УТВЕРЖДЕНО

Решением Бюро Правления

ФКС России

протокол № 148 от 18.02.2026 г.

РЕГЛАМЕНТ

всероссийских соревнований по компьютерному спорту

среди студенческих команд

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига»

СОДЕРЖАНИЕ

Глава I Глоссарий и сокращенные наименования
Глава II Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов
Глава III Официальные лица Соревнований
Глава IV Участники Соревнований. Права и обязанности участников
Глава V Формат и система проведения Соревнований
Глава VI Составы и замены
Глава VII Паузы
Глава VIII Судейство
Глава IX Технические проблемы
Глава X Награждение
Глава XI Финансирование
Глава XII Страхование участников
Глава XIII Заключительные положения
Глава XIV Адреса и реквизиты ФКС России

I. ГЛОССАРИЙ И СОКРАЩЕННЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ

Минспорт России	Министерство спорта Российской Федерации
ФКС России (Организатор)	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу 127434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72
НСЛКС	Ассоциация «Национальная студенческая лига компьютерного спорта»
РССС	Общероссийская общественная организация «Российский студенческий спортивный союз»
ФГБУ ФЦПСР	Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный центр подготовки спортивного резерва»
Полное наименование Соревнования	Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига»
Краткое наименование Соревнования	«Всероссийская киберспортивная студенческая лига», «Студенческая лига», «Студлига», «ВКСЛ»
Полное коммерческое наименование Соревнования	Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига»
Краткое коммерческое наименование Соревнования	ВКСЛ ГигаЧат, Студлига ГигаЧат, Студенческая лига ГигаЧат
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
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнования
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»
Круговая система	Система, при которой каждый участник соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками, попавшими в ту же группу
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
Нормативные документы Соревнования	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22, со всеми изменениями, внесенными приказами Минспорта России (Правила компьютерного спорта); положение о Соревновании; регламент Соревнования; Технические правила Соревнования; Дисциплинарный регламент ФКС России; Регламент ФКС России по этике; иные документы, утвержденные ФКС России и (или) ГСК
Олимпийская система	Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча
Онлайн (online)	Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет»
Официальный сайт Соревнования	http://студлига.рф

Сборная команда	Команда Участников, составленная в соответствии с требованиями Нормативных документов Соревнования из обучающихся в одном Учебном заведении
Участник	Спортсмен или группа спортсменов (команда), в зависимости от дисциплины, чья заявка на участие в Соревновании была одобрена организатором Соревнования
Учебное заведение	Образовательная организация высшего образования или профессиональная образовательная организация

Примечания к глоссарию Соревнования:

1. Все термины, зафиксированные в глоссарии Соревнования, могут быть указаны в регламенте Соревнования как с заглавной буквы, так и со строчной, без ущерба для их значения.

2. Все термины и определения, предусмотренные текстом регламента Соревнования, могут использоваться как в единственном, так и во множественном числе без ущерба для их значения.

3. Все ссылки на физических лиц, предусмотренные регламентом Соревнования, могут использоваться как в мужском, так и в женском роде.

4. Иные термины и определения, не предусмотренные глоссарием Соревнования, используются в значении, предусмотренном Нормативными документами Соревнования.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЯ. ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ

2.1. Общее руководство организацией Соревнования осуществляется Минспортом России, ФКС России, НСЛКС, РССС, региональными спортивными федерациями, аккредитованными по виду спорта «компьютерный спорт» на территориях соответствующих субъектов Российской Федерации.

2.2. Полномочия Минспорта России, как организатора мероприятия, в соответствии с государственным заданием на оказание государственных услуг (выполнения работ) на текущий календарный год осуществляет ФГБУ ФЦПСР.

2.3. Организация и проведение Соревнования связаны с реализацией мероприятий, предусмотренных программой развития вида спорта «компьютерный спорт», разработанной и утвержденной в порядке, установленном Федеральным законом от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», направлены на развитие соответствующих частей спорта, определяемых ФКС России как организатором Соревнования по смыслу положений действующего законодательства Российской Федерации.

2.4. Региональные отделения ФКС России, а также иные физические и юридические лица могут являться соорганизаторами Соревнования или отдельных этапов Соревнования на основании заключенных ФКС России договоров и соглашений.

