

Утверждено решением
Бюро Правления ФКС России
протокол № 40 от 30.08.2021

РЕГЛАМЕНТ

соревнований по компьютерному спорту

«Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»

Москва

2021

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.
- Глава 10 Награждение

1. Глоссарий и сокращенные наименования.

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу: 127434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72.
Соревнования	Соревнования по компьютерному спорту «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнований
Нормативные документы Соревнований	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные ГСК.
Онлайн, Online	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
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.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
bo7	Формат проведения матчей между участниками до победы в четырех геймах.
Официальный сайт Соревнований	http://школьнаякиберлига.рф
Участник	Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований.
Школа	Общеобразовательная организация - образовательная организация, осуществляющая в качестве основной цели ее деятельности образовательную деятельность по образовательным программам начального общего, основного общего и (или) среднего общего образования.
Сборная команда	Команда Участников, составленная из обучающихся в одной Школе в соответствии с требованиями Нормативных документов Соревнований.
Олимпийская система	Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов.

- 2.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнований осуществляется Общероссийской общественной организацией «Федерация компьютерного спорта России» (далее – ФКС России), Министерством спорта Республики Татарстан, при поддержке Министерства спорта Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации.
- 2.2. Непосредственное проведение Соревнований возлагается на главную судейскую коллегию (далее – ГСК), утвержденную ФКС России.
- 2.3. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.4. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Школ, Сборные команды которых участвуют в Соревнованиях, включая их номера и символику.
- 2.5. 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.

3. Официальные лица Соревнований

- 3.1. Организацию судейства Соревнований осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых организаторами Соревнований.

- 3.2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
- 3.3. Для обращения к организаторам Соревнований используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам соревнований «Школьная лига 2021».
- 3.4. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований «Школьная Лига 2021».

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 4.1. В Соревнованиях могут принимать участие учащиеся Школ, достигшие 14 лет на дату 01.09.2021.
- 4.2. Для участия в Соревнованиях отдельные спортсмены или сотрудники Школ подают заявку на участие в сроки и в порядке, определенные решением ГСК, информация о котором публикуется на Официальном сайте Соревнований.
- 4.3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.09.2021, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнований образцу.
- 4.4. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники организаторов Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.
- 4.5. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок. По результатам обработки заявок из составов по отдельным видам программы Соревнований формируются Сборные команды Школ.
- 4.6. Сборная команда должна включать в себя от 1 до 18 человек: до 9 в основном составе и до 9 запасных.
- 4.7. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной Сборной команде только по одному виду программы.
- 4.8. В период после окончания регионального этапа и до начала зонального этапа, а также в период после окончания зонального этапа и до начала финала, в установленном ГСК порядке

разрешена дозаявка участников в неполные Сборные команды Школ.

- 4.9. 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.
- 4.10. Участники, законные представители Участников, сотрудники Школ, Сборные команды которых участвуют в Соревнованиях, обязаны:
 - 4.10.1. общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
 - 4.10.2. знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований;
 - 4.10.3. нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
 - 4.10.4. соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;
 - 4.10.5. придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
 - 4.10.6. соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
 - 4.10.7. немедленно информировать организаторов о любых проблемах, который могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунта и форс-мажорные обстоятельства;
 - 4.10.8. сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
 - 4.10.9. делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;

- 4.10.10.** допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации (например, открывать доступ к просмотру карт в руке игрока в виде программы Hearthstone);
 - 4.10.11.** 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;
 - 4.10.12.** предоставлять по запросу судей в установленном судьями порядке официальную справку с печатью Школы, подтверждающей обучение участника в данной Школе;
 - 4.10.13.** соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК, в том числе предъявлять по запросу судей документы, подтверждающие личность участников (с использованием видеосвязи при проведении матчей в формате онлайн);
 - 4.10.14.** обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнований (для этапов, проводящихся в формате онлайн).
- 4.11. Участникам запрещается:**
- 4.11.1.** 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;
 - 4.11.2.** получать из внешних источников информацию, способную оказать влияние на ход матча (в видах программы Dota 2, Hearthstone, Clash Royale, Электронные шахматы);
 - 4.11.3.** оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;

- 4.11.4. использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
- 4.11.5. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

