**: 1240002411Л

**Дисциплины:**

Боевая арена – Dota2

Тактический трехмерный бой – Counter-Strike Global Offensive

Абакан

**2023**

**1. Глоссарий и сокращенные наименования.**

|  |  |
| --- | --- |
| Организатор | Хакасское республиканское отделение Федерации компьютерного спорта России, Луганское республиканское отделение Федерации компьютерного спорта России |
| Соревнования | Чемпионат содружества 2023 |
| 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. |
| Online (Онлайн) | Соревнования, проходящие в сети Интернет. |
| ЕСНУП, Единые соревнования на удаленных площадках | Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей и взаимодействуют дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет» |
| bo1 | Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме. |
| bo3 | Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах. |
| Официальный сайт Соревнования | https://vk.com/resf19 |
| Турнирный движок (АОС) | pvp.vkplay.ru |
| Участник | Спортсмен или группа спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований. |
| Single Elimination | Система проведения, когда участник выбывает после первого поражения. |

1. **Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.**
   1. Хакасское республиканское отделение ФКС России, Луганское республиканское отделение ФКС России (далее - Федерации) совместно с Министерством физической культуры и спорта РХ и Министерством спорта Луганской народной республики осуществляют деятельность по организации и проведению Соревнования.
   2. Работу непосредственно по организации, проведению и контролю за проведением Соревнования осуществляют Федерации.
   3. Организаторы соревнований могут привлекать в качестве соорганизаторов сторонние организации.
   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.
   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.
  1. Организатор сохраняет за собой право не допустить до Соревнований участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:
* защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);
* сходны или идентичны никнеймам других участников или названиям других команд;
* сходны или идентичны никнеймам официальных лиц спортивных соревнований;
* имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

1. **Официальные лица Соревнований.**
   1. В целях организации, проведения и осуществления контроля за проведением Соревнований Организаторы Соревнований формируют Оргкомитет.
   2. Решения Оргкомитета являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнований, а также официальными лицами Соревнований.
   3. Организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Оргкомитетом. Права, обязанности и порядок формирования ГСК утверждаются Оргкомитетом.
   4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
   5. Для обращения в Оргкомитет используется электронная почта 19@ro.resf.ru. В теме письма нужно указать «В Оргкомитет соревнований “Чемпионат содружества 2023”».
   6. Для обращения в ГСК используется электронная почта 19@ro.resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований “Чемпионат содружества 2023”».
2. **Участники Соревнований. Права и обязанности участников.**
   1. Участниками Соревнований считаются лица или группы лиц, подавшие в установленном Оргкомитетом порядке Заявку на участие в Соревнованиях, которая была утверждена представителями организатора в установленном порядке.
   2. Регистрация проходит до 11 декабря 2023 года.
   3. Регистрация проходит на следующих сайтах:

- для Республики Хакасия на сайте <https://vk.com/resf19>;

- для Луганской народной республики <https://vk.com/resf94>

* 1. Регистрационный взнос: отсутствует
  2. Участники обязаны общаться с официальными лицами Соревнований и другими участниками Соревнований на русском языке.
  3. Участники Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований (Положение соревнований, Правила вида спорта, Регламент, Технические Правила)
  4. В Соревнованиях принимают участие участники: Граждане Российской Федерации, проживающие на территории Республики Хакасия и Луганской народной республики (Наличие постоянной прописки, или наличие временной регистрации по месту пребывания) зарегистрировавшиеся на соревнования согласно регламенту.
  5. Участники, предоставившие официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации.
  6. 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.
  7. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
  8. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
  9. Минимальный возраст участников - 14 лет.

Возраст устанавливается на 11 декабря 2023 года.

Для вида программы Counter-Strike: Global offensive – минимальный возраст участников 16 лет.

* 1. Информация о порядке подачи заявки на участие размещается на официальном сайте Соревнований. Период подачи заявок определяется Оргкомитетом и публикуется на официальном сайте Соревнований. Рассматриваются только полностью и корректно заполненные заявки.
  2. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
  3. Участники, которые заняли призовые места, по запросу Оргкомитета должны направить в Оргкомитет фотографии/сканы паспортов или иных документов, которые в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, являются документами, удостоверяющими личность гражданина Российской Федерации.
  4. В дни проведения матчей Соревнований, участник, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить установленным образом на ознакомление официальным лицам оригинал паспорта или иного документа, который в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника, возраст, а также регистрацию/прописку на территории Республики Хакасия.
  5. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований.
  6. В случае, если участнику меньше 18 лет, такой участник обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей в свободной форме согласно предоставляемому Оргкомитетом образцу.
  7. На протяжении Соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.
  8. 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.

1. **Формат и система проведения Соревнований.**
   1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:

* Боевая арена – Dota2.
* Тактический трехмерный бой – Counter-Strike Global Offensive (CSGO) (режим напарников).
  1. Информация о соревнованиях публикуется на сайте: vk.com/resf19
  2. Вид программы CSGO – проводится на АОС – pvp.vkplay.ru
  3. Вид программы DOTA2 – проводится на АОС – pvp.vkplay.ru
  4. Порядок определения победителей и призеров Соревнований.

