

УТВЕРЖДЕНЫ  
приказом Министерства спорта  
Российской Федерации  
от 9 октября 2017 г. № 881

## ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ»

### Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

#### 1. Общие положения

- 1.1. Настоящие Правила вида спорта «компьютерный спорт» (далее – Правила) разработаны с учетом Правил и Технических регламентов Международной федерации компьютерного спорта (The International e-Sports Federation) (далее – ИеСФ).
- 1.2. Настоящие Правила обязательны к применению при проведении всех официальных спортивных соревнований по компьютерному спорту (далее – соревнования) на территории Российской Федерации. Положения (регламенты) проведения соревнований не могут противоречить настоящим Правилам.
- 1.3. Спорные ситуации, не нашедшие отражения в данной редакции правил, трактуются исходя из правил ИеСФ.
- 1.4. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах, в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта:
  - стратегия в реальном времени;
  - соревновательные головоломки;
  - боевая арена;
  - технический симулятор.

#### 2. Системы проведения соревнований

- 2.1. Основными системами проведения соревнований являются:
  - олимпийская система (в том числе с матчем за третье место),
  - олимпийская система с выбыванием после двух поражений,
  - круговая система,
  - швейцарская система,
  - комбинированные системы.

Комбинированная система состоит из двух или более этапов, проводимых каждый по одной из перечисленных выше систем (круговая система – с разбиением участников на группы, затем олимпийская система).

### **3. Способы проведения соревнований**

- 3.1. По способу проведения соревнования делятся на ЛАН-соревнования, ЕСнУП, онлайн-соревнования.
- 3.2. ЛАН-соревнования проводятся в заведениях компьютерного досуга либо на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных).
- 3.3. ЕСнУП – единые соревнования на удалённых площадках проходят одновременно в двух и более географически удалённых местах на ЛАН-площадках, имеющих подключение к сети Интернет. Регистрация на соревнования, жеребьёвка и турнирная таблица являются едиными для всех мест проведения таких соревнований, ход и результаты соревнований фиксируются в автоматизированной онлайн-системе проведения соревнований (АОС).
- 3.4. При проведении онлайн-соревнований взаимодействие спортсменов, судей и другого технического и обслуживающего персонала происходит через сеть Интернет, а регистрация участников, жеребьёвка, ход соревнований, их конечные и промежуточные результаты фиксируются в АОС.
- 3.5. Проведение онлайн-соревнований в качестве официальных соревнований допускается только в следующих случаях:
  - соревнование является отборочным этапом, и следующий этап проходит ЛАН или ЕСнУП;
  - на компьютерах всех участников, как минимум, 1/8 финала установлено аппаратное и/или программное обеспечение, позволяющее контролировать достоверность их участия;
  - в специальных случаях, установленных ИеСФ для международных соревнований.

## **Раздел II. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ИНВЕНТАРЮ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА**

### **1. Технические требования**

- 1.1. Инвентарь компьютерного спорта состоит из компьютера, монитора, планшета, консоли, игровой программы (видеоигры), устройств, необходимых для общения спортсменов, устройств ввода-вывода, джойстика и других технических средств.
- 1.2. Компьютеры и технические устройства по параметрам производительности должны соответствовать требованиям, рекомендуемым ИеСФ, либо, при их отсутствии, как минимум, указываемым производителями (распространителями, правообладателями) используемых видеоигр в качестве рекомендуемых, а также быть укомплектованными всеми необходимыми для проведения спортивного соревнования устройствами ввода/вывода.

- 1.3. Размер мониторов компьютеров, используемых для соревнований, составляет не менее 19 дюймов по диагонали. При проведении соревнований с использованием игровых приставок (один монитор для обеих сторон) размер монитора составляет не менее 24 дюймов по диагонали. При проведении соревнований по соревновательным головоломкам размер дисплея регулируется регламентом. Параметр времени отклика монитора составляет не более 5 миллисекунд.
- 1.4. Состав инвентаря определяется дисциплиной либо видом программы соревнования (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, регламентом соревнований.
- 1.5. Помимо операционной системы на игровые компьютеры устанавливается программное обеспечение, необходимое для проведения соревнований, а также устройства, необходимые для общения спортсменов, устройств ввода/вывода и других технических средств.
- 1.6. Размеры мебели индивидуального игрового места, оборудованного персональным компьютером:
  - стол: ширина не менее 800 мм (одно игровое место), глубина не менее 650 мм, высота от 700 до 800 мм;
  - стул с сиденьем 200-300 мм ниже уровня стола, рекомендуется с регулируемой высотой.При проведении соревнований с использованием игровой приставки (один монитор для обеих сторон) высота стола подбирается так, чтобы центр дисплея находился на высоте 1000-1200 мм.
- 1.7. При проведении соревнований с использованием видеоигр с локальными серверами разница во времени между отправкой запроса и получением ответа (пинг) между компьютером и сервером не должна превышать 20 миллисекунд.
- 1.8. Также организатор соревнований гарантирует установку и бесперебойную работу локального серверного оборудования проведения соревнований с конфигурацией, выдерживающей нагрузку, в два раза превышающую расчётную, исходя из количества участников.

## **2. Инвентарь: оборудование, экипировка, программное обеспечение участников**

- 2.1. Технические средства спортсмена составляют устройства ввода и вывода, управляющие программы к ним (драйверы), настраивающие работу устройств ввода и отображение игрового процесса на устройствах вывода, конфигурационные файлы (если применимо), программные средства общения спортсменов (для групповых соревнований).
- 2.2. Стандарты интерфейсов подключения устройств участников указываются в Регламенте соревнований или определяются платформой игрового программного обеспечения. Спортсмен самостоятельно обеспечивает совместимость своих устройств ввода/вывода с оборудованием площадки.
- 2.3. Организатор обеспечивает наличие на площадке комплектов исправных портативных устройств ввода/вывода (клавиатуры, мыши, джойстики, игровые

контроллеры, аудио-гарнитуры) для, как минимум, половины игровых мест. Мониторы, а также специфические устройства ввода/вывода (если таковые используются на соревнованиях) должны обеспечивать равные условия для каждого спортсмена.

- 2.4. Не допускается аппаратное или программное переназначение кнопок и других элементов устройств ввода, если оно производится вне стандартных интерфейсов видеоигры. Тем не менее, при проведении соревнований с использованием видеоигр, файловая структура которых открыта для диспетчеров файлов, в случае, если конфигурационный файл не может быть сохранён для участника, может быть допущено использование заранее подготовленных текстовых конфигурационных файлов участников. Использование макросов и проверка конфигурационных файлов на наличие запрещённых команд оговаривается правилами дисциплины, Положением и Регламентом соревнований.
- 2.5. Установка драйверов (управляющих программ), подключение собственных устройств ввода/вывода участника, загрузка конфигурационного файла осуществляются только с разрешения судьи и под его контролем или под контролем технического специалиста, обслуживающего соревнования. Некорректная работа драйверов собственных устройств ввода/вывода участника, некорректная работа самих этих устройств не является причиной изменения расписания, остановки матчей или отмены их результатов. В случае невозможности настроить собственные устройства ввода/вывода участника ему предоставляются устройства ввода/вывода, обеспеченные организатором соревнований.
- 2.6. Все необходимые для настройки своих устройств и настройки отображения игрового процесса файлы спортсменов заранее предоставляет организаторам соревнований.
- 2.7. Если правилами соответствующей дисциплины для установленного статуса соревнований требуется уравнивание учетных записей спортсменов (далее – аккаунт), организатор обеспечивает либо наличие необходимого числа аккаунтов, либо временное изменение свойств и характеристик аккаунтов допущенных к соревнованиям спортсменов. Период заблаговременной регистрации участников, необходимый для такого обеспечения, оговаривается в Регламенте соревнований. На спортсменов, не уложившихся в отведённый срок, а также на спортсменов, чей уровень аккаунта выше установленного, накладываются специальные ограничения: как на их действия внутри видеоигры, так и на участие их в соревнованиях, вплоть до отказа в допуске к соревнованиям. Решение об отказе принимается организатором соревнований.
- 2.8. Запрещается установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, использующегося на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для спортсменов при проведении соревнований, а именно:

- временно или непрерывно открывает часть арены, неисследованную объектом управления спортсмена,
  - показывает передвижение юнита, объекта управления в местах, недоступных для наблюдения спортсменом в обычном режиме,
  - улучшает видимость арены, убирая визуальные эффекты, присутствующие в обычном режиме, за исключением снижения качества графики,
  - позволяет прослушивать звуковые эффекты объекта управления соперника, недоступные в обычном режиме,
  - показывает информацию о состоянии, предметах и характеристиках объекта управления соперника, информацию о наличии или состоянии важных предметов арены,
  - автоматически наводит средства поражения объектов управления на цель,
  - уменьшает вероятность поражения объекта управления спортсмена от действий соперников,
  - увеличивает скорость передвижения объекта управления и скорость совершаемых им действий, в т.ч. скорость использования предметов,
  - увеличивает или ослабляет эффект применения предметов,
  - использует ошибки видеоигры и её программного кода для обеспечения преимущества, а также позволяет какие-либо другие действия, недоступные в стандартном интерфейсе видеоигры, кроме редактирования текстовых конфигурационных файлов (если это разрешено).
- 2.9. Контроль за соблюдением правил осуществляется судейской коллегией, в том числе: непосредственным наблюдением, постфактум по просмотру записей (или видеозаписей) матчевых игр, скриншотами и с помощью специализированных программ, предустановленных на предоставленных участникам компьютерах, а также на компьютере расположения игрового сервера.
- 2.10. Регламентом соревнований может предусматриваться наличие дополнительных устройств ввода, фиксирующих достоверность личности участника.
- 2.11. Подготовленное организатором оборудование для проведения соревнований принимает главный судья соревнований, что оформляется соответствующим протоколом, который предоставляется в распоряжение комиссии по допуску.

## **Раздел III. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ**

### **1. Участники**

- 1.1. Соревнования проводятся в возрастных группах мужчины и женщины. Женщины имеют право участвовать в соревнованиях среди мужчин, если иное не предусмотрено Положениями (регламентами) конкретных соревнований.
- 1.2. Минимальный возраст участия в соревнованиях устанавливается 14 лет на день начала соревнований.

- 1.3. К участию в спортивных соревнованиях допускаются лица, выполняющие нормативы ВФСК ГТО, за исключением лиц, которые по состоянию здоровья не допускаются к сдаче нормативов.

## **2. Положение о соревнованиях**

- 2.1. Порядок утверждения и содержание Положений о всероссийских и межрегиональных соревнованиях по компьютерному спорту регулируются нормативными актами Министерства спорта России.
- 2.2. Нормативными документами субъекта Российской Федерации или муниципального образования о соревнованиях для субъекта Российской Федерации, муниципального образования или спортивной организации могут быть предусмотрены иные требования.
- 2.3. Регламенты детализируют информацию Положения и не могут ему противоречить.

## **3. Официальные представители и участники соревнований**

- 3.1. Официальные представители и участники соревнований:
- представители организатора соревнований;
  - представители общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – ОФКС) и региональной спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – РФКС);
  - члены судейской коллегии;
  - участники соревнований (спортсмены, команды, ассистенты, наблюдатели);
  - обозреватели, комментаторы, фотографы, операторы, другой технический обслуживающий персонал и т.п.
- 3.2. Перечень официальных лиц определяется организатором соревнований и их список регистрируется в процессе работы комиссии по допуску.
- 3.3. Только официальные лица могут принимать участие в обсуждении организационных вопросов, возникающих в ходе проведения соревнований.

## **4. Организатор соревнований**

- 4.1. Организаторами соревнований являются юридические лица, которые утверждают положение (регламент) спортивного соревнования, определяют условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в спортивном соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения спортивного соревнования, обеспечивает финансирование спортивного соревнования в утверждённом им порядке, а также осуществляют иные полномочия в соответствии с законодательством Российской Федерации.
- 4.2. Организатор соревнований определяет порядок финансового и материально-технического обеспечения, подготовки и проведения соревнований, перечень официальных лиц.

- 4.3. Организатор соревнований обеспечивает:
- работу комиссии по допуску;
  - приём, размещение официальных лиц;
  - оформление командировочных и других необходимых документов для официальных лиц;
  - готовность спортивного инвентаря и оборудования;
  - медицинское обслуживание;
  - поддержание общественного порядка и соблюдение мер безопасности в процессе соревнований.
- 4.4. Организатор соревнований определяет также процедуру открытия и закрытия соревнований, обеспечивает необходимые условия работы представителей средств массовой информации (далее – СМИ).
- 4.5. Организатор вправе делегировать свои полномочия (часть полномочий) в соответствии с действующим законодательством.

## **5. Председатель комиссии по допуску**

- 5.1. Председатель комиссии по допуску назначается организатором соревнований из состава Главной судейской коллегии.
- 5.2. Председатель комиссии по допуску формирует комиссию по допуску из состава Судейской коллегии, руководит работой комиссии по допуску и обеспечивает выполнение следующих её функций:
- приём заявок от спортсменов (или их представителей) на участие в соревнованиях и регистрацию участников соревнований и официальных лиц;
  - проверку документов, подтверждающих право участников и официальных лиц на участие в соревнованиях;
  - аккредитацию официальных лиц;
  - оформление протоколов регистрации участников и судей.
- 5.3. Оформленные протоколы регистрации судей и участников соревнований председатель комиссии по допуску передаёт в Главную судейскую коллегию.

## **6. Судейская коллегия**

- 6.1. Судейская коллегия для проведения соревнований определяется организатором соревнований и включает:
- главного судью и его заместителей;
  - главного секретаря и секретарей;
  - старших судей;
  - матчевых судей;
  - технических судей.
- 6.2. Из состава судейской коллегии главный судья выделяет Главную судейскую коллегия соревнований, в которую, кроме него, входят его заместители и главный секретарь.
- 6.3. Состав Главной судейской коллегии не может быть менее 3 человек.

- 6.4. Главная судейская коллегия во главе с главным судьёй разрешает спорные вопросы по интерпретации настоящих Правил и рассматривает протесты.
- 6.5. Форма одежды судей должна быть единая и устанавливается регламентом соревнования. Если форма судьи не содержит указания на его должность в судейской коллегии, обязательен соответствующий бейдж.