2.5. Непосредственное проведение Соревнования возлагается на НСЛКС и ГСК. ГСК утверждает ФКС России по согласованию с ФГБУ ФЦПСР.

2.6. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования ФКС России руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов, 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 ноября 2015 г. № 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.

2.7. В соответствии с частью 9 статьи 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 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.

2.8. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 г. № 1144н «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» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

2.9. Организатор не несет ответственности за соблюдение требований, предусмотренных пунктами 2.6, 2.7, 2.8 настоящего регламента, и иных аналогичных требований, предъявляемых к местам проведения соревнований, их обеспечению, при проведении этапов Соревнования по месту нахождения участников (в режиме онлайн).

2.10. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

2.11. Организаторы вправе использовать на своих ресурсах официальные названия Учебных заведений, сборные команды которых участвуют в Соревновании.

2.12. Права организаторов Соревнования:

– организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных Федеральным законом от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», настоящим регламентом;

– утверждать регламент Соревнования и иные Нормативные документы Соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения Соревнования, определяющие права и обязанности участников Соревнования;

– толковать (разъяснять), в случае необходимости, нормы регламента Соревнования и иных Нормативных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) норм регламента Соревнования и иных Нормативных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений регламента Соревнования или иных Нормативных документов Соревнования;

– освещать Соревнование посредством трансляции изображения и (или) звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки Соревнования;

– использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнования (символика Соревнования);

– осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные регламентом Соревнования, не противоречащие положениям настоящего регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

2.13. Обязанности организаторов Соревнования:

– осуществлять деятельность по организации Соревнования;

– определять условия допуска участников к Соревнованию;

– осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;

– обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнования;

– осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;

– осуществлять регистрацию итогов Соревнования;

– осуществлять организацию судейства Соревнования;

– определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования;

– осуществлять иные обязанности по организации и проведению Соревнования в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, настоящим регламентом.

III. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЯ

3.1. Общую организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК. Для проведения регионального этапа Соревнования могут дополнительно формироваться региональные судейские коллегии (далее – РСК) в соответствующих субъектах Российской Федерации.

3.2. Соревнование проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять положения Нормативных документов Соревнования.

3.3. Решения Организатора и (или) ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.

3.4. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать «В ГСК соревнований “Студенческая лига 2026”».

3.5. Официальным лицам Соревнования запрещается оказывать (осуществлять попытки оказания) противоправного влияния на результаты Соревнования и иных официальных соревнований по виду спорта «компьютерный спорт». Официальным лицам Соревнования запрещается прямо или косвенно, лично или посредством привлечения третьих лиц участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на результаты Соревнования и его отдельных составляющих, а также на официальные спортивные соревнования по виду спорта «компьютерный спорт» в соответствии с законодательством Российской Федерации.

IV. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЯ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

4.1. К Соревнованию допускаются команды Образовательных организаций прошедшие квалификационные отборы:

- обучающиеся профессиональных образовательных организаций;
- студенты и аспиранты всех форм обучения образовательных организаций высшего образования;
- подавшие заявку на участие в установленном ГСК порядке.

4.2. Соревнование проводится среди студенческих команд в возрастной категории «мужчины», в состав которых входят лица, достигшие 16 лет и не достигшие 26 лет на 1 ноября 2025 г. и подавшие заявку на участие в установленном ГСК порядке.

4.3. Для участия в Соревновании отдельные спортсмены и (или) представители Учебных заведений подают заявку на участие в порядке, определенном организаторами Соревнования для соответствующего субъекта Российской Федерации.

4.3.1. Принадлежность Учебных заведений к субъекту Российской Федерации устанавливается по их региональной подведомственности или, в

отсутствие таковой, по фактическому месту нахождения основного учебного здания; в отдельных случаях решение о допуске Сборной команды Учебного заведения к Соревнованию в определенном субъекте Российской Федерации может быть принято ГСК.

