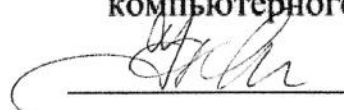


«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья Общероссийской
общественной организации «Федерация
компьютерного спорта России»

 **Ф.В. Комаровский**

«22» августа 2018 г.

*в редакции от 09.11.2018 г.
Главный судья  Ф.В. Комаровский*

РЕГЛАМЕНТ

международных соревнований по компьютерному спорту

«Открытый Кубок ФКС России»

**Москва
2018**

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 отборочных соревнований.
- Глава 6 Формат и система проведения Соревнований.
- Глава 7 Замены.
- Глава 8 Паузы.
- Глава 9 Награждение.
- Глава 10 Финансирование.
- Глава 11 Страхование участников.
- Глава 12 Судейство.
- Глава 13 Технические проблемы.

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС России	Федерация компьютерного спорта России
Соревнования	Международные соревнования по компьютерному спорту "Открытый Кубок ФКС России"
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.
LAN	Local Area Network соревнования, проходящие непосредственно на спортивной площадке.
Online	Соревнования, проходящие в сети Интернет.
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
bo7	Формат проведения матчей между участниками до победы в четырех геймах.
Официальный сайт Соревнования	http://esportcup.ru/
Турнирный движок	https://esports.mail.ru/
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от дисциплины).
Single Elimination	Система проведения, когда участник выбывает после первого поражения.
KFC Battle	Чемпионат KFC Battle FEST, финал которого прошел 21-22 июля на LAN-финале в Москве в КВЦ «Сокольники».

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнований принадлежат ФКС России (адрес: 121357, г. Москва, ул. Вере́йская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3).
- 2.2. Распределение прав и обязанностей между ФКС России и АНО «Агентство современных коммуникаций» (далее, совокупно, Организаторы Соревнований), включая ответственность за причиненный вред участникам мероприятия и (или) третьим лицам, происходит согласно договору № 122/2018 от 01 июня 2018 года.
- 2.3. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнований ФКС России руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов Российской Федерации, подзаконными актами Российской Федерации, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353), приказом МВД России от 17.11.2015 № 1092 «Об утверждении требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официальных спортивных соревнований и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», международными правовыми актами в сфере обеспечения безопасности и иными правовыми актами.
- 2.4. Соревнования проводятся в соответствии с частью 9 статьи 37 Федеральным законом от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»: места проведения спортивных соревнований должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.
- 2.5. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016 № 134н «О порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и

спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

- 2.6. Обязательный допинговый контроль на Соревнованиях проводится с соблюдением требований международного стандарта для тестирований участников соревнования, определенного международной организацией, осуществляющей борьбу с допингом и признанной Международным олимпийским комитетом.
- 2.7. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 2.8. 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.

3. Официальные лица Соревнований.

- 3.1. В целях организации, проведения и осуществления контроля за проведением Соревнований Организаторы Соревнований формируют Оргкомитет.
- 3.2. Решения Оргкомитета являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнований, а также официальными лицами Соревнований.
- 3.3. Организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Оргкомитетом. Права, обязанности и порядок формирования ГСК утверждаются Оргкомитетом.

- 3.4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 3.5. Для обращения в Оргкомитет используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В Оргкомитет соревнований «Открытый Кубок ФКС России»”.
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В ГСК соревнований «Открытый Кубок ФКС России»”.

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. 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.
- 4.2. Участники обязаны общаться с официальными лицами Соревнований и другими участниками Соревнований на русском и/или английском языке.
- 4.3. Участники Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 4.4. В Соревнованиях могут принимать участие иностранные спортсмены и спортсмены Российской Федерации, прошедшие предварительный отбор, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.
- 4.5. Участники, предоставившие официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации.
- 4.6. 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.
- 4.7. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.8. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

