

**УТВЕРЖДЕН**  
Решением  
Бюро Правления ФКС России  
Протокол № 60  
от «20» июня 2022 г.

**УТВЕРЖДЕН**  
Решением  
Генерального директора  
Общества с ограниченной  
ответственностью «Объединенная  
профессиональная спортивная лига»  
Петровым Е.С.  
«30» июня 2022 г.



**РЕГЛАМЕНТ**  
**профессионального спортивного**  
**соревнования по спортивной дисциплине**  
**«спортивный симулятор» вида спорта**  
**«компьютерный спорт»**  
**«UPSL – Summer22»**

Москва  
2022

## Глава 1. Глоссарий и сокращенные наименования

**Лига** – Общество с ограниченной ответственностью «Объединенная профессиональная спортивная лига».

**ФКС России** – Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России».

**Организаторы** – Лига и ФКС России.

**Соревнование** – профессиональное спортивное соревнование по спортивной дисциплине «спортивный симулятор» вида спорта «компьютерный спорт» «UPSL – Summer22».

**Правила компьютерного спорта (правила вида спорта «компьютерный спорт»)** – официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

**Спортивный сезон Лиги** – период проведения Соревнования с «01» июля 2022 года по «30» сентября 2022 года.

**Регламент** – Регламент профессионального спортивного соревнования по спортивной дисциплине «спортивный симулятор» вида спорта «компьютерный спорт» «UPSL – Summer22».

**Договор** – договор между Лигой и ФКС России о совместной организации соревнований.

**Официальный сайт Соревнования** – [www.upsl.ru](http://www.upsl.ru)

**Bo1** – формат проведения матча между участниками; матч состоит из одного гейма, по итогам которого определяется победитель матча.

## Глава 2. Цели и задачи Соревнования

1. Соревнование проводится в целях:

- создания конкурентоспособного спортивно-соревновательного продукта в сфере профессиональных спортивных соревнований по спортивной дисциплине «спортивный симулятор» вида спорта «компьютерный спорт»;
- формирования регулярной системы профессиональных соревнований по спортивной дисциплине «спортивный симулятор» вида спорта «компьютерный спорт», участие в которых направлено на получение спортсменами дохода;
- популяризации и дальнейшего развития спортивной дисциплины «спортивный симулятор» и вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации;
- организации досуга граждан Российской Федерации в сфере физической культуры и спорта.

2. Задачами проведения Соревнования являются:

- определение победителя и призеров Соревнования;
- повышение уровня спортивного мастерства спортсменов в спортивной дисциплине «спортивный симулятор» вида спорта «компьютерный спорт»;
- подготовка спортсменов Российской Федерации в целях их успешного выступления на международных соревнованиях.

## Глава 3. Общие положения

1. Права на организацию и проведение Соревнования принадлежат Лиге и ФКС России.

2. Организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК, состоящая из судей, утверждаемых Лигой. Права, обязанности и порядок формирования ГСК утверждаются Лигой. Судья руководит Соревнованием и непосредственно отвечает за его проведение в



соответствии с Регламентом, Правилами вида спорта «компьютерный спорт», назначает ассистентов и контролирует их работу, выполняет все функции, необходимые для проведения Соревнования.

3. Участие в Соревновании не основано на риске. Участие в Соревновании для Спортсменов направлено на получение дохода. Соревнование является профессиональным спортивным соревнованием по смыслу действующего законодательства Российской Федерации в области физической культуры и спорта. Соревнование проводится не в целях рекламы товаров, работ и услуг. За участие денежные средства не взимаются.

4. Матчи Соревнования проводятся по Правилам вида спорта «компьютерный спорт» и в соответствии с нормами Регламента и нормативных документов Организаторов. Все участники Соревнования, их представители, должностные лица, иные специалисты, судьи и иные лица Соревнования должны знать и исполнять нормы Регламента и Правил вида спорта «компьютерный спорт».

5. Спортсмены, предоставившие Лиге любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации.

6. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и официальных лиц, связанные с участием в Соревновании, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Лигой для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

7. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования. Спортивные санкции за оказание противоправного влияния на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнования, применяются в порядке, предусмотренном Регламентом, Правилами вида спорта «компьютерный спорт» и нормативными документами Организаторов.

8. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на матчи Соревнования, а также на официальные спортивные соревнования по виду спорта «компьютерный спорт».

9. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплины Соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

10. За нарушение положений настоящего Регламента, Правил вида спорта «компьютерный спорт» к Участникам могут быть применены спортивные санкции в порядке, предусмотренном Регламентом, Правилами вида спорта «компьютерный спорт», нормативными документами Организаторов.

#### **Глава 4. Состав участников**

1. Количество участников Соревнования – 23 (двадцать три) спортсмена.

Состав участников Соревнования является постоянным в течение всего Спортивного сезона Лиги.

Замена участников в течение Спортивного сезона Лиги возможна исключительно по решению Лиги в порядке, предусмотренном Регламентом.

2. Состав участников Соревнования формируется Лигой самостоятельно путем направления потенциальным участникам Соревнования приглашений.

3. Лига по своему усмотрению выбирает потенциальных участников Соревнования с учетом следующих критериев:

- Соревнование проводится среди мужчин и женщин;

- минимальный возраст участника – 18 (восемнадцать) лет на момент направления Лигой соответствующего приглашения.

Допуск приглашенных Лигой к участию в Соревновании спортсменов осуществляется в порядке, предусмотренном Регламентом.

4. Состав участников утверждается Лигой и публикуется на официальном сайте Лиги.

5. Замена действующего участника Соревнования на нового участника Соревнования осуществляется:

- по решению Лиги в случае, если участие в Соревновании конкретного участника соревнования противоречит целям и задачам организации и проведения Соревнования, уровень спортивного мастерства участника не соответствует уровню спортивного мастерства других участников Соревнования или в случае нарушения им Регламента и/или Правил вида спорта «компьютерный спорт», иных нормативных документов Лиги и ФКС России;

- на основании письменного заявления участника Соревнования о снятии с Соревнования.

Заявление участника Соревнования о снятии с Соревнования должно быть утверждено Лигой.

Место участника Соревнования, который подлежит замене, занимает новый участник, которому Лига направила приглашение об участии в Соревновании.

Новый участник Соревнования допускается к участию в Соревновании только при условии выполнения требований, предусмотренных Регламентом.

## **Глава 5. Допуск к участию**

1. Спортсмены допускаются к участию в Соревновании при условии подписания соглашения об участии в Соревновании по форме, предусмотренной Приложением № 1 к Регламенту, а также выполнения соответствующих требований Регламента. Соглашение об участии в Соревновании приравнивается к заявке об участии в спортивном соревновании.

2. Участники Соревнования обязаны предоставить Лиге все необходимые сведения в соглашении об участии в Соревновании.

3. Участник Соревнования обязан достоверно и в полном объеме заполнить сведения, предусмотренные соглашением об участии в Соревновании.

4. Участник Соревнования обязуется соблюдать Правила вида спорта «компьютерный спорт», Регламент и приложения к нему, нормативные документы Лиги и ФКС России, иные документы, утвержденные Лигой.

5. Названия аккаунтов (никнеймы) Участников не должны нарушать действующее законодательство Российской Федерации, права, свободы и законные интересы третьих лиц, а также не должны противоречить общественным интересам, а также принципам гуманности, морали, нравственности и общепринятой этике.

Лига сохраняет за собой право не допустить до Соревнования Участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд в том числе:

- являются интеллектуальной собственностью 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 спортивных Соревнований;

- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.



## **Глава 6. Место и сроки проведения Соревнования**

1. Место проведения Соревнования – 123100, г. Москва, Шмитовский проезд, 16с1.
2. Сроки проведения Соревнования (Спортивный сезон Лиги) – с «01» июля 2022 года по «30» сентября 2022 года.

## **Глава 7. Структура и система проведения Соревнования**

1. В Соревновании используется спортивный симулятор вида спорта «хоккей» «NHL 2021» от компании EA Sports. Соревнование проходит по Правилам компьютерного спорта и в соответствии с Регламентом.