4.3.2. Структурные подразделения Учебных заведений, находящиеся в одном населенном пункте, независимо от типа образовательной организации и организационной формы (факультет, филиал, институт или колледж в составе организации высшего образования и т.д.), в рамках данного Соревнования считаются одним Учебным заведением. Структурные подразделения Учебных заведений, находящиеся в разных населенных пунктах, независимо от типа образовательной организации и организационной формы, в рамках данного Соревнования считаются разными Учебными заведениями.

4.4. Лица, не достигшие 18 лет на 1 ноября 2025 г., обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревновании согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.

4.5. Судьи Соревнования, иные официальные лица Соревнования и сотрудники организаторов Соревнования не допускаются до участия в Соревновании.

4.6. Организаторы Соревнования осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.

4.7. Учащиеся могут выступать только за Образовательную организацию, в которой они обучались по состоянию на 1 ноября 2025 г., в составе одной команды в одном виде программы.

4.8. От одной Образовательной организации может быть представленно не ограниченное количество команд для участия в региональном этапе Соревнования.

4.9. Сборные команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким из четырех видов программ:

- Dota 2 (командный вид программы);
- Counter-Strike 2 (командный вид программы);
- Tekken 8 (одиночный вид программы);
- Starcraft 2 (одиночный вид программы).

4.10. В командных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 5 человек, запасной состав включает в себя от 0 до 5 человек. В одиночных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 1 человека, запасной состав включает в себя от 0 до 1 человека.

4.11. Сборные команды, прошедшие в зональный этап Соревнования и не заявившие один или несколько основных составов или заявившие один или несколько неполных запасных составов, в установленные ГСК сроки и в установленном ГСК порядке могут подать в ГСК дополненные заявки, при условии соответствия данных дополненной заявки всем требованиям нормативных документов Соревнования.

4.12. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревновании, а

также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

4.13. Участники, законные представители Участников, представители Учебных заведений, сборные которых участвуют в Соревновании, обязаны:

– общаться с официальными лицами Соревнования и другими Участниками Соревнования на русском языке;

– знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования и (или) решения ГСК;

– нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнования;

– соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования;

– придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования;

– соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;

– немедленно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревновании, включая утерю доступа к игровому аккаунта и форс-мажорные обстоятельства;

– сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;

– делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнования и предоставлять их по требованию судей;

– допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;

– 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;

– 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);

– обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнования (для этапов, проводящихся в формате онлайн и (или) ЕСНУП).

4.14. Участникам запрещается:

– использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнования, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнования;

– оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования;

– использовать в ходе Соревнования разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

– осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревновании, третьему лицу;

– запрещается прямо или косвенно, лично или посредством привлечения третьих лиц участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на результаты Соревнования и его отдельных составляющих, а также на официальные спортивные соревнования по виду спорта «компьютерный спорт» в соответствии с законодательством Российской Федерации.

V. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

5.1. Соревнование включает в себя следующие виды программы:

– Dota 2 (командный вид программы);

– Counter-Strike 2 (командный вид программы);

– Tekken 8 (личный вид программы);

– Starcraft 2 (личный вид программы).

5.2. Соревнование состоит из трёх этапов: региональный, зональный и финальный.

5.3. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы ГСК и (или) региональная судейская коллегия проводит жеребьевку и создает турнирную сетку (для регионального этапа — для каждого субъекта Российской Федерации, для зонального этапа — для каждого дивизиона), используя случайный посев участников.

5.4. Региональный этап проходит до 15 марта 2026 г. Целью этапа является выявление сильнейших Сборных команд в каждом участвующем субъекте Российской Федерации. К участию допускаются Сборные команды, подавшие установленным ГСК способом заявку на участие в Соревновании, удовлетворяющую требованиям Нормативных документов Соревнования.

5.4.1. Региональные соревнования в каждом из субъектов Российской Федерации проводятся в соответствии с регламентом региональных соревнований, согласованным с ГСК.

5.4.2. Региональный этап проходит в формате ЛАН. В отдельных субъектах Российской Федерации решением судейской коллегии может быть использован формат онлайн или ЕСНУП. Если иное не предусмотрено регламентом региональных соревнований, составы Сборных команд соревнуются между собой по каждому виду программы; по итогам этапа Соревнования Сборная команда получает количество баллов, равное сумме баллов всех Составов этой команды.