5. Формат и система проведения Соревнований

- 5.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
 - Электронные шахматы (индивидуальный вид программы, платформа – ПК);
 - Поиск в сети Интернет (индивидуальный вид программы, платформа – ПК);
 - Clash Royale (индивидуальный вид программы, платформа – мобильные устройства);
 - Hearthstone (индивидуальный вид программы, платформа – ПК или мобильные устройства);
 - Dota 2 (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа – ПК).
- 5.2. Основная программа Соревнований состоит из двух этапов: зональный и финальный. Для определения Сборных команд, допускаемых в зональный этап, Организаторы до начала зонального этапа проводят серию региональных соревнований на базе субъектов РФ (далее – региональный этап).
- 5.3. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы ГСК определяет порядок проведения жеребьевки и создает турнирную сетку.
- 5.4. Региональный этап проходит с 15.09.2021 по 30.10.2021. В региональном этапе между собой соревнуются участники на базе субъектов РФ. Целью этапа является розыгрыш 1 (одной) квоты в зональный этап для каждого региона.
 - 5.4.1. Расписание матчей регионального этапа для каждого из регионов определяется ГСК и публикуется на Официальном сайте Соревнований. В разных регионах матчи могут проводиться одновременно.
 - 5.4.2. Если иное не установлено ГСК, региональный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone, Clash Royale и Dota 2 в каждом из регионов проходит по олимпийской системе с матчем за 3 место, при этом матчи

проводятся в следующих форматах: электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo3, Clash Royale – bo5, Dota 2 – bo1.

- 5.4.3. Если иное не установлено ГСК, региональный этап в виде программы Поиск в сети Интернет в каждом из регионов состоит из одной стадии, в рамках которой проводится 1 матч, в котором участвуют все участники данного региона по данному виду программы.
 - 5.4.4. После проведения матчей регионального этапа по всем видам программы, Сборным командам начисляются баллы в соответствии с настоящим регламентом. Сборная команда, набравшая наибольшее количество баллов среди всех Сборных команд региона, получает квоту в зональный этап.
 - 5.4.5. Если несколько Сборных команд, претендующих на призовые места в соответствующем регионе, набирают равное количество баллов, призеры определяются в зависимости от занятых ими мест в каждом из видов программы (сначала сравнивается количество занятых местами Сборных первых мест, затем, при необходимости, количество занятых местами Сборных вторых мест и т.д.). Если таким образом определить призеров не удалось, сравниваются занятые местами Сборных команд места в командном виде программы. Если и таким образом не удастся определить призеров, то между этими Сборными командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается ГСК.
- 5.5. Зональный этап проходит с 01.11.2021 по 30.11.2021. В зональном этапе между собой соревнуются участники на базе федеральных округов РФ. Целью этапа является розыгрыш 1 (одной) квоты в финальный этап для каждого из восьми федеральных округов.
- 5.5.1. В зональном этапе принимают участие Сборные команды, получившие квоты в зональный этап по результатам регионального этапа.

- 5.5.2. Сборные команды, получившие квоты в зональный этап, имеют право дополнительно заявить в свои составы участников в установленном ГСК порядке, соблюдая установленные Нормативными документами Соревнований требования к Участникам.
- 5.5.3. Расписание матчей зонального этапа определяется организаторами и публикуется на Официальном сайте Соревнований. В разных федеральных округах матчи могут проводиться одновременно.
- 5.5.4. Если иное не установлено ГСК, зональный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone, Clash Royale и Dota 2 в каждом федеральном округе проходит по олимпийской системе с матчем за 3 место в следующем формате матчей: электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo3, Clash Royale – bo5, Dota 2 – bo1.
- 5.5.5. Если иное не установлено ГСК, зональный этап в виде программы Поиск в сети Интернет в каждом федеральном округе состоит из одной стадии, в рамках которой проводится 1 матч, в котором участвуют все участники данного федерального округа по данному виду программы.
- 5.5.6. После проведения матчей зонального этапа по всем видам программы, Сборным командам начисляются баллы в соответствии с настоящим регламентом. Сборная команда, набравшая наибольшее количество баллов среди всех Сборных команд федерального округа, получает квоту в финальный этап.
- 5.5.7. Если несколько Сборных команд, претендующих на призовые места в соответствующем федеральном округе, набирают равное количество баллов, призы определяются в зависимости от занятых ими мест в каждом из видов программы (сначала сравнивается количество занятых составами Сборных первых мест, затем, при необходимости, количество занятых составами Сборных вторых мест и т.д.). Если таким образом определить призеров не удалось, сравниваются занятые составами Сборных команд места в командном

виде программы. Если и таким образом не удастся определить призеров, то между этими Сборными командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается ГСК.