## **7. Главный судья, заместители главного судьи**

- 7.1. Главный судья на всероссийских соревнованиях назначается ОФКС.
- 7.2. Главный судья на соревнованиях статуса субъекта Российской Федерации назначается РФКС. Главный судья иных официальных соревнований назначается организатором по согласованию с РФКС.
- 7.3. Главный судья:
- отвечает за судейство соревнований в соответствии с настоящими Правилами;
  - организует работу судейской коллегии;
  - контролирует состояние места проведения соревнований, компьютерного оборудования и других технических средств;
  - проводит заседания судейской коллегии, принимает протесты и выносит по ним окончательное решение;
  - подписывает итоговый протокол соревнований и письменный отчет о проведенных соревнованиях по компьютерному спорту;
  - оценивает работу судей, обслуживающих соревнование.
- 7.4. Главный судья имеет право:
- отложить время начала соревнований, если условия проведения не отвечают требованиям настоящих Правил;
  - объявить перерыв и изменить расписание игр;
  - отстранить от судейства соревнований спортивных судей, участников и иных официальных лиц за неспортивное поведение, нарушение регламента, нарушение данных правил, действующего законодательства.
- 7.5. Главный судья принимает окончательное решение при возникновении любых спорных ситуаций, которые не отражены в тексте настоящих Правил.
- 7.6. Количество заместителей главного судьи определяется Главным судьёй соревнований по согласованию с организаторами в зависимости от количества площадок и количества участников соревнований.
- 7.7. В отсутствие главного судьи решения принимает заместитель главного судьи, который назначается главным судьёй.

## **8. Главный секретарь, секретари**

- 8.1. Главный секретарь назначается организатором.
- 8.2. Главный секретарь проводит жеребьевку участников соревнований, составляет и ведет таблицу соревнований, составляет расписание встреч, контролирует ведение протоколов встреч и заверяет их своей подписью.
- 8.3. Главный секретарь оформляет и подписывает итоговый протокол, организует выдачу документов по итогам соревнований.



- 8.4. Количество секретарей определяется главным судьёй соревнований по согласованию с организаторами в зависимости от количества площадок и количества участников соревнований.
- 8.5. В отсутствие главного секретаря его функции выполняет секретарь, назначенный главным судьёй.

## 9. Старший судья

- 9.1. Старший судья назначается организатором.
- 9.2. Старший судья осуществляет контроль за соревнованиями и судейством в своём виде программы (дисциплине).
- 9.3. Старший судья оказывает поддержку секретарю соревнований в составлении общего протокола соревнований в части своего вида программы.
- 9.4. Старший судья руководит работой матчевых судей.

## 10. Матчевый судья

- 10.1. Матчевый судья назначается организатором.
- 10.2. Матчевый судья несёт всю полноту ответственности за проводимый им матч в соответствии с настоящими Правилами и Положением (регламентом) о соревнованиях.
- 10.3. До начала матча судья должен убедиться в готовности компьютерного оборудования и мебели игрового места для каждого участника матча.
- 10.4. В процессе судейства матчевый судья должен быть внимательным и объективным. Его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над выполнением спортсменами технических действий.
- 10.5. Матчевый судья принимает окончательное решение о том, имело ли место то или иное игровое событие. Это решение не может быть поводом для заявления протеста.
- 10.6. Матчевый судья обязан интерпретировать игровые события в полном соответствии с настоящими Правилами. Решение матчевого судьи может отменить главный судья.
- 10.7. Замена матчевого судьи осуществляется решением старшего судьи или главного судьи, как правило, в перерыве между очередными геймами.
- 10.8. При проведении соревнований на нескольких игровых площадках, а также большим количеством участников, количество матчевых судей определяется организатором в зависимости от количества площадок и количества команд.
- 10.9. Для матчей, участники которых играют с разных удалённых площадок, матчевому судье главным судьёй из числа судейской коллегии может быть назначен помощник, находящийся на другой площадке.
- 10.10. Матчевый судья составляет протокол встречи.

## **11. Технический судья**

- 11.1. Технический судья назначается организатором.
- 11.2. Технический судья отвечает за состояние компьютерного оборудования и других технических средств.
- 11.3. Технический судья руководит техническим персоналом, либо самостоятельно осуществляет устранение неполадок аппаратного и программного обеспечения.
- 11.4. Технический судья обязан до начала, в течение и после встречи контролировать состояние компьютерного оборудования.
- 11.5. Замена технического судьи во время матча осуществляется только решением главного судьи.
- 11.6. При проведении спортивных соревнований на нескольких игровых площадках, а также с большим количеством участников, количество технических судей определяется главным судьёй.

## **12. Участники соревнований**

- 12.1. Участник должен знать и соблюдать настоящие Правила, регламенты, технические спецификации, дисциплину, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам.
- 12.2. Участник имеет право:
  - перед началом соревнований на официальную тренировку, если это предусмотрено Положением (регламентом) о проведении соревнований;
  - заблаговременно получить информацию о соревнованиях;
  - использовать все имеющееся на соревнованиях спортивное оборудование инвентарь.
- 12.3. В процессе игры спортсмен может обращаться к матчевому судье за разъяснением Правил, а также за любой другой информацией касаясь данного матча.
- 12.4. Если, по мнению спортсмена, судья не зафиксировал нарушение Правил, спортсмен должен заявить об этом судье до начала очередного гейма. В противном случае претензия не рассматривается.
- 12.5. Форма одежды участника определяется регламентом соревнований. Участники не имеющие, установленной регламентом соревнований формы одежды к соревнованиям не допускаются.
- 12.6. Если субъектом соревнования является команда (пара, тройка, и т.д.), общение с матчевым судьёй осуществляется через капитана такой команды.
- 12.7. Ассистент может участвовать в соревнованиях в составе команды, если это предусмотрено настоящими Правилами, положением (регламентом) о соревнованиях.
- 12.8. Незнание настоящих Правил, Положения (регламента) о соревнованиях, и расписания встреч не освобождает от ответственности за нарушение соответствующих Правил.

### 13. Порядок определения мест

13.1. Матч заканчивается, когда:

- один из участников выиграл матч
- истекло время, отведенное на матч, при условии, что один из участников вел в счете.

13.2. Участник, выигравший матч, считается победителем.

13.3. Главная судейская коллегия определяет и объявляет до начала соревнований число участников финальной стадии, проводимой по системе прямого выбывания.

13.4. Итоговое распределение мест участников соревнования (определение итоговой классификации спортсменов) проводится следующим образом:

- 1-е место занимает участник, выигравший матч за 1-е место;
- 2-е место занимает участник, проигравший матч за 1-е место;
- 3-е место занимают оба участника, проигравшие в полуфинале. Если же надо определить точное место каждого участника полуфинала, то для этого между ними проводится матч за 3 и 4 место;
- следующие места занимают последовательно участники, выбывшие по турам матчей, проводимых в таблице прямого выбывания с учетом суммы побед соперников.

### 14. Нарушения и дисциплинарные взыскания

14.1. Судья обязан пресекать любые действия участников, нарушающие настоящие Правила, регламенты, технические спецификации, дисциплину или форму одежды, несовместимые с принципами ведения честной и корректной спортивной борьбы и оказывающие негативное воздействие на других участников, официальных лиц и зрителей. При этом могут быть использованы следующие меры:

- замечание;
- предупреждение;
- отстранение от участия в соревнованиях;
- поражение в гейме или матче;
- дисквалификация.

Принятые меры воздействия отмечаются в протоколе встречи.