5.4.3. Количество команд в каждом субъекте Российской Федерации, получающих право на участие в зональном этапе Соревнования, определяется в зависимости от количества полных Сборных команд (Сборных команд, имеющих основные составы по всем четырем видам программы), принимающих

участие в региональном этапе в соответствующем субъекте Российской Федерации:

– от 2 до 15 полных Сборных команд в субъекте Российской Федерации — 1 Сборная команда от субъекта Российской Федерации, получающая право на участие в зональном этапе Соревнования;

– 16 и более полных Сборных команд в субъекте Российской Федерации — 2 Сборные команды от субъекта Российской Федерации, получающие право на участие в зональном этапе Соревнования.

5.4.4. В разных субъектах Российской Федерации матчи могут проводиться одновременно.

5.4.5. Формат проведения Соревнования по каждому виду программы, а также формат матчей в рамках каждого субъекта Российской Федерации определяются регламентом региональных соревнований. По умолчанию на региональном этапе соревнований в каждом субъекте Российской Федерации в каждом виде программы проводится групповая стадия (проводится по круговой системе), далее решающая стадия (проводится по олимпийской системе). По умолчанию для регионального этапа используется следующий формат матчей:

– Counter-Strike 2 — bo1;
– Dota 2 — bo1;
– Starcraft 2 — bo3;
– Tekken 8 — bo5.

5.5. После проведения матчей регионального этапа по всем видам программы, участникам начисляются баллы. Если не указано другого, то распределение баллов происходит согласно пункту 5.8.2. Для одной Образовательной организации в зачет идет лучший результат в каждом виде программы. Образовательная организация, набравшая наибольшее количество баллов, получает квоту в зональный этап.

5.6. Зональный этап проходит в формате ЕСнУП с 1 апреля по 30 апреля 2026 г. Цель этапа — выявить сильнейшую Сборную команду в каждом из дивизионов. Матчи зонального этапа проходят раздельно в каждом из дивизионов. К участию допускаются Сборные команды, занявшие места, предусмотренные пунктом 5.4.3 регламента Соревнования, на региональных этапах в субъектах Российской Федерации, относящихся к данному дивизиону, а также Сборная команда Учебного заведения-победителя Соревнования в прошлом сезоне.

5.6.1. Для проведения Соревнования используется следующая структура дивизионов:

– Дивизион Альфа: Дальневосточный федеральный округ и Сибирский федеральный округ;

– Дивизион Бета: Приволжский федеральный округ и Уральский федеральный округ;

– Дивизион Гамма: Северо-западный федеральный округ и Южный федеральный округ;

– Дивизион Дельта: Центральный федеральный округ и Северо-Кавказский федеральный округ.

5.6.2. Главная судейская коллегия определяет систему проведения соревнований зонального этапа для каждого из дивизионов в зависимости от количества и географии Участников в каждом конкретном дивизионе.

5.6.3. Главная судейская коллегия определяет формат проведения зонального этапа соревнований в каждом дивизионе по каждому виду программы, а также формат матчей зонального этапа. По умолчанию на зональном этапе соревнований в каждом дивизионе в каждом виде программы проводится групповая стадия (проводится по круговой системе), далее решающая стадия (проводится по олимпийской системе). По умолчанию на зональном этапе используется следующий формат матчей:

- Counter-Strike 2 — bo1;
- Dota 2 — bo1;
- Starcraft 2 — bo3;
- Tekken 8 — bo5.

5.7. Финальный этап проходит в формате ЛАН с 14 по 18 мая 2026 г. в городе Москве. Гранд-финал III этапа Соревнования проводится в городе Нижнем Новгороде в период с 19 по 25 мая 2026 г. в формате ЛАН. Целью финального этапа является определение победителя и призеров Соревнования. К участию допускаются 8 (восемь) Сборных команд, занявших первое и второе места в соревнованиях зонального этапа (по две команды от каждого дивизиона).

5.7.1. В рамках финального этапа Соревнования проводится групповая стадия (проводится по круговой системе), далее решающая стадия (проводится по олимпийской системе), с матчем за третье место.

