


УТВЕРЖДАЮ:


Председатель Хакасского
Республиканского отделения
ФКС России
Д. О. Шпигальский
« 16 » 01 2023 г.

РЕГЛАМЕНТ

соревнований по компьютерному спорту

**«Хакасская республиканская киберспортивная студенческая
лига 2023»**

**Абакан
2023**

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.

1. Глоссарий и сокращенные наименования

Организатор	Хакаское республиканское отделение Федерации компьютерного спорта России
Студенческая лига	Соревнования по компьютерному спорту «Всероссийская киберспортивная студенческая лига»
ГСК	Главная судейская коллегия Студенческой лиги
Соревнования	Соревнования по компьютерному спорту «Хакасская республиканская киберспортивная студенческая лига 2023»
РКС	Региональная 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.
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
ЕЧНУП, 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	https://vk.com/resf19
Участник	Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований.
Учебное заведение	Высшее учебное заведение или среднее специальное учебное заведение.
Сборная команда	Сборная команда Участников, составленная в соответствии с требованиями Нормативных документов Соревнований из обучающихся в одном Учебном заведении.
Круговая система	Система проведения соревнований, при которой каждый участник поочередно встречается со всеми остальными участниками, попавшими в ту же группу.

Олимпийская система	Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.
---------------------	---

2. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов

- 2.1. Организатором Соревнований является Хакасское республиканское отделение ФКС России.
- 2.2. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых Организатором.
- 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 Учебных заведений, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях.
- 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. Общую организацию судейства Соревнований осуществляет РКС.
- 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 19@ro.resf.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам соревнований «Хакасская республиканская Студенческая лига 2023».
- 3.4. Для обращения в РКС используется электронная почта 19@ro.resf.ru. В теме письма нужно указать «В РКС соревнований «Хакасская республиканская Студенческая лига 2023».

4. Участники Соревнований. Права и обязанности участников

- 4.1. В Соревнованиях могут принимать участие обучающиеся в Учебных заведениях, достигшие 16 лет и не достигшие 25 лет на дату 01.01.2023.
- 4.2. Для участия в Соревнованиях отдельные спортсмены или сотрудники Учебных заведений подают заявку на участие через форму, размещенную на Официальном сайте Соревнований.
- 4.3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.01.2023, 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.
- 4.6. Учащиеся могут выступать только за Учебное заведение, в котором они обучались на дату 01.01.2023 и участвовать в

Соревнованиях только в одной сборной команде и только в одном виде программы. Каждое Учебное заведение может заявить до двух сборных команд.

- 4.7. Сборные команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким из пяти видов программы:
 - Dota 2 (командный вид программы);
 - Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) (командный вид программы);
 - Hearthstone (одиночный вид программы);
 - Clash Royale (одиночный вид программы);
 - Starcraft II (одиночный вид программы).
- 4.8. 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.
- 4.9. 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 Учебных заведений, сборные которых участвуют в Соревнования, 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 и (или) решения ГСК и (или) РКС;
 - 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, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунту 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 и (или) РКС, в случае наличия такой технической возможности;
 - 4.10.12. своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК и (или) РКС необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях, включая письменное разрешение от компании Supercell в случае, если участник является также участником соревнования Clash Royale League;
 - 4.10.13. соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК и (или) РКС. В частности, в порядке, установленном ГСК и (или) РКС, участники обязаны устанавливать предоставленное организаторами оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей

инструкциями, предъявлять документы, подтверждающие личность участников.

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. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;
- 4.11.3. использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
- 4.11.4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

5. Система проведения Соревнований

5.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:

- Dota 2 (командный вид программы);
- Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) (командный вид программы);
- Hearthstone (одиночный вид программы);
- Clash Royale (одиночный вид программы);
- Starcraft II (одиночный вид программы).

5.2. Соревнования проходят с 17.02.2023 г. по 26.02.2023 г. в формате ЛАН или ЕСНУП. К участию допускаются Сборные команды, подавшие установленным Организатором способом заявку на участие в Соревнованиях, удовлетворяющую требованиям Нормативных документов Соревнований.

5.3. Соревнования включают в себя две последовательные стадии:

- Групповая стадия;
- Отборочная стадия.