14.2. За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на организации соревнований участнику, группе (паре) участников, наблюдателю от команды или ассистенту делается замечание;

14.3. За нарушения, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, приведшие к переигровке, порче оборудования, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии соревнований, организаторов, команд и компьютерного спорта в целом, но допущенные не намеренно, а также за намеренные незначительные нарушения, а также при получении второго замечания участнику, группе (паре) участников, наблюдателю от команды или ассистенту выносятся предупреждение;

- 14.4. За нарушения, повлиявшие на ход матча или гейма участнику соревнований засчитывается поражение в матче или гейме;
- 14.5. За систематические намеренные нарушения, влияющие или могущие повлиять на ход отдельных матчей и соревнований в целом, а также при намеренном нарушении, совершённом после получения второго предупреждения, участник (группа или пара участников), наблюдатель или ассистент удаляется с соревнований;
- 14.6. За намеренную нечестную игру участник соревнований (участник, пара, группа) удаляется с соревнований и может быть отстранён от соревнований полным составом на срок от полугода до двух лет.
- При отстранении участника соревнований:
- проводимых по системе на выбывание (или на соответствующем этапе), ему засчитывается техническое поражение по всем возможным предстоящим матчам с нулевым счётом. Занятое место не сохраняется. При необходимости для окончательного распределения мест после удаления такого субъекта соревнований назначаются дополнительные матчи.
  - проводимых по круговой системе, (или на соответствующем этапе, в т.ч. групповом) если субъект соревнований участвовал в более, чем половине матчей соревнования (этапа), по оставшимся ему присваивается техническое поражение, если же сыграл не больше половины, результаты сыгранных им матчей соревнования (этапа) аннулируются.
- 14.7. Следующие действия участников влекут за собой дисциплинарные взыскания:
- 14.7.1. пререкания с судьями и соперниками, как в устной форме, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения – замечание;
  - 14.7.2. преднамеренное затягивание начала матча или гейма – замечание;
  - 14.7.3. попытка оказать любым способом влияние на принятие судьи решения по спорным игровым ситуациям – предупреждение;
  - 14.7.4. на лан-соревнованиях и ЕСнУП повреждение или нанесение ударов (чем угодно) по оборудованию и мебели, а также по любому спортивному или личному имуществу – от предупреждения до удаления с соревнований в зависимости от характера нанесённых повреждений;
  - 14.7.5. резкое отсоединение кабелей оборудования: неумышленное – замечание, умышленное – предупреждение.
  - 14.7.6. преднамеренный беспричинный дисконнект, прекращение видеоигры, выключение игрового компьютера во время игры – поражение в текущем гейме и предупреждение;
  - 14.7.7. вскрытие корпуса игрового оборудования или умышленное отсоединение кабелей оборудования, его отключение на лан-соревнованиях и ЕСнУП – предупреждение;
  - 14.7.8. установка программного обеспечения без разрешения судьи (лан-соревнования и ЕСнУП) – замечание;
  - 14.7.9. установка и/или использование запрещённого программного обеспечения или запрещённых макросов, недопустимое репрограммирование

- устройств ввода – немедленное удаление с соревнования, поражение в текущем матче, а также, на усмотрение главного судьи, поражение в предыдущем матче;
- 14.7.10. неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения, в т.ч. на любых языках – предупреждение;
- 14.7.11. намеренные помехи проведению других матчей – предупреждение;
- 14.7.12. указание неверных регистрационных данных – замечание и последующее обязательное исправление данных;
- 14.7.13. передача своей учётной записи в автоматизированных онлайн-системах проведения соревнований, другим лицам, постоянная или временная – блокирование учётной записи и удаление с соревнований (если обнаружено на соревнованиях) как участника, передавшего свою учётную запись, так и того, кто играл за него;
- 14.7.14. трансляция в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» без ведома организаторов, в случае, если в соответствии с утвержденным Регламентом такая трансляция должна производиться только с согласия организатора – от предупреждения до отстранения с соревнований на год, в зависимости от последствий, вызванных такой трансляцией;
- 14.7.15. сговор с обозревателем, приводящий к нечестной игре, либо принятие подсказок от обозревателя без уведомления судьи матча о его некорректном поведении – удаление с соревнований участника и обозревателя, а также запрет на участие в соревнованиях от полугода до двух лет;
- 14.7.16. некорректные по отношению к оппоненту действия ассистента, влияющие на результат игры – удаление ассистента и предупреждение участника;
- 14.7.17. некорректные действия ассистента по отношению к обозревателям, зрителям и судьям – удаление ассистента;
- 14.7.18. излишне частое, необоснованное и бесполезное использование внутриигрового чата видеоигры – замечание;
- 14.7.19. необоснованные остановки игры, остановки игры сверх установленного количества – предупреждение;
- 14.7.20. опоздание к началу матча по расписанию: до 15 минут – замечание, от 15 до 30 минут – предупреждение и сокращение времени разминки до 5 минут, свыше 30 минут – поражение в матче. Организатор соревнований вправе ужесточать временные рамки;
- 14.7.21. отказ изменить игровой псевдоним или название группы, использующиеся на соревнованиях в турнирной таблице – назначение такового на усмотрение главного судьи и предупреждение;
- 14.7.22. отказ или невозможность по требованию судьи на онлайн-соревнованиях задействовать дополнительное устройство ввода, контролирующее достоверность участника – поражение в предстоящем гейме;
- 14.7.23. отказ или невозможность предъявить по требованию судьи документы, удостоверяющие личность, или действующую справку от врача,

разрешающую участие в соревнованиях по компьютерному спорту – снятие с соревнований;

14.7.24. форма одежды, вызывающая или оскорбительная для окружающих, либо противоречащая Регламенту соревнований, в том числе в части размещения рекламы – отказ в регистрации на соревнованиях, а если изменена или обнаружена уже в ходе соревнований – предупреждение и обязательное устранение нарушения;

14.7.25. отказ продолжать играть – поражение в текущем матче;

14.7.26. необоснованное затягивание начала гейма, отсутствие готовности по прошествии установленного времени до начала матча или гейма – поражение в текущем гейме;

14.7.27. неверный ввод результата в АОС – замечание;

14.7.28. снятие паузы, выставленной оппонентом раньше времени её истечения, либо паузы, выставленной судьёй – замечание, а если таковое повторено неоднократно на протяжении одного гейма, что привело к проигрышу оппонента – техническое поражение в соответствующем гейме;

14.7.29. отказ в смене арены (если смена арены зависит от участника) на установленную согласно Правилам и Регламенту соревнований – назначение проигрыша в текущем гейме;

14.7.30. совершение запрещённых приёмов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей, юнитов и предметов – предупреждение (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – от отмены результатов гейма до поражения нарушающей стороны, на усмотрение главного судьи);

14.7.31. неявка на два матча подряд – удаление с соревнований;

14.7.32. объединение усилий двух и более сторон одного матча при проведении соревнований по системе «Каждый против всех» против любой из или против всех оставшихся сторон вне рамок разрешённой правилами дисциплины взаимопомощи – техническое поражение всех объединившихся сторон в текущем гейме с нулевым счётом.