5.7.2. Матчи групповой стадии по умолчанию проводятся в следующем формате:

- Counter-Strike 2 — bo1;
- Dota 2 — bo1;
- Starcraft 2 — bo3;
- Tekken 8 — bo5.

5.7.3. Распределение мест в группе производится по следующим критериям, в порядке убывания приоритета (если это позволяет вид программы):

- количество выигранных матчей;
- результаты личных матчей;
- разница выигранных и проигранных геймов между спорящими;
- разница по раундам в матчах между спорящими;
- при равенстве вышеуказанных критериев, назначаются переигровки между спорящими за выход из группы Участниками. При проведении переигровок вводятся дополнительные параметры для определения занятых мест.

Формат проведения матчей переигровок (если другого не указано ГСК):

- Counter-Strike 2 — bo1;
- Dota 2 — bo1;
- Starcraft 2 — bo3;
- Tekken 8 — bo5.

5.7.4. По итогу групповой стадии определяется два лучших Участника в каждой группе (A1, A2, B1, B2). Полуфинальные матчи в решающей стадии пройдут в следующем порядке: A1 против B2 и B1 против A2.

5.7.5. Решающая стадия проводится по олимпийской системе, с матчем за третье место; матчи решающей стадии по умолчанию проводится в следующем формате:

- Counter-Strike 2 — bo3;
- Dota 2 — bo3;
- Starcraft 2 — bo5;
- Tekken 8 — bo7.

5.8. Сборные команды набирают баллы за выступление своих составов по спортивным дисциплинам. В каждом этапе Соревнования подсчет баллов сборной команды начинается с 0 баллов. Баллы, набранные сборными командами в разных стадиях одного этапа Соревнования, суммируются.

5.8.1. Для стадий, проводящихся по круговой системе, сборной команде начисляются баллы за каждый выигранный одним из составов матч основной сетки (в каждом из видов программы). Командные виды программы получают 5 баллов, личные виды программы получают 3 балла. Матчи, проводящиеся в рамках переигровок, не награждаются баллами.

5.8.2. Для стадий, проводящихся по олимпийской системе, баллы начисляются в соответствии с занятыми составами местами (в каждом из видов 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.

5.8.3. Для стадий, проводящихся по иным системам, система начисления баллов утверждается ГСК и (или) региональной судейской коллегией.

5.9. Если в рамках одного этапа Соревнования несколько Сборных команд, претендующих на те или иные призы (приглашения в следующий этап Соревнования; денежные призы и др.), набирают равное количество баллов, то данная ситуация разрешается согласно следующим критериям, применяемым последовательно:

5.9.1. Количество баллов, набранных в последней стадии данного этапа, затем количество баллов, набранных в предпоследней стадии данного этапа и т.д.

5.9.2. Количество занятых первых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест во всех видах программы на данном этапе и т.д.

5.9.3. Количество занятых первых мест в командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест в командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест в командных видах программы на данном этапе и т.д.

5.9.4. Если таким образом не удается распределить места, то подсчет происходит в приоритетном порядке: Dota 2, далее Counter-Strike 2, далее Tekken 8, далее Starcraft 2.

5.9.5. Если таким образом не удается распределить места, то между Сборными командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Региональной судейской коллегией и (или) ГСК.

5.10. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.

5.11. 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.

5.12. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами — 5 (пять) минут.

5.13. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами — 5 (пять) минут.

5.14. Матчи, с которых не ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча — 10 (десять) минут.

5.15. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют по команде судей.

5.16. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению этапов Соревнования в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Соревнования могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих этапов.

VI. СОСТАВЫ И ЗАМЕНЫ

6.1. Количество участников Сборных команд — от 1 до 4 составов по разным видам программ, от 1 до 24 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

Dota 2 — 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;

Counter-Strike 2 — 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;

Tekken 8 — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;

Starcraft 2 — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава.

6.2. На матчи регионального и зонального этапов Сборные команды выставляют составы из числа основного и запасного составов по соответствующему виду программы.

6.2.1. Перед зональным этапом состав должен быть определен не позднее, чем за 24 часа до начала игр сборной команды в зональном этапе. В более поздний срок замены не принимаются.

6.2.2. Во время зонального этапа замены разрешены между игровыми днями. Команда может подать заявку на замену не позднее 1 (одного) часа до начала своего выступления в рамках второго дня Соревнования.