2. Характер Соревнования – личный зачет. В матчах Соревнования соревнуются между собой 2 (два) спортсмена.

3. Соревнование проводится по круговой системе проведения в формате регулярного чемпионата (система круговых встреч между всеми участниками Соревнования) – система розыгрыша, при которой каждый спортсмен встречается с каждым соперником.

4. Количество и календарь кругов, туров, матчей определяются Лигой дополнительно.

5. Перед началом матча спортсмен выбирает виртуальную хоккейную команду, которой будет управлять в ходе матча.

6. Все матчи Соревнования состоят из 1 гейма. Результат матча определяется по итогам гейма. Все матчи Соревнования играют в режиме «буллиты», предусмотренном симулятором хоккея. Серия буллитов состоит из 3 (трех) или 5 (пяти) бросков. Количество бросков в серии буллитов определяется по усмотрению Лиги.

7. По итогам матча спортсменам присваиваются турнирные очки (очки) следующим образом:

- за победу в матче спортсмену начисляется 3 (три) очка;
- за ничью в матче спортсмену начисляется 1 (одно) очко;
- за проигрыш в матче спортсмену начисляется 0 (ноль) очков.

Очки, набранные спортсменом по результатам матчей в течение Спортивного сезона Лиги, суммируются между собой и фиксируются в итоговой турнирной таблице Соревнования.

В зависимости от количества очков спортсмены в порядке убывания занимают соответствующие места в итоговой турнирной таблице Соревнования.

8. Победителем Соревнования является спортсмен, набравший наибольшее количество очков по итогам Соревнования.

9. В случае, если по результатам всех матчей Соревнования два или более участника набрали равное количество очков в итоговой турнирной таблице Соревнования, для распределения мест последовательно применяются следующие дополнительные критерии:

- общее количество побед по итогам всех матчей Соревнования (больше побед – выше место в итоговой турнирной таблице Соревнования);
- результаты личных встреч спортсменов, набравших равное количество очков (больше побед – выше место в итоговой турнирной таблице Соревнования).

В случае, если все вышеуказанные показатели совпадают, между игроками с равным количеством очков проводится дополнительный матч.

## **Глава 8. Организация проведения матчей Соревнования**

1. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
2. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».

### 3. Требования к организации:

- версия спортивного симулятора: NHL 2021, лицензионная, последней актуальной версии;
- игровая платформа: Sony PlayStation 5;
- команды: национальные сборные, команды хоккейных клубов и предлагаемые в NHL 2021 команды;
- игрокам разрешается использовать свои геймпады стандартной модели;
- тип матча: буллиты;
- правила: пользовательские;
- травмы: Выкл.;
- управление вратарем при буллитах: Вкл.;
- сложность: суперзвезда;
- стиль игры: соревновательный.

4. За задержку начала или продолжения гейма (матча) более чем на 3 (три) минуты участнику может быть присуждено техническое поражение.

5. «Вызывающий» игрок обязан представить матчевому судье возможность проверки игровых настроек и только после этого начать матч. В случае, если матч начался при неправильных настройках, он должен быть прерван и переигран заново. Участник, признанный виновным в несоблюдении настроек повторно, наказывается техническим поражением.

6. При разрыве соединения с сервером («дисконнете») во время матча по причинам, на которые не могут повлиять Организаторы, матчевый судья должен назначить переигровку.

7. Саботирование матчей и решений судей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций (в том числе, дисквалификации).

8. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в форме протеста в порядке, предусмотренном Регламентом и правилами компьютерного спорта.

9. Участники вправе останавливать матч только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

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

Остановка матча по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

10. В связи с эпидемиологической обстановкой и в случае введения ограничительных мер, направленных на борьбу с распространением новой коронавирусной инфекции COVID-19, структура, формат и система проведения Соревнования (в том числе, календарь Соревнования), в том числе его отдельных этапов, могут быть изменены Организаторами с соответствующим уведомлением об этом Участников Соревнования.