14.8. Для игр, где не допускается получение участником сведений о действиях оппонента вне интерфейса клиента видеоигры, если участник не вёл или не сохранил запись игры (не предоставил таковую по запросу судьи), также назначается дисциплинарное взыскание замечание, либо поражение в одном или нескольких геймах одного матча, по которым участник не предоставил запись, если это привело к невозможности определить, использовал ли участник, не записавший игру или видео игрового процесса, запрещённое программное обеспечение, а подозрение в этом было объявлено оппонировавшей стороной.

14.9. Любое нарушение обозревателем Правил, спортивной этики, провоцирование на нарушения участников, ассистентов, обозревателей и пр. ведёт к немедленному удалению обозревателя с арены текущего матча и с соревнований в целом.

## 15. Протесты

- 15.1. Если, по мнению участника, матчевый судья неправильно интерпретирует настоящие Правила, участник может заявить протест до начала следующего гейма. Сразу после заявления протеста матчевый судья должен передать протест через старшего судью (в его отсутствие – главного судью) в Судейскую коллегию и впоследствии руководствоваться окончательным решением Судейской коллегии.
- 15.2. Порядок подачи протеста определяется регламентом проведения соревнований. Решение Судейской коллегии по протесту является окончательным.

## 16. Регламент соревнований

- 16.1. Участник должен быть готов приступить к игре в месте проведения очередной встречи не позднее 30 минут с момента объявления о ее начале. В случае опоздания или неявки ему (команде) засчитывается поражение в матче.
- 16.2. Для оказания участнику медицинской помощи, может быть объявлен перерыв во встрече продолжительностью до 15 минут. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается поражение.
- 16.3. В случае отстранения от игры или невозможности продолжить матч участнику или команде объявляется техническое поражение, а его сопернику или команде присуждается победа с фиксацией конкретного результата.

## 17. Документация соревнований

- 17.1. На соревнованиях по компьютерному спорту оформляются следующие документы:
- протокол регистрации судей;
  - протокол регистрации и жеребьевки участников соревнований;
  - таблицы соревнований (в соответствии с системой проведения);
  - протоколы встреч;
  - итоговый протокол соревнований;
  - справка о судейской коллегии;
  - отчет о соревновании и иные документы.
- 17.2. Формы и порядок исполнения этих документов разрабатываются Всероссийской коллегией судей и доводятся до региональных спортивных федераций в установленном порядке. Все сведения о спортсменах и судьях вносятся в документы на основании анкет, заполненных ими при регистрации и при предъявлении иных документов, предусмотренных Положением и/или Регламентом соревнования. Ответственность за полноту и достоверность оформления документов возлагается на главного судью соревнований.

## **Раздел IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ В СПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИНАХ**

### **ОБЩИЕ ПРАВИЛА СТРАТЕГИИ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ**

#### **1. Общие требования**

- 1.1. Для соревнований используются тактико-стратегические игры. Актуальные используемые версии и моды указываются в Текущих спецификациях. Режим: определяется Технической спецификацией.
- 1.2. Платформа: одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, предусмотренная Регламентом соревнований.

#### **2. Участники**

- 2.1. Число сторон матча – 2;
- 2.2. Состав участников за одну сторону указывается в Регламенте соревнований;
- 2.3. Допустимое число запасных игроков – нет;
- 2.4. Наличие ассистента: допускается в соответствии с Регламентом соревнований.

#### **3. Параметры гейма**

- 3.1. Цель игры: уничтожить игровые единицы оппонента.
- 3.2. Гейм не делится на раунды и длится до полного уничтожения движущихся или производящих единиц объекта управления или до сдачи одной из сторон, но не дольше одного часа.
- 3.3. Ничья в гейме допускается при проведении игр по круговой системе (в т.ч. на групповых стадиях) и может быть назначен при длительности гейма более часа. При проведении соревнований по системам, не допускающим ничью в матче, после часа игры победа устанавливается матчевым судьёй.

#### **4. Организационное обеспечение соревновательного процесса**

- 4.1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 10 минут, разминка перед первым матчем – 15 минут, перед последующими – 10 минут;
- 4.2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами одного участника: 10 минут;
- 4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами: 5 минут;
- 4.4. Получение вне интерфейса клиента спортсмена информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды;
- 4.5. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 1 минуте за гейм от одной стороны;



- 4.6. Изолирование спортсменов или игровой зоны от зрительской зоны – согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины;
- 4.7. Список арен: определяется текущими спецификациями дисциплины;
- 4.8. Правила выбора арен: определяются Регламентом соревнований;
- 4.9. Правила выбора стороны (атака/защита) в начале гейма и правила чередования сторон - нет;
- 4.10. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления или персонажа в начале гейма:  
Разновидности объекта управления («Расы») выбираются участниками до старта гейма в открытую. При обоюдном нежелании сторон объявить «расу» первым, «расы» заявляются в закрытую судьей матча, который потом объявляет их спортсменам, и те уже не могут их изменить в предстоящем гейме.

## **5. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности**

- 5.1. Изменение аккаунтов спортсменов или создание специальных аккаунтов: не требуется;
- 5.2. Правило выбора сервера и хоста:
  - 5.2.1. Соревнования, проводимые в Российской Федерации, проходят на серверах, определяемых Регламентами соревнований или текущими спецификациями.
  - 5.2.2. Сервера международных соревнований определяются их регламентами.
  - 5.2.3. Хостом выступает один из участников по обоюдному согласию, если иное не установлено судьёй матча или Регламентом соревнований.
- 5.3. Правила создания и обязательные настройки и установки игровой комнаты - нет.
- 5.4. Обязательные настройки клиента: в соответствии с Регламентом соревнований.
- 5.5. Запрещённые и разрешённые приёмы и действия внутри видеоигры - нет
- 5.6. Запрещённые и разрешённые персонажи, предметы, юниты и здания - нет.
- 5.7. Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры.
- 5.8. Специфическое запрещённое или обязательное программное обеспечение – определяется Техническими спецификациями.
- 5.9. Ограничения на устройства ввода/вывода, настройки и команды управления, порядок их подключения - нет.

## **6. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры**

- 6.1. Если дисконнект одного или обоих спортсменов произошёл в первые 4 минуты гейма, при этом между объектами управления игроков ещё не было сражения (не считая взаимодействия малозначимых юнитов при разведке), гейм переигрывается.

- 6.2. В случае дисконнекта одного из спортсменов после 4 минут гейма или после первого сражения, решение о присуждении победы или переигровке принимает оставшийся на арене соперник.
- 6.3. Если оставшийся на арене спортсмен присуждает победу себе, а его соперник с таким решением не согласен, решение о переигровке, присуждении победы или ничейном результате принимает матчевый судья по результатам просмотра записи гейма.
- 6.4. При обоюдном дисконнекте после первых 4 минут гейма или после первого сражения решение о переигровке, присуждении победы или ничейном результате принимает матчевый судья.
- 6.5. В случае переигровки гейма спортсмен выбирают те же разновидности объектов управления («расы»), что и в изначальном гейме. Если выбор «расы» кого-либо из участников был случайным, то в переигровке он выбирает «расу» которой играл в изначальном гейме.

## **7. Наблюдение за игрой, судейство и ассистирование**

- 7.1. На лан-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.
- 7.2. Разрешение и удаление обозревателей: аккредитованные обозреватели допускаются без ограничений.
- 7.3. Ограничение действий ассистента:  
общение со спортсменом только в перерывах между матчами, геймами и во время остановок игры (за исключением указаний о таймауте своей стороне);
- 7.4. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований: При проведении лан-соревнований трансляция матча в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за её недоступностью участникам матча.