6.2.3. Во время зонального этапа замены по ходу матчей запрещены.

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

VII. ПАУЗЫ

7.1. В виде программы Tekken 8 паузы запрещены.

7.2. В виде программы Counter-Strike 2 участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- тактический тайм-аут;
- непреднамеренный разрыв соединения;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

7.2.1. 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.

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.

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

7.4. В видах программы Dota 2 и Starcraft 2 участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

тактический тайм-аут;

непреднамеренный разрыв соединения;

неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

7.4.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.

7.4.2. 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.

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

VIII. СУДЕЙСТВО

8.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.

8.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами компьютерного спорта, настоящим регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и (или) 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 (десять) 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 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.

8.6. Командам запрещено начинать гейм в виде программы Dota 2 и CS2 неполным составом. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

8.7. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 (десяти) минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

8.8. В командных видах программы 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. в использовании запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

IX. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

9.1. В виде программы Counter-Strike 2:

– 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;

– при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников игра ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.2. В случае невозможности восстановления соединения после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, может продолжить гейм в неполном составе. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма или о завершении матча присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья;

– при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.2. В виде программы Starcraft 2:

– в случае дисконнекта в первые 3 (три) 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 3 (трех) минут матча — оставшийся игрок решает, переигрывать ли матч или нет. Судья должен быть оповещен в любом случае;

– в случае если игрок, у которого произошел дисконнект, 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.

9.3. В видах программ Tekken 8:

– все неисправности и (или) ошибки в игре, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошли неисправности и (или) ошибки в игре;

– если участникам не удается подключиться друг к другу, чтобы сыграть матч, то судьями будет предложено проверить обоим участникам связь с судьёй. Участник, которому не удается подключиться как к судье, так и к оппоненту, получит техническое поражение. Если оба участника не могут подключиться к судье, то победитель матча будет определен случайным образом при участии судьи Соревнования;

– при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.4. 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 дисконнекта 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 после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, может продолжить гейм в неполном составе. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма или о 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.

X. НАГРАЖДЕНИЕ

10.1. Организаторы Соревнования осуществляют награждение по итогам финального этапа Соревнования. Участники сборных команд, принявшие участие в финальном этапе Соревнования, награждаются денежными призами. В случае неявки участников на финальный этап Соревнования, причитающиеся им призовые не выплачиваются. Участники сборных команд, занявшие первые три места по итогам Соревнования, награждаются медалями и дипломами Минспорта России. Сборная команда, одержавшая победу на Соревновании, награждается кубком.

10.2. Призовой фонд Соревнования составляет 3 000 000 (три миллиона) рублей и распределяется между составами сборных команд в соответствии с занятыми сборными местами следующим образом:

Место сборной	Состав Dota 2	Состав Counter-Strike 2	Состав Tekken 8	Состав Starcraft 2
1	500 000,00 ₽	500 000,00 ₽	100 000,00 ₽	100 000,00 ₽
2	312 500,00 ₽	312 500,00 ₽	62 500,00 ₽	62 500,00 ₽
3	187 500,00 ₽	187 500,00 ₽	37 500,00 ₽	37 500,00 ₽
4	125 000,00 ₽	125 000,00 ₽	25 000,00 ₽	25 000,00 ₽
5-8	31 250,00 ₽	31 250,00 ₽	6 250,00 ₽	6 250,00 ₽
5-8	31 250,00 ₽	31 250,00 ₽	6 250,00 ₽	6 250,00 ₽
5-8	31 250,00 ₽	31 250,00 ₽	6 250,00 ₽	6 250,00 ₽

5-8	31 250,00 ₽	31 250,00 ₽	6 250,00 ₽	6 250,00 ₽

10.3. В составах по командным видам программы призовые суммы распределяются равномерно среди участников сборной команды, принявших участие в финальном этапе Соревнования.

10.4. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Соревнования призеры обязаны предоставить организатору реквизиты банковского счета, паспортные данные, ИНН и согласие на обработку персональных данных для перечисления денежных средств. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.

10.5. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета призеров Соревнования в течение 180 (ста восьмидесяти) дней с момента предоставления необходимых реквизитов.

