

УТВЕРЖДЕНО
Решением Бюро Правления
ФКС России
протокол № 21
от 30.10.2020 г.

РЕГЛАМЕНТ
о соревнованиях
«Серия турниров #ИграемДома»
(вид программы: CS:GO)

Москва
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Глоссарий и сокращенные наименования
Глава 2	Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов
Глава 3	Официальные лица Соревнования
Глава 4	Права и обязанности участников Соревнования
Глава 5	Формат и система проведения Соревнования
Глава 6	Замены
Глава 7	Паузы
Глава 8	Трансляция матчей
Глава 9	Турнирный античит
Глава 10	POV записи
Глава 11	Технические проблемы
Глава 12	Судейство
Глава 13	Награждение победителей и призеров

1. Глоссарий и сокращенные наименования

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», зарегистрированная по адресу 121357, г. Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 151, пом. 2, комн. 3.
Соревнования	Соревнования «Серия турниров #ИграемДома»
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнования «Серия турниров #ИграемДома».
Онлайн, online	Формат проведения Соревнования или стадии Соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
Нормативные документы Соревнования	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 Соревнования; Технические правила Соревнования; иные документы, утвержденные ГСК.
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
Олимпийская система с выбыванием	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после одного проигранного матча.
Официальный сайт Соревнования	http://homegame.pro/
Турнирный движок	https://www.faceit.com/
Участник	Участником Соревнования является команда.

2. Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнования принадлежат ФКС России (далее - Организатор).
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнования определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.
- 2.3. Организатор не несёт ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим

лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.

2.4. Соревнования проводятся по Техническим правилам, установленным ГСК, а также в соответствии с нормами Положения, настоящего Регламента и официальных правил компьютерного спорта, утвержденных приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 г. № 22. Все участники Соревнования, судьи и иные официальные лица Соревнования должны знать и исполнять нормы Положения, настоящего Регламента, Технических правил и официальных правил компьютерного спорта, утвержденных приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 г. № 22.

2.5. Обязанности организаторов Соревнования:

- Осуществлять деятельность по организации Соревнования;
- Определять условия допуска участников к Соревнованиям;
- Осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
- Осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
- Осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
- Осуществлять организацию судейства Соревнования;
- Определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования.

2.6. Организатор Соревнования сохраняет за собой право не допустить до Соревнования 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 спортивного Соревнования;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

3. Официальные лица Соревнования

3.1. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнования.

- 3.2. Организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК, сформированная в порядке, предусмотренном Нормативными документами Соревнования.
- 3.3. Решения ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.
- 3.4. Для обращения к организаторам используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “Организатору Соревнования «Серия турниров #ИграемДома»”.
- 3.5. Для обращения в ГСК используется электронная почта turnir@resf.ru. В теме письма нужно указать “В ГСК Соревнования «Серия турниров #ИграемДома»”.
- 3.6. Судьи Соревнования, иные официальные лица Соревнования и сотрудники ФКС России не могут являться участниками Соревнования.

4. Права и обязанности участников Соревнования

- 4.1. Соревнования проходят на турнирном движке <https://www.faceit.com/>. Все участники обязаны зарегистрироваться на турнирном движке. Регистрация производится на сайте в профиле турнира, не позднее, чем за 60 минут до начала этапа.
- 4.2. В Соревнованиях могут принимать участие граждане любых стран, как мужчины, так и женщины. Минимальный возраст участников Соревнования – 18 лет. Возраст устанавливается на дату проведения конкретного отборочного этапа.
- 4.3. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 4.4. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.5. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.
 - 4.5.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в

техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

- 4.6. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.
- 4.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.8. 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.
- 4.9. Участники, которые заняли призовые места, по запросу организаторов должны направить в организаторам фотографии/сканы паспортов или иных документов, которые в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, являются документами, удостоверяющими личность.
- 4.10. В дни проведения матчей Соревнования, участник 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.
- 4.11. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования.
- 4.12. Во время проведения Соревнования, команда должна состоять из 5 участников. Начинать игру неполными составами запрещено.
- 4.13. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.14. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные Соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2.

Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

- 4.15. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнования, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 4.16. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.17. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в финале Соревнования, он обязан сразу же проинформировать об этом организатора.

5. Формат и система проведения Соревнования

- 5.1. Соревнования включают в себя серию из четырех квалификационных Соревнования и одного финального Соревнования.
- 5.2. Даты проведения серии:
 - 16, 17, 18, 19 ноября - квалификационные Соревнования;
 - 21 ноября - финальные Соревнования.
 - 14, 15, 16, 17 декабря - квалификационные Соревнования;
 - 19 декабря - финальные Соревнования.
- 5.3. Соревнования проходят в Online на турнирном движке <https://www.faceit.com/>. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться в указанные даты и время на турнирном движке на место проведения соответствующего Соревнования.
- 5.4. Минимально необходимое количество команд для проведения квалификационного Соревнования: 4.
- 5.5. Цель квалификационного Соревнования - формирование списка участников финального Соревнования. На каждом квалификационных Соревнованиях разыгрываются 2 квоты на финальные Соревнования.
- 5.6. Способ общения участников с судьями и другими официальными лицами сервис Discord в чат-канале <https://discord.gg/XwVX8Ac>.
- 5.7. Жеребьевка проводится без предварительного посева участников.
- 5.8. Начало каждого квалификационного Соревнования в 17:00 по московскому времени. Регистрация завершается в 16:00 по московскому времени. За 60 минут до начала необходимо подтвердить участие путем нажатия в профиле турнира кнопки «Подтверждение» в соответствующем разделе турнирного движка.