## **8. Обязательные положения текущей спецификации дисциплины**

- 8.1. В текущей спецификации дисциплины указываются:
  - названия используемых видеоигр, их модов, используемых для проведения соревнований (если есть), используемые платформы,
  - список арен для проведения соревнований,
  - используемая для соревнований версия видеоигры.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА БОЕВОЙ АРЕНЫ

### 1. Общие требования

- 1.1. Для соревнований используется командные ролевые игры боевой арены.
- 1.2. Платформа: одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, предусмотренная Регламентом соревнований.

### 2. Участники

- 2.1. Число сторон на арене - 2;
- 2.2. Число участников за одну сторону – предусмотренные регламентом соревнований;
- 2.3. Допустимое число запасных игроков: определяется Регламентом соревнований;
- 2.4. Наличие ассистента: допускается в соответствии с Регламентом соревнований.

### 3. Параметры гейма

- 3.1. Цель игры: уничтожение/захват главного здания соперника и/или уничтожение игровых единиц оппонента.
- 3.2. Гейм может делиться на раунды в зависимости от Технической спецификации
- 3.3. Если гейм не делится на раунды, он длится до достижения цели игры одной из сторон или до сдачи одной из сторон.
- 3.4. Если гейм делится на раунды, количество раундов определяется Технической спецификацией, победа в гейме определяется по большему количеству побед в раундах.
- 3.5. Ничья в гейме не допускается. В исключительных случаях победитель определяется главным судьёй в соответствии с Регламентом соревнований.

### 4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

- 4.1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 10 минут, разминка перед первым матчем – 15 минут, перед последующими – 10 минут;
- 4.2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами одного участника: 10 минут;
- 4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами: 5 минут;
- 4.4. Получение вне интерфейса клиента участника информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды;
- 4.5. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 10 минут только в случае неисправности оборудования (не включает дисконнекты);

- 4.6. Изолирование спортсменов или игровой зоны от зрительской зоны - согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины;
- 4.7. Список арен: определяется текущими спецификациями дисциплины;
- 4.8. Правила выбора арен: арена определяется Текущими спецификациями или Регламентом соревнований;
- 4.9. Правила выбора стороны (атака/защита) в начале гейма и правила чередования сторон – определяется Технической спецификацией;
- 4.10. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления или персонажа в начале гейма:  
Выбор элементов сборки персонажа осуществляется по правилам, установленным используемой видеоигрой или Текущими спецификациями.

## **5. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности**

- 5.1. Изменение аккаунтов участников или создание специальных аккаунтов определяется в соответствии с Технической спецификацией;
- 5.2. Правило выбора сервера и хоста:
  - Сервера соревнований определяются их регламентами.
  - Хостом выступает один из участников матча по обоюдному согласию сторон, если иное не установлено судьёй матча или Регламентом соревнований.
- 5.3. Правила создания и обязательные настройки устанавливаются в соответствии с Регламентом соревнований,
  - максимальное количество участников определяется в соответствии с Технической спецификацией,
  - наблюдатели (обозреватели) определяются в зависимости от Регламента соревнований.
- 5.4. Обязательные настройки клиента устанавливаются в соответствии с Технической спецификацией.
- 5.5. Запрещённые и разрешённые приёмы и действия внутри видеоигры – в соответствии с Технической спецификацией
- 5.6. Запрещённые и разрешённые персонажи, предметы, юниты и здания – в соответствии с Технической спецификацией
- 5.7. Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры, если иное специально не предусмотрено Регламентом соревнований.
- 5.8. Специфическое запрещённое или обязательное программное обеспечение – определяется Техническими спецификациями.
- 5.9. Ограничения на устройства ввода/вывода, настройки и команды управления, порядок их подключения - нет.

## **6. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры**

- 6.1. При дисконнекте всех игроков (в случае технических неполадок на сервере) назначается переигровка.
- 6.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков в одной или обеих командах игра приостанавливается до их возвращения, но не более 15 минут (время может быть уменьшено Регламентом соревнований до 10 минут).
- 6.3. Если по истечении установленного времени не всем спортсменам удалось вернуться к управлению персонажем, игра возобновляется в текущем составе, однако любая из сторон может обратиться к соперникам, либо к судье матча с просьбой о переигровке. Переигровка в этом случае осуществляется только по обоюдному согласию сторон или по специальному решению судьи матча.
- 6.4. Переигровка производится теми же персонажами, что и прерванная игра.

**7. Наблюдение за игрой, судейство и ассистирование** На лан-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.

- 7.2. Разрешение и удаление обозревателей: аккредитованные обозреватели допускаются без ограничений.
- 7.3. Ограничение действий ассистента:  
общение со спортсменом только в перерывах между матчами, геймами и во время остановок игры (за исключением указаний о таймауте своей стороне);
- 7.4. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований: при проведении лан-соревнований трансляция матча в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за её недоступностью участникам матча.

## **8. Обязательные положения текущей спецификации дисциплины**

- 8.1. В текущей спецификации дисциплины указываются:
  - названия используемых видеоигр, их модов, используемых для проведения соревнований (если есть), используемые платформы,
  - список арен для проведения соревнований,
  - используемая для соревнований версия видеоигры.

## **ОБЩИЕ ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ**

### **1. Общие требования**

- 1.1. Для соревнований используется видеоигра с общими параметрами, подходящими под определение технического симулятора;
- 1.2. Платформа: ПК, программное обеспечение одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть ПК, предусмотренная Регламентом соревнований.

### **2. Участники**

- 2.1. Число сторон в матче: определяется Положением (регламентом) соревнований  
Число участников за одну сторону определяется Регламентом соревнований;
- 2.2. Допустимое число запасных игроков определяется Регламентом соревнований;
- 2.3. Наличие ассистента: допускается в соответствии с Регламентом соревнований.

### **3. Параметры гейма**

- 3.1. Цель игры: достижение победы в соответствии с условиями технической спецификации и получения навыка управления Техническими объектами.
- 3.2. Гейм не делится на раунды и длится фиксированное время (в зависимости от текущих спецификаций) или же до уничтожения всех объектов управления команды противника, или до захвата базы противника, или до сдачи одной из сторон;
- 3.3. Ничья в гейме не допускается. Победитель определяется Главным судьёй в соответствии с Регламентом соревнований.

### **4. Организационное обеспечение соревновательного процесса**

- 4.1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 10 минут, разминка перед первым матчем – 15 минут, перед последующими – 10 минут;
- 4.2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами одного участника: 5 минут;
- 4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами: 5 минут;
- 4.4. Получение вне интерфейса клиента участниками информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды;
- 4.5. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 10 минут только в случае неисправности оборудования (не включает дисконнекты);

- 4.6. Изолирование спортсменов или игровой зоны от зрительской зоны - согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины;
- 4.7. Список арен: определяется текущими спецификациями дисциплины;
- 4.8. Правила выбора арен: арена определяется Текущими спецификациями или Регламентом соревнований;
- 4.9. Правила выбора стороны (атака/защита) в начале гейма и правила чередования сторон определяются текущими спецификациями или Регламентом соревнований;
- 4.10. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления в начале гейма: выбор объекта управления осуществляется по правилам, установленным используемой видеоигрой или Текущими спецификациями.