- 4.9. Минимальный возраст участников – 14 лет. Возраст устанавливается на 01.09.2018 г.
- 4.10. 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.
- 4.11. 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.
- 4.12. 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.
- 4.13. В дни проведения матчей Соревнований, участник, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал паспорта или иного документа, который в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника.
- 4.14. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований.
- 4.15. 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.
- 4.16. На протяжении Соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.
- 4.17. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007

года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

- 4.18. 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.
- 4.19. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе или финале Соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

5. Формат и система проведения отборочных соревнований

- 5.1. К участию в Соревнованиях допускаются только участники, получившие квоту по итогам отборочных соревнований.
- 5.2. Порядок проведения отборочных соревнований.
 - 5.2.1. Отборочные соревнования состоят из региональных и online Соревнований. Цель отборочных соревнований - формирование списка участников Соревнований.
 - 5.2.2. Отборочные соревнования проходят с 01.09.2018 г. по 31.10.2018 г.
 - 5.2.3. Система проведения и формат определения победителей в региональных отборочных турах определяется региональными организаторами конкретного тура до начала матчей тура после регистрации участников тура.
 - 5.2.4. Online отборочные соревнования проводятся по следующей системе:
 - 5.2.4.1. Соревновательная головоломка (Hearthstone): олимпийская система (single elimination) в формате bo3 (до двух побед). При регистрации на отборочные соревнования участники обязаны выбрать три разных игровых класса и предоставить скриншоты колод этих классов. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в

- соревновании не допускаются. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства;
- 5.2.4.2. Боевая арена (Dota2): олимпийская система (single elimination) в формате bo1 (до одной победы) до полуфиналов и bo3 (до двух побед) начиная с полуфиналов.
 - 5.2.4.3. Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void): олимпийская система (single elimination) в формате bo3 (до двух побед).
 - 5.2.4.4. Стратегия в реальном времени (Clash Royale): олимпийская система (single elimination) в формате bo3 (до двух побед). По умолчанию все игры проводятся на платформе Android или iOS. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства;
- 5.2.5. Календарь, места проведения и порядок проведения всех отборочных соревнований определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуются на официальном сайте Соревнований.
 - 5.2.6. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного соревнования.
 - 5.2.7. Жеребьевка отборочных соревнований проводится без предварительного посева участников.
 - 5.2.8. Начало Online отборочных соревнований в 12:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 11:00 по московскому времени. За 60 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
 - 5.2.9. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами определяется организатором отборочного этапа и указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
 - 5.2.10. Участники обязаны допускать в свои матчи

- официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 5.2.11. Максимальное время задержки начала матча по вине участника - 10 минут после старта текущего раунда.
 - 5.2.12. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
 - 5.2.13. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и загружать их в свои матчи. Если судья в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
 - 5.2.14. По результатам каждого отборочного соревнования определяется победитель в каждой из дисциплин, который получает квоту в основной этап Соревнований.
 - 5.2.15. Спортсмены, которые получили квоту на участие в основном этапе Соревнований по результатам участия в отборочных турнирах, не имеют права подавать заявку или участвовать в оставшихся отборочных соревнованиях.
 - 5.2.16. По итогу отборочного соревнования назначается открытая Online жеребьевка, результатом которой становится распределение всех участников в групповой стадии Соревнований. Время и дату начала открытой жеребьевки назначает Организационный комитет Соревнования. Ссылка на прямую трансляцию жеребьевки будет размещена на сайте Соревнования.

6. Формат и система проведения Соревнований.

- 6.1. Соревнования включают в себя четыре дисциплины:
 - Боевая арена (Dota 2);
 - Соревновательная головоломка (Hearthstone);
 - Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void);
 - Стратегия в реальном времени (Clash Royale).
- 6.2. Соревнования проходят на турнирном движке <https://esports.mail.ru/>. Все участники обязаны зарегистрированы на турнирном движке и должны явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного этапа.

6.3. Порядок определения победителей и призеров Соревнований. **Основной этап** состоит из двух стадий и проходит в формате Online с 01.11.2018 г. по 30.11.2018 г.

6.4.1. Целью основного этапа является определение участников финального этапа в каждой из дисциплин.