**Соревнования проходят в 2 этапа:**

* + 1. Отборочный этап: Целью этапа является определение сильнейших команд, которые будут принимать участие в финальном этапе.
    2. Финальный этап: Целью основного этапа является определение победителей соревнований.
       1. Даты проведения соревнований:

Брифинг: 11 декабря 2023 года

28 ноября 2023 г. - 10 декабря 2023 г. – регистрация участников (подача заявок на участие)

**Отборочный этап: Online**

11 декабря 2023г. – начало отборочного этапа соревнований

15 декабря 2023г. – окончание отборочного этапа соревнований, определение участников финального этапа

**Финальный этап:** 16-17 декабря 2023г. в формате ЕСПНУП

**Место проведение соревнований: Республика Хакасия, г. Абакан, ул. Пушкина, д. 99а; Луганская народная республика, г. Свердловск, ул. Энгельса, д. 1Г.**

1. Каждый матч играется согласно расписанию. Подробное расписание матчей публикуется на соответствующем канале в Discord и на официальном сайте соревнований.
2. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-каналах, указанных в технических правилах по дисциплинам.
3. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
4. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.
5. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнования.

5.3.1.6. Формат проведения отборочного этапа и финального этапа соревнований по каждой дисциплине: Публикуется после завершения регистрации и зависит от количества участников турнира, может быть изменен.

1. **Состав команды.**

* CSGO - 2 спортсменов (допускается 1 запасной) (минимальный возраст 16 лет)
* DOTA2 - 5 спортсменов (допускается 1 запасной) (минимальный возраст 14 лет)

Запасного игрока в качестве замены разрешено использовать только между геймами.

1. **Паузы.**
   1. 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).
* Остановка гейма по другой причине – расценивается как нарушение принципов честной игры.
* Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру
  1. **В виде программы DOTA 2** установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.
  2. 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.
  3. **В виде программы CS:GO** установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут на каждую сторону (либо доступное количество согласно настройкам АОС). Участник ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда. Для снятия паузы необходимо прописать в чате !unpause.
  4. Если по истечении 5 (пять) минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих внутриигровых раундов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче. В случае, если участник не вернулся по истечении двух внутриматчевых раундов, команда получает техническое поражение в гейме.

1. **Награждение. Призовой фонд.**
   1. Участники в каждом виде программы:

- занявшие 1 места награждаются медалями и грамотами

- занявшие 2 места награждаются медалями и грамотами

- занявшие 3 места награждаются медалями и грамотами

* 1. Все участники соревнований награждаются специальными сувенирными призами организаторов (при наличии).
  2. Все участники соревнований, занявшие по своим программам 1, 2 и 3 места получают возможность быть вписанными в список формируемой сборной Республики Хакасия и Луганской народной республики по компьютерному спорту на 2023 год.

1. **Финансирование.**
   1. Расходы по командированию участников на Финальный этап соревнований (питание, размещение, приобретение проездных билетов и страхование) берут на себя участники соревнования или командирующие организации.
   2. Финансовое обеспечение предоставления судьям компенсационных выплат и материально-технического обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревновании осуществляется за счет средств Организаторов Соревнований.
   3. С целью осуществления финансирования Соорганизатор вправе привлекать средства спонсоров Соревнований, а также иных третьих лиц.
   4. Финансирование Соревнований может осуществляться также из иных не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.
2. **Судейство.**
   1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
   2. 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.
   3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
   4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
   5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

* Нарушения в виде программы CS:GO, DOTA 2: Начало гейма с неполным составом команды.
  1. В дисциплине «Боевая Арена» - написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожатии или технической накладке команде, написавшей «gg» - выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.

1. **Баны и запреты.**
   1. 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.
   2. К участию не допускаются спортсмены, имеющие действующую дисквалификацию от соревнований по виду спорта «компьютерный спорт», либо имеющие дисквалификацию от ФКС России.
2. **Технические проблемы.**
   1. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг. При повторном использовании бага игры, участник может быть снят с Соревнования.

**В дисциплине «Боевая арена» (вид программы — DOTA 2):**

* 1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создается заново. При этом участники, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.
  2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча с присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.
  3. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

**В дисциплине «Тактический трехмерный бой» (Вид программы – CS:GO):**

12.5. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию гейма – рассмотрены не будут.

12.6. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме согласно пункту 7.5. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча с присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.

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

1. **Турнирный античит (для CS:GO)**
   1. Участники турнира обязуются самостоятельно изучить инструкцию и установить турнирный античит.
   2. Инструкция по установке и запуску: https://www.faceit.com/ru/anti-cheat
   3. Сбор данных с античита осуществляется после матча в автоматическом режиме. Отсутствие данных означает, что участник не активировал античит.
   4. Все участники не активировавшие турнирный античит будут дисквалифицированы без права подачи апелляции.

**14. Трансляция матчей**

14.1. Матчи турнира могут транслироваться организаторами с участием комментаторов, а также участниками Соревнования от первого лица на любых стрим платформах.

14.2. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

14.3. Участник имеет право транслировать свои матчи. Обязательна задержка в 5 минут. Судья может принять решение о другой задержке в матчах.

14.4. Организатор оставляют за собой право выбирать и пересматривать выбор транслируемых матчей по своему усмотрению.

14.5. Любые обозреватели, кроме официальных, запрещены.