

РЕГЛАМЕНТ

регионального этапа всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»

1. Участники Соревнований. Права и обязанности участников.

- 1.1. В Соревнованиях могут принимать участие учащиеся Школ, достигшие 14 лет на дату 01.09.2021.
- 1.2. Для участия в Соревнованиях отдельные спортсмены или сотрудники Школ подают заявку на участие в сроки и в порядке, определенные решением ГСК.
- 1.3. 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.
- 1.4. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники организаторов Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.
- 1.5. 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.
- 1.6. Сборная команда должна включать в себя от 1 до 18 человек: до 9 в основном составе и до 9 запасных.
- 1.7. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной Сборной команде только по одному виду программы.
- 1.8. 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.
- 1.9. 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.

1.10. Участники, законные представители Участников, сотрудники Школ, Сборные команды которых участвуют в Соревнования, обязаны:

- 1.10.1.** общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
- 1.10.2.** знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований;
- 1.10.3.** нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
- 1.10.4.** соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;
- 1.10.5.** придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
- 1.10.6.** соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- 1.10.7.** немедленно информировать организаторов о любых проблемах, который могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунта и форс-мажорные обстоятельства;
- 1.10.8.** сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
- 1.10.9.** делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
- 1.10.10.** 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);
- 1.10.11.** 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;
- 1.10.12.** своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях, включая письменное разрешение от компании Supercell в случае, если участник является также участником соревнования Clash Royale League;
- 1.10.13.** предоставлять по запросу судей в установленном судьями порядке официальную справку с печатью Школы, подтверждающей обучение участника в данной Школе;
- 1.10.14.** 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);
- 1.10.15.** обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнований (для этапов, проводящихся в формате онлайн).
- 1.11. Участникам запрещается:**
- 1.11.1.** 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;
- 1.11.2.** получать из внешних источников информацию, способную оказать влияние на ход матча (в видах программы Dota 2, Hearthstone, Clash Royale, Электронные шахматы);
- 1.11.3.** оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;
- 1.11.4.** использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

- 1.11.5. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

2. Формат и система проведения Соревнований

2.1. 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).

2.2. Для определения Сборных команд, допускаемых в зональный этап, Организаторы до начала зонального этапа проводят региональный этап соревнований на базе субъектов РФ (далее – региональный этап).

2.3. В региональном этапе между собой соревнуются участники на базе субъектов РФ. Целью этапа является розыгрыш 1 (одной) квоты в зональный этап для каждого региона.

2.3.1. 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. ГСК оставляет за собой право изменения форматов проведения Соревнований.

2.3.2. 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.

2.3.3. 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.

2.3.4. 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 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.

2.4. 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.

2.4.1. В зональном этапе принимают участие Сборные команды, получившие квоты в зональный этап по результатам регионального этапа.

2.4.2. 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.

2.4.3. Расписание матчей зонального этапа определяется организаторами и публикуется на Официальном сайте Соревнований. В разных федеральных округах матчи могут проводиться одновременно.

2.4.4. 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.

- 2.4.5. 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.
- 2.4.6. 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.
- 2.4.7. Если несколько Сборных команд, претендующих на призовые места в соответствующем федеральном округе, 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.
- 2.5. Финальный этап Соревнований проходит с 01.12.2021 по 06.12.2021. Целью этапа является определение победителя и призеров Соревнований.
- 2.5.1. В финальном этапе принимают участие Сборные команды, получившие квоты в финальный этап по результатам зонального этапа.

- 2.5.2. 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.
- 2.5.3. Расписание матчей финального этапа определяется организаторами и публикуется на Официальном сайте Соревнований.
- 2.5.4. 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.
- 2.5.5. 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.
- 2.5.6. 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.
- 2.5.7. 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.

2.6. 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.

2.7. Порядок общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждому виду программы.

2.8. 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.

2.9. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.

2.10. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.

2.11. Матчи, которые не транслируются на официальной трансляции, стартуют в порядке, определенном организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником – 10 (десять) минут.

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

3. Составы и замены

3.1. 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.
- 3.2. На матчи регионального и зонального этапов Сборные представляют составы по видам программы из числа основного и запасного составов.
- 3.3. На матчи финального этапа Сборная команда по каждому виду программы формирует составы без запасных в указанном организатором порядке.
- 3.4. Замены по ходу матчей запрещены.

4. Паузы

- 4.1. В видах программы Электронные шахматы, Hearthstone, Clash Royale паузы в геймах не допускаются.
- 4.2. 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).
- 4.2.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
- 4.2.2. 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.

- 4.2.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

5. Судейство

- 5.1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
- 5.2. 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.
- 5.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 5.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 5.5. Нарушения в виде программы Hearthstone:
- Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 5.6. Нарушения в виде программы Dota 2:
- Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносятся 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.
- 5.7. 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.

- 5.8. 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.
- 5.9. 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.

6. Технические проблемы

- 6.1. 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 произошёл баг.
- При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

- 6.2. 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 (дисконнете) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.