6.4.2. Начало каждого тура основного этапа в 10:00 по московскому времени.

6.4.3. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.

6.4.4. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-каналах, указанных в технических правилах по дисциплинам.

6.4.5. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

6.4.6. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.

6.4.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнования и загружать их в свои матчи. Если судья соревнования, в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.

6.4.8. Формат проведения **Групповой стадии**:

6.3.12.1. Соревновательная головоломка (Hearthstone): групповой этап – 8 групп (в каждой группе 6 участников) матчи проходят по системе каждый с каждым в формате bo3 (до двух побед). Размер групп может меняться в зависимости от количества участников. Участники обязаны выбрать три разных игровых класса и предоставить скриншоты колод этих классов. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт

(на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства.

- 6.3.12.2. Боевая арена (Dota2): групповой этап – 8 групп (в каждой группе 6 участников), матчи проходят по системе каждый с каждым в формате bo1 (до одной победы). Размер групп может меняться в зависимости от количества участников.
- 6.3.12.3. Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void): групповой этап – 8 групп (в каждой группе 6 участников), матчи проходят по системе каждый с каждым в формате bo3 (до двух побед). Размер групп может меняться в зависимости от количества участников.
- 6.3.12.4. Стратегия в реальном времени (Clash Royale): групповой этап – 8 групп (в каждой группе 6 участников), матчи проходят по системе каждый с каждым в формате bo5 (до трех побед). Размер групп может меняться в зависимости от количества участников. По умолчанию все игры проводятся на платформе Android или iOS. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства;
- 6.4.9. При распределении мест по итогам группового этапа – последовательно учитываются следующие

критерии:

- количество очков (победа - 3 очка, поражение - 0 очков);
- результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
- соотношение выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев.

6.4.10. При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между спорящими участниками.

6.4.11. Четыре участника каждой группы, набравшие наибольшее количество очков в своей группе, выходят в стадию single elimination согласно примеру:

Распределение участников в сетке Single elimination	
М а т ч №.1	1 место группы А
	4 место группы Н
М а т ч №.2	2 место группы С
	3 место группы F
М а т ч №.3	1 место группы G
	4 место группы В
М а т ч №.4	2 место группы Е
	3 место группы D
М а т ч №.5	1 место группы С
	4 место группы F
М а т ч №.6	2 место группы Н
	3 место группы А
М а т ч №.7	1 место группы Е

	4 место группы D
М а т ч №.8	2 место группы B
	3 место группы G
М а т ч №.9	1 место группы D
	4 место группы E
М а т ч №.10	2 место группы G
	3 место группы B
М а т ч №.11	1 место группы F
	4 место группы C
М а т ч №.12	2 место группы A
	3 место группы H
М а т ч №.13	1 место группы B
	4 место группы G
М а т ч №.14	2 место группы D
	3 место группы E
М а т ч №.15	1 место группы H
	4 место группы A
М а т ч №.16	2 место группы F
	3 место группы C

6.4.12. Формат проведения **стадии single elimination:**

6.3.12.1. **Соревновательная головоломка (Hearthstone):** олимпийская система, матчи bo5 до 1\8 включительно, далее - bo7. Участники обязаны выбрать и указать колоды четырех разных класса (в случае bo5), колоды пяти разных классов (в случае bo7), предоставить скриншоты колод этих

классов за час до начала соревнования. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке W1 против W2 и W3 против W4.

6.3.12.2. **Боевая арена (Dota2):** олимпийская система, матчи bo3 до полуфинала включительно. Матч за 3 место и финал - bo5. По итогу финального матча стадии single elimination определяется два лучших участника и один лучший участник - победитель матча за 3 место (W1, W2 и W3). Четвертый слот в финальный этап получает победитель соревнования KFC Battle. Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке W1 против W3 и W2 против KFC Battle.

6.3.12.3. **Стратегия в реальном времени (Clash Royale):** олимпийская система, матчи bo5 до 1\8 включительно, далее - bo7. По умолчанию все игры проводятся на платформе Android или iOS. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями с Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и

использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства; По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке W1 против W2 и W3 против W4.

