

УТВЕРЖДЕНО
Решением Правления
ФКС России
протокол №
от

РЕГЛАМЕНТ
соревнований
«Специальные соревнования по CS:GO 2019»

Москва
2019

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 Турнирный античит.
- Глава 10 Баны и запреты.
- Глава 11 POV записи.
- Глава 12 Страхование участников.
- Глава 13 Судейство.
- Глава 14 Технические проблемы.

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС России	Федерация компьютерного спорта России
Соревнования	Соревнования “Специальные соревнования по CS:GO 2019”
Оргкомитет	Оргкомитет Соревнований,
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнований,
Нормативные документы Соревнований	Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные Оргкомитетом и (или) ГСК.
LAN	Local Area Network соревнования проводятся в заведениях компьютерного досуга либо на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных).
Online	Соревнования, проходящие в сети Интернет.
Мультиаккаунтинг	Несколько учётных записей и/или игровых аккаунтов принадлежащих одному участнику.
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	http://esportcup.ru/
Турнирный движок	https://esports.mail.ru/
Участник	Участником Соревнования является спортсмен или команда (в зависимости от дисциплины).
Single Elimination	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из соревнования после первого же проигрыша (по итогам одного гейма или серии из нескольких геймов).

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнований принадлежат ФКС России (адрес: 121357, г. Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3).
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.
- 2.3. Соревнования проводятся по Техническим правилам, установленным ГСК, а также в соответствии с нормами Положения, настоящего Регламента. Все участники соревнований, судьи и иные официальные лица соревнований должны знать и исполнять нормы Положения, настоящего Регламента, Технических правил.

- 2.4. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 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. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.
- 2.7. ФКС России 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.
- 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.

- 2.9. Организатор вправе наделять квотами победителей отдельных 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 «Специальные соревнования по CS:GO 2019»”.
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В ГСК соревнований «Специальные соревнования по CS:GO 2019»”.

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. Участники обязаны общаться с официальными лицами Соревнований и другими участниками Соревнований на русском.
- 4.2. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 4.3. 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.
- 4.4. Участники, предоставившие официальным лицам Соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет наложение дисциплинарных взысканий.
- 4.5. 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.

- 4.6. Участники Соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований.
- 4.7. Участники Соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.8. Минимальный возраст участников – 18 лет. Возраст устанавливается на дату проведения конкретного отборочного этапа.
- 4.9. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 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.
- 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 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. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.16. 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.
- 4.17. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе и/или финале Соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

5. Формат и система проведения отборочных соревнований

- 5.1. Максимальный порог команд в каждом отборочном соревновании: 128.
- 5.2. Порядок проведения отборочных соревнований.
 - 5.2.1. Отборочные соревнования состоят из региональных и online Соревнований. Цель отборочных соревнований - формирование списка участников в основной этап Соревнований.
 - 5.2.2. Отборочные соревнования проходят с 01.09.2019 г. по 31.10.2019 г.
 - 5.2.3. Система проведения и формат определения победителей в региональных отборочных соревнованиях определяется региональными организаторами.
 - 5.2.4. Online отборочные соревнования проводятся по следующей системе: single elimination в формате bo1 до финала, финал - bo3.
 - 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 за сутки до начала Online отборочных соревнований. В течении суток необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.
 - 5.2.9. Способ 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. Расписание на каждый раунд можно будет посмотреть после формирования сетки на турнирном движке. Пример: [ССЫЛКА](#).
 - 5.2.13. После окончания матча участники должны подтвердить судьям результат, например “Команда Альфа 16:7 Команда Бета”. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и по запросу судей загружать их в свои матчи.
 - 5.2.13.1. Если судья в течение 5 минут после завершения матча, 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, 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 отборочных соревнований назначается открытая жеребьевка с прямой трансляцией в сеть интернет, 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 одну дисциплину:
 - Шутер (Counter-Strike: Global Offensive).
- 6.2. Соревнования проходят на турнирном движке <https://esports.mail.ru/>. Все участники обязаны зарегистрироваться на турнирном движке и в соответствии с п.5.1.5 должны явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного этапа. Отказ от регистрации на турнирном движке может привести к дисквалификации.
- 6.3. Техническое поражение имеет формат «0:16» при bo1, «0:2» при bo3.
- 6.4. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат, например “Команда Альфа 16:7 Команда Бета”. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнования и по запросу судей 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.
- 6.5. Порядок определения победителей и призеров Соревнований. **Основной этап** состоит из двух стадий (групповая и single elimination) и проходит в формате Online с 01.11.2019 г. по 30.11.2019 г.
 - 6.5.1. Целью основного этапа является определение участников финального этапа.
 - 6.5.2. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуются на официальном сайте Соревнований.
 - 6.5.3. Каждый матч играется строго по расписанию и команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляцию, стартуют исключительно по команде судьи.
 - 6.5.4. Общение участников с судьями и другими официальными лицами соревнований происходит в сервисе Discord в чат-каналах, указанных в технических правилах по дисциплинам.
 - 6.5.5. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