5.4. Групповая стадия проходит по круговой системе в феврале 2023 г. Количество и размер групп определяется в зависимости от количества участников. Целью стадии

является определение 4 квот в Отборочную стадию для каждого вида программы.

- 5.4.1. Перед началом Групповой стадии по каждому виду программы ГСК и (или) РКС проводит жеребьевку и создает группы, используя случайный посев участников.
- 5.4.2. Матчи Групповой стадии проводятся по следующему формату:
 - Counter-Strike: Global Offensive – bo1;
 - Dota 2 – bo1;
 - Hearthstone – bo3;
 - StarCraft II – bo3;
 - Clash Royale - bo5.
- 5.4.3. 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:
 - Counter-Strike: Global Offensive - bo1;
 - Dota 2 - bo1;
 - Hearthstone - bo3;
 - Starcraft II - bo3;
 - Clash Royale - bo5.
- 5.4.4. По итогу Групповой стадии определяется два лучших Участника в каждой группе, которые проходят в Отборочную стадию. Посев объявляется РКС не позднее чем за 2 дня до начала Отборочной стадии.

- 5.5. Отборочная стадия проходит по олимпийской системе в феврале 2023 г. Целью стадии является выявление сильнейших Сборных команд Соревнований.
- 5.5.1. Матчи Отборочной стадии проводятся по следующему формату:
- Counter-Strike: Global Offensive - bo1, финал и матч за 3-е место - bo3;
 - Dota 2 - bo1, финал и матч за 3-е место - bo3;
 - Hearthstone - bo5;
 - Starcraft II - bo3;
 - Clash Royale - bo5, финал и матч за 3-е место - bo7.
- 5.6. Сборные команды набирают баллы за выступление своих составов по дисциплинам. Подсчет баллов сборной команды начинается с 0 баллов. Баллы, набранные сборными командами в разных стадиях соревнований, суммируются.
- 5.6.1. Для стадий, проводящихся по круговой системе, сборной команде начисляется 5 баллов за каждый выигранный одним из составов матч основной сетки (в каждом из видов программы). Матчи, проводящиеся в рамках переигровок, не награждаются баллами.
- 5.6.2. Для стадий, проводящихся по олимпийской системе, баллы начисляются в соответствии с занятыми 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.
- 5.7. Если несколько Сборных команд, претендующих на те или иные призы, набирают равное количество баллов, то данная ситуация (tie) разрешается согласно следующим критериям (tiebreak), применяемым последовательно:
- количество занятых первых мест во всех видах программы, затем количество занятых вторых мест во всех видах программы, затем количество занятых третьих мест во всех видах программы и т.д.

- количество занятых первых мест в командных видах программы, затем количество занятых вторых мест в командных видах программы, затем количество занятых третьих мест в командных видах программы и т.д.

Если таким образом не удастся распределить места, то между Сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается РСК и (или) ГСК.

- 5.8. 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.
- 5.9. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.
- 5.10. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.
- 5.11. Матчи с которых не ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.12. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, после дополнительной команды матчевого судьи.
- 5.13. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению стадий Соревнований в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих стадий.

6. Составы и замены

- 6.1. Количество участников Сборных команд – от 1 до 5 составов по разным видам программы, от 1 до 26 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;

- CSGO – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;
 - Hearthstone – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
 - Clash Royale – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
 - Starcraft II – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава.
- 6.2. На матчи Соренований Сборные команды выставляют составы из числа основного и запасного составов по соответствующему виду программы.
- 6.3. Замены по ходу матчей запрещены.
- 6.4. Организаторы могут установить дополнительные требования к срокам утверждения состава на каждый из матчей.

7. Паузы

- 7.1. В видах программы Hearthstone, Clash Royale паузы запрещены.
- 7.2. В виде программы CSGO 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 4 (четыре) минуты 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 II 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.

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 и (или) РКС 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.

- Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает поражение в гейме.
- 8.6. Нарушения в виде программы Dota 2:
- Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносятся предупреждения. 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 CSGO и 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. в использовании 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 виде программы CSGO:
- 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) всех участников назначается переигровка.
- 9.2. В виде программы Starcraft II:
- В случае дисконнекта в первые 3 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 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 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.

9.4. 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 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.