6.3.12.4. **Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void):** олимпийская система, все матчи bo5. По итогу стадии single elimination определяется четыре лучших участника (W1, W2, W3, W4). Матчи финального этапа пройдут в следующем порядке W1 против W2 и W3 против W4.

6.4. Порядок определения победителей и призеров Соревнований. **Второй этап (Финальный этап).**

6.4.1. Место и время проведения: г. Тюмень, 12-17 декабря 2018 года.

6.4.2. Количество участников финального этапа - 4 в каждой дисциплине.

6.4.3. Финальный этап проходит на LAN.

6.4.4. Каждый матч играется строго по расписанию. Все матчи стартуют исключительно по команде судьи.

6.4.5. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

6.4.6. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.

6.4.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнования и загружать их в свои матчи. Если судья соревнования, в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.

6.4.8. Целью Финального этапа является определение победителя и призеров Соревнования.

6.4.9. По команде судьи каждый участник обязан использовать дополнительные звукоизоляционные и (или) вставные наушники (затычки), предоставленные организаторами. Запрещается изменять уровень громкости и (или) снимать

наушники на протяжении матча, в том числе - во время паузы.

6.4.10. Формат проведения **Финального этапа**.

- 6.4.10.1. Соревновательная головоломка (Hearthstone): олимпийская система (single elimination) по системе bo7 (до четырех побед). За 7 суток до начала участники обязаны выбрать и отправить на почту Оргкомитета колоды пяти разных классов, и сопровождающие скриншоты колод этих классов. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Перед началом этапа судьи сообщают Участникам используемые всеми участниками классы и списки колод (“деклисты”). Перед началом каждой встречи оба Участника втайне друг от друга сообщают судье по одной колоде, которой оппоненту будет запрещено пользоваться в течение встречи. После получения этой информации от каждого из Участников, судья сообщает её обоим Участникам.
- 6.4.10.2. Боевая арена (Dota2): олимпийская система (single elimination) по системе bo5 (до трёх побед);
- 6.4.10.3. Стратегия в реальном времени (Clash Royale): олимпийская система (single elimination) по системе bo7 (до четырех побед).
- 6.4.10.4. Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void): олимпийская система (single elimination) по системе bo5 (до трёх побед).

7. Замены.

- 7.1. Команда в дисциплине Боевая арена (Dota 2) состоит из 5 человек.
- 7.2. В рамках Соревнований в дисциплине Боевая арена разрешается замена максимум двух участников между этапами Соревнований. Участники, выходящие на замену, не должны участвовать во Соревнованиях в других дисциплинах или командах.
- 7.3. Команда по Боевой арене, получившая квоту в основной этап Соревнований, может подать заявку на замену не позднее, чем за 3 суток до начала этапа.

- 7.4. Команда по Боевой арене, получившая квоту в финальный этап Соревнований, может подать заявку на замену не позднее, чем за 14 суток до начала этапа.
- 7.5. В дисциплинах Соревновательная головоломка и Стратегия в реальном времени замены запрещены.
- 7.6. Запрос на замену должен подаваться на почту главного судьи (turnir@resf.ru).

8. Паузы.

- 8.1. 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).
- 8.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 8.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
- 8.4. 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.
- 8.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

9. Награждение.

- 9.1. Участники, занявшие в финале Соревнований первые места, награждаются кубками и денежными призами.
- 9.2. Участники, занявшие в финале Соревнований вторые и третьи места, награждаются денежными призами.
- 9.3. Участники, занявшие в финале Соревнований четвертое место, награждаются денежными призами.
- 9.4. Распределение призового фонда Соревнований:
 - Боевая арена (Dota2): Призовая сумма за первое место составляет 1 000 000 (один миллион) рублей, за второе место 500 000 (пятьсот тысяч) рублей, за третье место