## **5. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности**

- 5.1. Изменение аккаунтов участников или создание специальных аккаунтов определяется Техническими спецификациями;
- 5.2. Правило выбора сервера и хоста:
  - сервера соревнований определяются их регламентами.
  - хостом выступает один из участников матча по обоюдному согласию сторон, если иное не установлено судьёй матча или Регламентом соревнований.
- 5.3. Правила создания и обязательные настройки и установки игровой комнаты:
  - режим – в зависимости от Регламента соревнований,
  - максимальное количество участников – в зависимости от Регламента соревнований,
  - наблюдатели (обозреватели) – в зависимости от Регламента соревнований.
- 5.4. Обязательные настройки клиента – в зависимости от Регламента соревнований.
- 5.5. Запрещённые и разрешённые приёмы и действия внутри видеоигры – в зависимости от Регламента соревнований.
- 5.6. Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры, если иное специально не предусмотрено Регламентом соревнований.
- 5.7. Специфическое запрещённое или обязательное программное обеспечение – определяется Техническими спецификациями.
- 5.8. Ограничения на устройства ввода/вывода, настройки и команды управления, порядок их подключения - нет.

## **6. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры**

- 6.1. При дисконнекте всех игроков (в случае технических неполадок на сервере) назначается переигровка;

- 6.2. В командных дисциплинах при дисконнекте одного или нескольких игроков в одной или обеих командах игра приостанавливается до их возвращения, но не более 15 минут (время может быть уменьшено Регламентом соревнований);
- 6.3. В личных соревнованиях при дисконнекте одного из игроков решение о продолжении игры принимается судьёй.
- 6.4. Если по истечении установленного времени не всем спортсменам удалось вернуться к управлению объектом управления, игра возобновляется в текущем составе, однако любая из сторон может обратиться к соперникам, либо к судье матча с просьбой о переигровке. Переигровка в этом случае осуществляется только по обоюдному согласию сторон или по решению судьи матча;
- 6.5. Переигровка производится теми же объектами управления, что и прерванная игра.

## **7. Наблюдение за игрой, судейство и ассистирование**

- 7.5. На лан-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.
- 7.6. Разрешение и удаление обозревателей: аккредитованные обозреватели допускаются без ограничений.
- 7.7. Ограничение действий ассистента:  
общение со спортсменом только в перерывах между матчами, геймами и во время остановок игры (за исключением указаний о таймауте своей стороне);
- 7.8. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований: При проведении лан-соревнований трансляция матча в информационно-телекоммуникационную сеть Интернет или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за её недоступностью участникам матча.

## **8. Обязательные положения текущей спецификации дисциплины**

- 8.1. В текущей спецификации дисциплины указываются:
  - способ выбора объектов управления участниками гейма;
  - используемые для соревнований видеоигры и их версии;
  - список арен и модов для проведения соревнований;
  - время на выбор объектов управления до начала гейма.

## **ОБЩИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ГОЛОВЛОМОК**

### **1. Общие требования**

- 1.1. Для проведения соревнований используются видеоигры жанра головоломки, для решения которых требуется сообразительность и скорость реакции, а не специальные знания высокого уровня.
- 1.2. Платформы видеоигр определяются в Текущих спецификациях.



## **2. Участники**

- 2.1. Число сторон в матче: 2;
- 2.2. Число участников за одну сторону: 1;
- 2.3. Наличие ассистента: не допускается.

## **3. Параметры гейма**

- 3.1. Параметры гейма определяются Техническими спецификациями. Цель игры – превзойти соперника в выполнении условий головоломки в условиях ограниченного времени.
- 3.2. Раунд заканчивается проигрышем одного из спортсменов в соответствии с условиями технической спецификации.

## **4. Организационное обеспечение соревновательного процесса**

- 4.1. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода - 10 минут;
- 4.2. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами одного участника - 10 минут;
- 4.3. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами - 5 минут;
- 4.4. Получение вне интерфейса клиента участника информации о действиях оппонента: не допускается;
- 4.5. Паузы и таймауты: не более трёх таймаутов по 30 секунд за гейм от одной стороны, только между раундами;
- 4.6. Изолирование спортсменов или игровой зоны от зрительской зоны - согласно Регламенту соревнований: отдельное помещение и / или наушники и/или звукоизолирующие кабины;
- 4.7. Список арен - нет арен;
- 4.8. Правила выбора арен - нет;
- 4.9. Правило выбора стороны и правила чередования сторон - нет.
- 4.10. Правила выбора и объявления разновидности (схемы, вида) объекта управления или персонажа в начале гейма – есть в соответствии с регламентом и Технической спецификацией.

## **5. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности**

- 5.1. Изменение аккаунтов спортсменов или создание специальных аккаунтов: не требуется.
- 5.2. Правила выбора сервера и хоста: выбор сервера не играет роли, хостов нет.
- 5.3. Правила создания и обязательные настройки и установки игровой комнаты: определяется Регламентом и техническими спецификациями.
- 5.4. Обязательные настройки клиента - нет.

- 5.5. Запрещённые и разрешённые приёмы и действия внутри видеоигры - нет.
- 5.6. Запрещённые и разрешённые персонажи, предметы, юниты и здания - нет.
- 5.7. Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: есть.
- 5.8. Специфическое запрещённое или обязательное программное обеспечение – определяется Техническими спецификациями.
- 5.9. Ограничения на устройства ввода/вывода, настройки и команды управления, порядок их подключения: определяется регламентом и Техническими спецификациями, макросы запрещены.

## **6. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры**

- 6.1. Дисконнектом считается полная потеря связи спортсмена с сервером, не возобновившаяся в течение минуты.
- 6.2. В случае дисконнекта одного из спортсменов, после его возвращения стороны решают, переигрывать раунд или нет. Если стороны не могут прийти к соглашению, решение принимает матчевый судья по результатам записи раунда на сервере игры. Гейм продолжается с сохранением счёта по раундам.
- 6.3. Если связь не возобновлена в течение 10 минут, выигрыш в гейме присуждается оставшемуся участнику.

## **7. Специфические нарушения и дисциплинарные взыскания**

- 7.1. Специфические нарушения определяются Регламентом.

## **8. Наблюдение за игрой, судейство и ассистирование**

- 7.9. На лан-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях судья может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами.
- 7.10. Разрешение и удаление обозревателей: аккредитованные обозреватели допускаются без ограничений.
- 7.11. Ограничение действий ассистента:  
общение со спортсменом только в перерывах между матчами, геймами и во время остановок игры (за исключением указаний о таймауте своей стороне);
- 7.12. Основные правила трансляции для всех способов проведения соревнований:  
При проведении лан-соревнований трансляция матча в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» или в зрительскую зону может вестись без задержки только при условии контроля за её недоступностью участникам матча.

## **9. Обязательные положения текущей спецификации дисциплины**

- 9.1. В текущей спецификации дисциплины указываются:  
– список серверов для проведения соревнований,

– видеоигры, платформы, текущие версии.

## **Термины компьютерного спорта**

Автоматизированная онлайн-система проведения соревнований (АОС) – специализированный вебсайт с программой, на котором происходит регистрация, жеребьёвка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

Аккаунт – учётная запись и идентификатор пользователя на сервере (в системе серверов) видеоигры, который является идентификатором спортсмена в видеоигре.

