РЕГЛАМЕНТ

Чемпионата Белгородской области по компьютерному спорту «Rune of Battle»

**город Белгород**

**2024 год**

# 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 | Составы и замены. |
| Глава 7 | Паузы. |
| Глава 8 | Судейство. |
| Глава 9 | Технические проблемы. |

1. **Глоссарий и сокращенные наименования**

|  |  |
| --- | --- |
| Организатор | Белгородское областное отделение Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» |
| ГСК | Главная судейская коллегия соревнования |
| Соревнование | Чемпионат Белгородской области по компьютерному спорту «Rune of Battle» |
| Нормативные документы Соревнований | Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22 (ред. от 08.12.2022); Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные ГСК |
| *ONLINE* (далее –  «онлайн») | Формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет». |
| bo1 | Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме |
| bo2 | Формат проведения матчей между участниками с 2 геймами, возможна ничья |
| bo3 | Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах |
| Официальный сайт Соревнований | https://vk.com/resf31 |
| Участник | Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований |

# Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов

* 1. Организатором Соревнований является Белгородское областное отделение Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России».
  2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых Организатором.
  3. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
  4. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия команд, которые участвуют в Соревнованиях.
  5. 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.

# Официальные лица Соревнований

* 1. Общую организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК.
  2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
  3. Для обращения к организаторам Соревнований используется электронная почта [31@ro.resf.ru.](mailto:31@ro.resf.ru.) В теме письма нужно указать «Организаторам соревнований

«Чемпионата Белгородской области 2024».

* 1. Для обращения в ГСК используется электронная почта [31@ro.resf.ru.](mailto:31@ro.resf.ru.%20) В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований «Чемпионата Белгородской области 2024».

# Участники Соревнований. Права и обязанности участников

* 1. В Соревнованиях могут принимать участие спортсмены Белгородской области, достигшие 14 лет на дату 09.04.2024 года. По дисциплине тактический трехмерный бой принимают участие спортсмены от 16 лет на дату 09.04.2024 года и старше.
  2. Для участия в Соревнованиях команды подают заявку на участие по специальной форме, размещенной на официальном сайте Соревнований.
  3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 09.04.2024, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнований образцу.
  4. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники организаторов Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.
  5. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.
  6. В командной дисциплине спортсмены могут выступать только за одну команду.
  7. Команда включает в себя основных и запасных игроков в общем количестве не более 7 человек.
  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.
  9. Участники, законные представители Участников, обязаны:
     1. общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
     2. знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований и (или) решения ГСК;
     3. нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
     4. соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;
     5. придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
     6. соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
     7. немедленно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
     8. сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
     9. делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
     10. допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
     11. оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности;
     12. своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях;
     13. соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК. В частности, в порядке, установленном ГСК, участники обязаны устанавливать предоставленное организаторами оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями, предъявлять документы, подтверждающие личность участников.
  10. Участникам запрещается:
      1. использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнований;
      2. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;
      3. использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
      4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.
      5. Использовать никнеймы, которые содержат мат, оскорбительные и нецензурные выражения.
      6. Использовать аватар пользователя, который содержит порнографию; демонстрацию действий сексуального характера; наготу; сцены насилия, призванные вызвать шок или отвращение; вульгарные или непристойные надписи;
      7. Потреблять никотинсодержащую продукцию.

# Система проведения Соревнований

* 1. Соревнования включают в себя следующие виды программ:
     + боевая арена (DOTA 2) – командный вид соревнований;
     + тактический трехмерный бой (Counter-Strike 2) – командный вид соревнований;
     + соревновательный головоломки (Тетрис) – индивидуальный вид соревнований;
     + стратегия в реальном времени (Star Craft II) – индивидуальный вид соревнований;
     + технический симулятор (DCL The Game) – индивидуальный вид соревнований;
     + файтинг (Tekken 8) – индивидуальный вид соревнований.
  2. Соревнования проходят с 7 по 19 апреля 2024 года в формате LAN. К участию допускаются команды, подавшие установленным Организатором способом заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Нормативных документов Соревнований.
  3. Соревнования пройдут по олимпийской системе и смешанной системе. Матчи проводятся по следующему формату:
* Counter-Strike 2 — bo1;
* Dota 2 — bo1;
* Starcraft 2 — bo3;
* Tekken — bo5;
* DCL The Game – по отдельному формату;
* Тетрис, формат — bo5.
  1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 10 минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 минут.
  2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 10 минут.
  3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.
  4. Матчи, с которых не ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
  5. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, после дополнительной команды матчевого судьи.
  6. 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, организаторы Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих стадий.

# Составы и замены

* 1. Количество участников команды – от 5 до 6 человек.
  2. На матчи Соревнований команды выставляют составы из числа основного и запасного составов.
  3. Замены по ходу матчей запрещены.
  4. Организаторы могут установить дополнительные требования к срокам утверждения состава на каждый из матчей.

# Паузы

* 1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
     + 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).
     1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за 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. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
     4. В виде программы Tekken паузы запрещены.
     5. В видах программы Dota 2 и Starcraft II участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
     6. тактический тайм-аут;
     7. непреднамеренный разрыв соединения;
     8. неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
     9. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
     10. 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.
     11. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

# 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, ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами Компьютерного Спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
  3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче.
  4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
  5. Иные нарушения:
     + Написание «gg» в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится 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.
  6. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 20 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
  7. Диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.
  8. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. в использовании запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

# Технические проблемы

* При разрыве соединения с сервером (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 дисконнекта выборы и запреты.
* 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 присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.
* При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.