- 5.9. Система проведения и формат квалификационного Соревнования: олимпийская система с выбыванием в формате bo1 до полуфиналов и bo3 начиная с полуфиналов.
- 5.10. Начало финального Соревнования в 12:00 по московскому времени. За 30 минут до начала необходимо подтвердить участие, сообщив это судьям через установленный способ общения указанный в п.5.6.
- 5.11. Система проведения и формат финального Соревнования: олимпийская система с выбыванием и с матчем за 3 место в формате bo3.
- 5.12. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 5.13. Каждый матч играется строго по расписанию. Расписание на каждый раунд можно будет посмотреть после формирования сетки на Турнирном движке.
- 5.14. 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.
- 5.15. Победитель и призёры по виду программы CS:GO определяются по итогам финального Соревнования.

6. Замены

- 6.1. Во время проведения Соревнования замены запрещены.

7. Паузы

- 7.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - Тактическая пауза.
 - 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. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 7.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 2 (две) минуты. Каждый Участник может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм. Участник ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда. Для снятия паузы необходимо прописать в чате !unpause.
- 7.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения

лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

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

8. Трансляция матчей

- 8.1. Матчи турнира могут транслироваться организаторами с участием комментаторов, а также участниками Соревнования от первого лица на любых стрим платформах.
- 8.2. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
- 8.3. Участник имеет право транслировать свои матчи. Обязательна задержка в 2 минуты. Судья может принять решение о другой задержке в матчах.
- 8.4. Организаторы оставляют за собой право выбирать и пересматривать выбор транслируемых матчей по своему усмотрению.
- 8.5. Любые обозреватели, кроме официальных, запрещены.

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. POV записи

- 10.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record *название демки” и сохранять ее в течение 48 часов после матча. Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до удаления с Соревнования.
- 10.2. Капитан команды вправе потребовать от противников две любые POV-демо, требования от остальных членов команды не рассматриваются. Требование о предоставлении послематчевого POV-демо должно быть высказано, в течении 2 минут после завершения матча. Требования, высказанные в более поздний срок, не рассматриваются.
- 10.3. 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.
- 10.4. Несмотря на любые подозрения - участники обязаны отыграть гейм до конца. Даже если противник, по их мнению использовал читы, им будет засчитано поражение, если они покинут гейм, не завершив его.
 - 10.5. Протест может подать только проигравшая сторона. В протесте должно быть описано не менее пяти подозрительных моментов со стороны противника. Необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами).
 - 10.6. Участники по взаимному согласию могут отказаться от записи POV-демо на матч между ними. В таком случае любые протесты по данному матчу не принимаются.

11. Технические проблемы

- 11.1. 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.
- 11.2. В случае, если технические проблемы затрагивают всех участников и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку.
- 11.3. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект Участника, со стороны которого произошел баг. Данный инцидент влечет применение к Участнику спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

12. Судейство

- 12.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.
- 12.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и 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.
- 12.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

- 12.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 12.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
- 12.6. Судьи могут принять решение о переигровке любого матча.
- 12.7. Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
- 12.8. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат. Диалог ведёт капитан, жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.
- 12.9. 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 Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 12.10. Иными нормативными документами Организатора Соревнования могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.
- 12.11. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах Организатора Соревнования.

13. Награждение победителей и призеров

- 13.1. Участники, занявшие места с 1 по 8 награждаются призовыми выплатами.
- 13.2. В случае неявки участников на финальные Соревнования, причитающиеся им призовые суммы не выплачиваются.
- 13.3. Призовой фонд по виду программы CS:GO составляет 135 000 рублей, которые распределяются следующим образом:
 - за 1 место 50 000 рублей;
 - за 2 место 31 250 рублей;
 - за 3 место 18 750 рублей;
 - за 4 место 10 000 рублей;
 - за 5-8 место 6 250 рублей.
- 13.4. В командных Соревнованиях призовые суммы равномерно распределяются между всеми игроками.
- 13.5. Призовые выплачиваются исключительно на личные счета

- участников в течение 3 (трех) месяцев с момента предоставления необходимых реквизитов.
- 13.6. По ходу Соревнования в официальном Discord канале организаторы запросят у призеров необходимую информацию и электронную почту, на которую в течении 5 (пяти) суток с почты esports@resf.ru придет запрос на паспортные данные и личные банковские реквизиты для дальнейшего перевода призовой суммы.
 - 13.7. Призер обязан предоставить полные реквизиты и паспортные данные в течение 25 суток после завершения Соревнования. Право на получение призовых аннулируется, если он не предоставил данные в указанный срок.
 - 13.8. Призерам, являющимся гражданами или резидентами России, перевод призовых средств осуществляется на рублевые банковские счета, открытые в кредитных организациях на территории России.
 - 13.9. Призерам, не являющимся гражданами или резидентам России, перевод призовых средств осуществляется в долларовом эквиваленте (доллары США) призовой суммы по курсу ЦБ РФ на дату совершения платежа на долларовые банковские счета.
 - 13.10. ФКС России выполняет функции налогового агента, а именно исчисляет, удерживает и перечисляет налог с каждой призовой суммы в размере 13% для налоговых резидентов РФ и 30% для налоговых нерезидентов РФ и подает сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.