Арена (или карта) – видеопроекция спортивной площадки (часть игровой вселенной), не управляемая игроком, на которой происходят основные соревновательные действия.

Ассистент – лицо, дающее указания, консультирующее участников в процессе соревнований.

Видеоигра – компьютерная программа, используемая спортсменом через устройства ввода/вывода аппаратного обеспечения и создающая образы, воспринимаемые органами чувств человека и моделирующие воображаемый мир спортивного игрового процесса (игровую вселенную). В тексте настоящих правил под «видеоигрой» подразумевается многопользовательская видеоигра, в которой объекты управления нескольких человек действуют на одной и той же арене одновременно.

Гейм – составная часть матча, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счётом или выявлением победителя по другим признакам. По результатам сыгранных геймов определяется результат матча.

Соревновательная головоломка — спортивная дисциплина компьютерного спорта, жанр видеоигр, в которых игроки сталкиваются с непростыми задачами, для решения которых, требуется выполнение действий в уме, сообразительность, и результат зависит от скорости мышления и качества знаний стратегии и тактики игры.

Дисконнект – потеря связи клиента участника с сервером или хоста участника с клиентами других участников, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

ЕСнУП – система для проведения единых соревнований на удаленных площадках.

Игровой сервер (или просто сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Клиент, клиентская часть видеоигры – аппаратный или программный компонент видеоигры, являющийся персональным оборудованием или его неотъемлемой частью или установленный на персональном оборудовании спортсмена, посылающий запросы серверу.

Компьютерный спорт – (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, e sport, electronic sport) — вид спорта, представляющий соревновательную деятельность, специальную практику подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

ЛАН – префикс, использующийся для обозначения соревнований и других мероприятий, проходящих в заведениях компьютерного досуга, либо на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

Макрос – программа сценария, последовательности или сочетания действий объекта управления, созданная на языке, воспринимаемом видеоигрой или устройством ввода, но не являющаяся частью видеоигры или стандартной функцией устройства ввода, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и пр.). Для выполнения действий, запрограммированных в макросе, участнику соревнований, который им не пользуется, требуется больше времени или специальные навыки.

Матч – спортивное состязание между двумя спортсменами или командами, состоящая из геймов. Результат матча - единица турнирной таблицы или сетки соревнований с двумя (или более) соревнующимися сторонами в одной дисциплине

Объект управления, юнит – часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, игровой контроллер и т.п.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с ареной и объектами управления других пользователей, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие и текущими значениями параметров состояния. Участие в состязаниях осуществляется путём управления игроком его объекта управления.

Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации взаимодействия с пользователем.

Онлайн – префикс, использующийся для обозначения соревнований, других мероприятий, действий, игр и взаимодействия, осуществляемых дистанционно с использованием сети Интернет без визуального контакта участников.

Персонаж (или герой) – объект управления (в некоторых играх – часть объекта управления), воспринимаемый, как цельная игровая единица с персональными особенностями, характеристиками перемещения, взаимодействия с ареной и другими единицами и текущим состоянием.

Пинг – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

Платформа – аппаратная и программная основа использования видеоигры. В Регламентах соревнований указываются платформы проведения соревнований.

Предмет (игровой предмет) – часть программного кода видеоигры, игровая единица, приобретаемая в процессе игры аккаунтом, персонажами или юнитами и действующая при контакте с ней объекта управления, либо по команде её использования, изменяя/добавляя характеристики, либо изменяя параметры состояния персонажей и юнитов. В видеоиграх, использующихся для соревнований, предметы классифицируются по следующим параметрам:

1) Активирование

– контактные (предмет действует или начинает действовать на объект управления при совмещении объекта управления или его части с самим предметом в пространстве игровой вселенной);

– экипирующие (предмет приобретается объектом управления и становится его частью, но действует или начинает действовать по отдельной команде);

2) Нахождение или способ приобретения

– предмет арены (делятся на предметы с фиксированным местом нахождения и возрождением после приобретения или использования, предметы со случайным местом нахождения);

– предметы добычи/покупки (приобретаются объектом управления в установленных местах за ресурсы, либо в результате столкновения с объектом управления оппонента или нейтральными игровыми единицами);

– предмет предварительной экипировки (всегда экипирующий, приобретается объектом управления без взаимодействия с ареной в процессе его настройки перед геймом или раундом, может быть приобретён аккаунтом для экипировки объекта управления);

3) Способ принадлежности к объекту управления

– неотделяемый (неотделим от объекта после приобретения со сроком действия как минимум до респауна или следующего раунда);

– отделяемый (может быть сброшен на арену или передан другому объекту управления);

4) Длительность действия или существования

– расходующий (мгновенно или в течение определённого времени либо по количеству своего действия или воздействия на него; – исчезающий после использования);

– постоянный (не расходуется и сохраняет свои свойства);

– регенерирующийся (используется по команде и может использоваться снова по истечении установленного времени.

В тексте настоящих правил под «предметом» понимается такой игровой предмет, если не оговорено другое.

Раунд – в некоторых играх составная часть гейма.

Симуляторы — «имитаторы», механические или компьютерные, «имитирующие» управление каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством.

Симулятор технический – симулятор управления транспортной, боевой и спец-техникой (в том числе: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор);

Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) – симулятор спортивной игры, воссоздающий спортивную игру на арене (в игровой вселенной) с помощью компьютерных программ, создающий видеоплощадку для соревнований по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке (в том числе: симуляторы футбола, шахмат, шашек, спортивного бриджа, го, хоккея и т.д.);

Сервер – то же, что игровой сервер, если специально не оговорено другое.

Состояние объекта управления, юнита, персонажа – совокупность числовых значений (параметров состояния) характеристик объекта управления или его составной части (юнита, персонажа и пр.).

Участник соревнований – физическое лицо (спортсмен), команда (пара или группа лиц), ассистент, участвующие в соревнованиях одной дисциплины, сохраняющие свой состав на протяжении всех этапов отдельного соревнования.

Характеристика (объекта управления, юнита, и пр.) – качество единицы игровой вселенной (или совокупности единиц), описывающее возможности её взаимодействия с другими элементами игровой вселенной (взаимного или одностороннего влияния на состояние), перемещение в игровой вселенной, отображения на устройствах вывода, – в процессе игры. Наиболее часто встречающиеся характеристики в видеоиграх:

– жизнь – характеризует наличие игровой единицы на арене, описывается числовым значением здоровья и возможными максимальной и минимальной величиной здоровья (которые также могут выступать параметрами в ряде игр);

– перемещение – характеризует способность игровой единицы перемещаться в игровой вселенной, описывается числовым значением скорости;

– поражающая способность – характеризует способность отрицательного влияния на текущий параметр здоровья других единиц, описывается числовыми значениями, пропорциональными таковому влиянию и может зависеть от других характеристик (например, наличие или отсутствие дополнительных предметов у объекта управления).

Помимо перечисленных характеристики обуславливаются дисциплиной соревнований, а также видеоигрой.

Хост – компьютер с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте игры, либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе игры.

Юнит – объект управления - обезличенная подвижная игровая единица, обладающая характеристиками перемещения, взаимодействия с ареной, другими единицами, являющаяся частью объекта управления или частью арены. В одном объекте управления могут состоять несколько одинаковых юнитов.