10.6. Организаторы Соревнования, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, а именно исчисляют, удерживают и перечисляют налог с каждой призовой суммы в размере 13% для резидентов и 30% для нерезидентов и подают сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

XI. ФИНАНСИРОВАНИЕ

11.1. Финансовое обеспечение расходов, связанных с организацией и проведением I (регионального) этапа Соревнования, обеспечивают ФКС России и проводящие организации на местах.

11.2. Финансовое обеспечение расходов, связанных с организацией и проведением II (зонального) этапа Соревнования, обеспечивают ФКС России и проводящие организации на местах.

11.3. Минспорт России и ФКС России осуществляют долевое участие в финансировании III (финального) этапа Соревнования по согласованию.

11.4. Минспорт России осуществляет финансовое обеспечение в соответствии с Порядком финансирования за счет федерального бюджета и Нормами расходов средств на проведение физкультурных и спортивных мероприятий, включенных в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий, и спортивных мероприятий.

11.5. Полномочия Минспорта России по финансовому обеспечению Соревнования в соответствии с государственным заданием на оказание государственных услуг (выполнение работ) на текущий календарный год осуществляются ФЦПСР.

11.6. Дополнительное финансовое обеспечение, связанное с расходами по подготовке и проведению Соревнования, может обеспечиваться за счет средств

бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджетов муниципальных образований, внебюджетных средств других участвующих организаций.

11.7. Следующие расходы осуществляются ФКС России:

— аренда места проведения Соревнования, а также покрытие связанных с ними эксплуатационных расходов;

— освещение Соревнования (видеотрансляция и фототрансляция), в том числе в средствах массовой информации, на официальном сайте ФКС России в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» или в социальных сетях, не запрещенных к использованию в соответствии с законодательством Российской Федерации;

— обеспечение проезда, провоза и доставки багажа, проживания и питания спортсменов (8 команд, в каждой 12 человек основного состава без запасных участников), основных составов команд III этапа, спортивных судей, представителей организаторов Соревнования, иных лиц, в том числе 8 тренеров-представителей, принимающих участие или привлекаемых для участия в организации и проведении финального этапа Соревнования;

— обеспечение наградной атрибутикой участников и (или) победителей (призеров) Соревнования, а также обеспечение церемонии награждения;

— иные расходы в соответствии со сметой расходов.

11.8. Решения о видах транспорта, типах билетов, датах проезда, распорядке питания, формате размещения и другим расходным статьям принимаются организаторами Соревнования на основании положения о Соревновании, регламента Соревнования, расписания матчей Соревнования и предоставленной участниками Соревнования информации.

11.9. В случае, если воспользоваться купленным билетом не представляется возможным в силу обстоятельств непреодолимой силы, по наступлению таковых обстоятельств, участник обязуется незамедлительно связаться с ФКС России и сообщить об этом с предоставлением надлежащих доказательств, в ином случае он может быть дисквалифицирован со всех соревнований ФКС России сроком на два года. ФКС России вправе потребовать возмещения убытков.

11.10. С целью осуществления финансирования Соревнования ФКС России вправе привлекать средства спонсоров, а также иных третьих лиц.

11.11. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных, не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

XII. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

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

XIII. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

13.1. В случае возникновения спорных вопросов официальное толкование регламента Соревнования осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

13.2. Внесение изменений в настоящий регламент осуществляется уполномоченными органами ФКС России.

13.3. Регламент Соревнования вступает в силу с момента его утверждения уполномоченными органами ФКС России.

XIV. АДРЕСА И РЕКВИЗИТЫ ФКС РОССИИ

14.1. **Полное наименование:** Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»
Сокращенное наименование: ФКС России
Место нахождения: 127434, Россия, г. Москва, Муниципальный округ Тимирязевский вн.тер.г., Дмитровское ш., д. 27, к.1, ком. 72
ИНН: 7730136455
КПП: 771301001
ОГРН: 1037700207401
БАНК: ГПБ (АО) г. Москва
БИК: 044525823
Корреспондентский счет: 30101810200000000823
Расчетный счет: 40703810900000004203
Телефон: +7 495 215-53-54