- 6.5.6. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.
- 6.5.7. Формат проведения **Групповой стадии**: 8 групп (в каждой группе 6 участников), матчи проходят по системе каждый с каждым в формате bo1 (до одной победы). Размер групп определяется ГСК после завершения отборочных соревнований.
- 6.5.8. Неявка на два и более матчей подряд - техническое поражение во всех матчах, в том числе и уже сыгранных. В случае, если было сыграно более половины матчей - техническое поражение в оставшихся. Если сыграно менее половины игр - техническое поражение во всех, в т.ч. прошедших.
- 6.5.9. При распределении мест по итогам группового этапа – последовательно учитываются следующие критерии:
- количество очков (победа в матче - 3 очка, поражение в матче - 0 очков);
 - результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
 - разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев;
 - разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых трёх критериев.
- 6.5.10. При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между спорящими участниками. Время и формат переигровок назначается Главным судьей соревнований. В случае неявки на переигровку в обозначенное время команда получает техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.
- 6.5.11. Четыре участника каждой группы, набравшие наибольшее количество очков в своей группе, выходят в стадию single elimination согласно примеру:

Распределение участников в сетке Single elimination	
Матч №1	1 место группы А
	4 место группы Н
Матч №2	2 место группы С
	3 место группы F

Матч №3	1 место группы G
	4 место группы B
Матч №4	2 место группы E
	3 место группы D
Матч №5	1 место группы C
	4 место группы F
Матч №6	2 место группы H
	3 место группы A
Матч №7	1 место группы E
	4 место группы D
Матч №8	2 место группы B
	3 место группы G
Матч №9	1 место группы D
	4 место группы E
Матч №10	2 место группы G
	3 место группы B
Матч №11	1 место группы F
	4 место группы C
Матч №12	2 место группы A
	3 место группы H
Матч №13	1 место группы B
	4 место группы G
Матч №14	2 место группы D
	3 место группы E
Матч №15	1 место группы H
	4 место группы A
Матч №16	2 место группы F
	3 место группы C

6.5.12. Формат проведения **стадии single elimination**: все матчи во3. 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.

6.6. Порядок определения победителей и призеров Соревнований.
Финальный этап.

- 6.6.1. Место и время проведения по назначению, с 11.12.2019 г. по 15.12.2019 г.
- 6.6.2. Количество участников финального этапа - 4 команды по 5 участников в каждой.
- 6.6.3. Финальный этап проходит в формате LAN.
- 6.6.4. Начало каждого игрового дня определяется и утверждается Оргкомитетом и публикуются на официальном сайте Соревнований.

- 6.6.5. Каждый матч играется строго по расписанию. Все матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 6.6.6. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 6.6.7. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.
- 6.6.8. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат.
- 6.6.9. Целью Финального этапа является определение победителей и призеров Соревнования.
- 6.6.10. 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.
- 6.6.11. Формат проведения **Финального этапа**: single elimination, все матчи bo3.

7. Замены.

- 7.1. Команда в дисциплине Шутер (Counter-Strike: Global Offensive) состоит из 5 человек.
- 7.2. В дисциплине Шутер, после того, как команда получила квоту в основной этап соревнования, у неё есть право заменить максимум 2 игроков на протяжении всех этапов. Участник, выходящий на замену, может быть одобрен только в том случае, если он не участвовал в данных Соревнованиях за другие команды.
- 7.3. Команда по Шутер, получившая квоту в Основной этап Соревнований, может подать заявку на замену не позднее 30.10.2019, 18:00 по московскому времени.
- 7.4. Команда по Шутер, получившая квоту в Финальный этап Соревнований, может подать заявку на замену не позднее 30.11.2019, 18:00 по московскому времени.
- 7.5. 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 на каждую сторону. Участник ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда. Для снятия паузы необходимо прописать в чате !unpause.
 - 8.4. Если по истечении 5 минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих геймов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.
 - 8.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

9. Турнирный античит.

- 9.1. Участники турнира обязуются самостоятельно изучить инструкцию и установить турнирный античит.
- 9.2. Инструкция по установке и запуску: [ССЫЛКА](#).
- 9.3. Сбор данных с античита осуществляется после матча в автоматическом режиме. Отсутствие данных означает, что игрок не активировал античит.
- 9.4. Все участники не активировавшие турнирный античит будут дисквалифицированы без права подачи апелляции.

10. Баны и запреты.

- 10.1. Участники, когда-либо получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC), уличенные в мошенничестве, в т.ч. использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии соревнования могут быть не допущены к участию, либо впоследствии дисквалифицированы без права подачи апелляции.

11. POV записи.

- 11.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды "record *название демки". Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до удаления с Соревнований. Капитан команды вправе потребовать от противников две любые POV-демо.
- 11.2. Требование о предоставлении послематчевого POV-демо должно быть высказано до начала основного времени каждой из игровых карт (во время разминки). Требования, высказанные после начала основного времени не рассматриваются.
- 11.3. В случае, если POV-демо вам не были предоставлены, несмотря на требование - сообщите о нарушении судьям, приложив соответствующие доказательства в виде скриншотов. Все проблемы, которые могут помешать вам записать POV, должны быть устранены до начала турнира. Демо должно иметь все раунды игры. В случае вылета участника и обратного захода на сервер, он обязан снова начать запись демо с другим названием.
- 11.4. Несмотря на любые подозрения - вы должны отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал читы, вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.
- 11.5. Вы обязаны предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Вам необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.
- 11.6. Протест может подать только проигравшая сторона.

12. Страхование участников.

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

13. Судейство.

- 13.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
- 13.2. 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.
- 13.3. 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.
 - 13.4. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
 - 13.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
 - 13.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
 - 13.7. Команда состоит из 5 человек. Начинать игру неполными составами запрещено.
 - 13.8. Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна подаваться одному из судей. Диалог с судьей от лица команды обязан вести капитан. Жалобы поданные в более поздний срок или жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.

14. Технические проблемы.

- 14.1. 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.
- 14.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.