- 300 000 (триста тысяч) рублей, за четвертое место 200 000 (двести тысяч) рублей.
- Соревновательная головоломка (Hearthstone): Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
 - Стратегия в реальном времени (StarCraft II: Legacy of the Void): Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
 - Стратегия в реальном времени (Clash Royale): Призовая сумма за первое место составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей, за второе место 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей, за третье место 70 000 (семьдесят тысяч) рублей, за четвертое место 30 000 (тридцать тысяч) рублей.
- 9.5. Призовые суммы в дисциплине «Боевая арена» равномерно распределяются между всеми игроками команды, принявшими участие в финале Соревнований, и выплачиваются на их личные банковские счета.
- 9.6. Призовые суммы в дисциплинах «Соревновательная головоломка» и «Стратегия в реальном времени» выплачиваются на личные банковские счета игроков.
- 9.7. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнований призеры обязаны предоставить Оргкомитету реквизиты, паспортные данные и прочие данные, необходимые для перечисления денежных средств, вместе с Согласием на обработку и хранение таких данных. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых аннулируется.
- 9.8. Призовые выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнований в течение 6 (шести) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 9.9. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые на территории России.
- 9.10. Призерам, не являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется в долларах США на долларовые банковские счета.

- 9.11. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые не выплачиваются.
- 9.12. ФКС России выполняет функции налогового агента, а именно исчисляет, удерживает и перечисляет налог с каждой призовой суммы в размере 13% для резидентов и 30% для нерезидентов и подает сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

10. Финансирование.

- 10.1. Расходы по командированию участников на Основной этап Соревнований (проезд, питание, размещение и страхование) обеспечивают командирующие организации.
- 10.2. Расходы по командированию участников на Финальный этап Соревнований (проезд, питание, размещение и страхование) обеспечивают Организаторы Соревнований.
- 10.3. Общее финансирование организации и проведения Соревнований осуществляют Организаторы Соревнований.
- 10.4. Финансирование призового фонда осуществляется за счет средств Организаторов Соревнований.
- 10.5. Финансовое обеспечение предоставления судьям компенсационных выплат и материально-технического обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревнованиях осуществляется за счет средств Организаторов Соревнований.
- 10.6. С целью осуществления финансирования ФКС России вправе привлекать средства спонсоров Соревнований, а также иных третьих лиц.
- 10.7. Финансирование Соревнований может осуществляться также из иных не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

11. Страхование участников.

- 11.1. Участие в Соревнованиях осуществляется только при наличии оригинала договора о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который Участники представляют организаторам по первому требованию.

12. Судейство.

- 12.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.

- 12.2. Судьи могут быть отстранены от обслуживания матчей Соревнования на срок, определяемый ФКС России, в случае неудовлетворительного исполнения своих обязанностей, в соответствии с требованиями Правил Компьютерного спорта, настоящего Регламента и Технических правил.
- 12.3. 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.
- 12.4. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 12.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 12.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
- 12.7. Нарушения в виде программы Dota 2:
- Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.
 - Начало гейма с неполным составом команды.
- 12.8. Нарушения в виде программы Hearthstone:
- Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
 - Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает поражение в гейме.

13. Технические проблемы.

- 13.1. В виде программы Dota 2:
- При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнета.
 - При дисконнете одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до

возвращения всех игроков на сервер.

- При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не более 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
- При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных персонажей и количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm). В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку с теми же персонажами (пиками).
- При 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 вылета выборы и запреты.

13.2. В виде программы Hearthstone:

- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошёл баг.

13.3. В видах программы StarCraft II: Legacy of the Void и Clash Royale:

- В случае дисконнекта в первые 2 минуты – игра переигрывается, за исключением тех случаев, когда была проведена первая битва. Судья должен быть оповещен в любом из случаев.
- В случае дисконнекта после первых 2 минут матча – оставшийся игрок решает, переигрывать ли матч или нет. Судья должен быть оповещен в любом случае.
- В случае, если вылетевший игрок считает, что он выиграл матч – решение о судьбе матча принимает судья на основе реплея и/или скриншота. В некоторых случаях может быть применено восстановление игры из реплея. Возможность использования этой функции определяется непосредственно судьей.