- 5.6. **Финальный этап Соревнований** проходит с 01.12.2021 по 06.12.2021. Целью этапа является определение победителя и призеров Соревнований.
- 5.6.1. В финальном этапе принимают участие Сборные команды, получившие квоты в финальный этап по результатам зонального этапа.
- 5.6.2. Сборные команды, получившие квоты в финальный этап, имеют право дополнительно заявить в свои составы участников в установленном ГСК порядке, соблюдая установленные Нормативными документами Соревнований требования к Участникам.
- 5.6.3. Расписание матчей финального этапа определяется организаторами и публикуется на Официальном сайте Соревнований.
- 5.6.4. Если иное не установлено ГСК, финальный этап в видах программы Электронные шахматы, Hearthstone, Clash Royale и Dota 2 проходит по олимпийской системе с матчем за 3 место. Формат матчей: Электронные шахматы – bo3, Hearthstone – bo5, Clash Royale – bo7, Dota 2 – bo3.
- 5.6.5. Если иное не установлено ГСК, финальный этап в виде программы Поиск в сети Интернет состоит из одной стадии, в рамках которой проводится 1 матч, в котором участвуют все участники финального этапа по данному виду программы.
- 5.6.6. После проведения матчей финального этапа по всем видам программы, Сборным командам начисляются баллы в соответствии с настоящим регламентом. Распределение итоговых мест и определение призеров соревнований производится в соответствии с набранными Сборными командами баллами.
- 5.6.7. Если несколько Сборных команд, претендующих на призовые места, набирают равное количество баллов,

призеры определяются в зависимости от занятых ими мест в каждом из видов программы (сначала сравнивается количество занятых составами Сборных первых мест, затем, при необходимости, количество занятых составами Сборных вторых мест и т.д.). Если таким образом определить призеров не удалось, сравниваются занятые составами Сборных команд места в командном виде программы. Если и таким образом не удастся определить призеров, то между этими Сборными командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается ГСК.

- 5.7. Система начисления баллов во всех видах программы:
- 1 место – 105 баллов;
 - 2 место – 65 баллов;
 - 3 место – 40 баллов;
 - 4 место – 25 баллов;
 - 5 место (5-8 места) – 15 баллов;
 - 9 место (9-16 места) – 10 баллов;
 - 17 место (17-32 места) – 5 баллов;
 - 33 место и далее – 0 баллов.
 - в случае отсутствия состава по виду программы или неявки состава на все матчи данного этапа – 0 баллов.
- 5.8. Порядок общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждому виду программы.
- 5.9. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 5 минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 минут.
- 5.10. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.
- 5.11. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.
- 5.12. Матчи, которые не транслируются на официальной трансляции, стартуют в порядке, определенном организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником – 10 (десять) минут.

- 5.13. Матчи, которые транслируются на официальной трансляции, стартуют в порядке, определенном организаторами, после дополнительной команды матчевого судьи.

6. Составы и замены

- 6.1. Количество участников Сборных команд – от 1 до 5 составов по разным видам программы, от 1 до 18 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

- электронные шахматы – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- поиск в сети Интернет – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Hearthstone – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Clash Royale – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Dota 2 – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава.

- 6.2. На матчи регионального и зонального этапов Сборные выставляют составы по видам программы из числа основного и запасного составов.

- 6.3. На матчи финального этапа Сборная команда по каждому виду программы формирует составы без запасных в указанном организатором порядке.

- 6.4. Замены по ходу матчей запрещены.

7. Паузы

- 7.1. В видах программы Электронные шахматы, Hearthstone, Clash Royale паузы в геймах не допускаются.

- 7.2. В виде программы Dota 2 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).

- 7.2.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
- 7.2.2. 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.
- 7.2.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

8. Судейство

- 8.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
- 8.2. 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.
- 8.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 8.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 8.5. Нарушения в виде программы Hearthstone:
 - Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 8.6. Нарушения в виде программы Dota 2:
 - 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.

- 8.7. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
- 8.8. В виде программы Dota 2 диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.
- 8.9. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

9. Технические проблемы

- 9.1. В видах программ Электронные шахматы, Clash Royale и Hearthstone:
- Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.
 - При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.
- 9.2. В виде программы Dota 2:
- 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 вылета выборы и запреты.

- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.2. 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.

10. Награждение

- 10.1. Организаторы Соревнований осуществляют награждение по итогам финального этапа Соревнований. Участники сборных команд, занявшие первые три места по итогам Соревнований, награждаются медалями. Сборная команда, одержавшая победу на Соревнованиях, награждается кубком.