## Глава 9. Награждение

1. Победитель Соревнования награждается денежным призом.
2. Игроки, занявшие призовые места по итогам Соревнования, награждаются денежными призами согласно занятым местам.
3. Количество призовых мест, размер, сроки и порядок выплаты денежных призов определяются решением Лиги.



## Глава 10. Финансирование

1. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляется Лигой.
2. Выплата призового фонда победителю и призерам осуществляется Лигой.
3. Финансовое обеспечение предоставления судьям компенсационных выплат и материально-технического обеспечения, получаемых ими в связи и для участия в Соревновании, осуществляется за счет средств Лиги.
4. С целью осуществления финансирования Соревнования Лига вправе привлекать средства спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.
5. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных незапрещенных действующим законодательством Российской Федерации источников.

## Глава 11. Обеспечение безопасности участников и зрителей

1. Главной целью обеспечения безопасности является создание условий для беспрепятственного проведения Соревнования, сохранения жизни и здоровья его участников и зрителей, нейтрализация угроз, возникающих в ходе его подготовки и проведения.
2. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Соревнования необходимо руководствоваться действующим законодательством Российской Федерации, законами соответствующих субъектов Российской Федерации, подзаконными актами Российской Федерации.

## Глава 12. Обязанности Лиги и ФКС России

1. Обязанности Лиги:
  - осуществлять деятельность по организации Соревнования;
  - действовать в целях популяризации и дальнейшего развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации;
  - определять общий порядок взаимодействия со средствами массовой информации (СМИ);
  - осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
  - определять условия допуска участников к Соревнованию;
  - вести общую систему учета данных о спортсменах, принимающих участие в Соревновании;
  - организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных настоящим Регламентом;
  - осуществлять регистрацию результатов туров Соревнования;
  - осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
  - осуществлять организацию судейства Соревнования в соответствии с Договором;
  - определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования;
  - обеспечивать безопасность проведения Соревнования в соответствии с требованиями действующего законодательства Российской Федерации;
  - обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнования;

- осуществлять взаимодействие с собственниками, пользователями мест проведения Соревнования по вопросам, включая, но не ограничиваясь:
- организации пропускного и внутриобъектового режимов в местах и во время проведения Соревнования;
- обеспечивать заключение соответствующих договоров с собственниками или пользователями мест проведения Соревнования в связи с организацией и проведением Соревнования, а также заключение договоров с третьими лицами, необходимых для организации и проведения Соревнования;
- осуществлять иную деятельность в пределах своей компетенции, необходимую для организации и проведения Соревнования.

#### 2. Обязанности ФКС России:

- участвовать в организации Соревнования в порядке и на условиях, предусмотренных Регламентом и Договором;
- в случае необходимости и по соответствующему запросу Лиги, утверждать регламенты (иные необходимые нормативные документы Соревнований), формат, календарь, состав участников, итоги Соревнований;
- обеспечивать информационную поддержку Соревнований через информационные ресурсы ФКС России в порядке, установленном договорами между ФКС России и Лигой.

### Глава 13. Обязанности участников

1. Все участники Соревнования обязаны вести себя гуманным образом (поведение, не нарушающее норм и правил общества), придерживаться общепринятых правил поведения, и соблюдать дисциплину и проявлять уважение по отношению к другим участникам, к судьям, другим официальным лицам, представителям прессы.

2. Участники Соревнования обязаны беспрекословно подчиняться требованиям Лиги, судей и иных официальных лиц Соревнования, если они не противоречат настоящему Регламенту и Правилам вида спорта «компьютерный спорт».

3. Участники обязаны соблюдать конфиденциальность при общении с Лигой. Все тексты, написанные в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений являются конфиденциальными и не могут быть опубликованы без разрешения Лиги.

4. Участники Соревнования обязаны соблюдать Правила вида спорта «компьютерный спорт», Регламент, нормативные документы Лиги и ФКС России, иные документы, утвержденные Лигой.

5. Участникам Соревнования запрещается использовать любые предметы, инвентарь или оборудование, не предусмотренные Правилами вида спорта «компьютерный спорт» и Регламентом, и которое представляет потенциальную опасность для жизни и/или здоровья окружающих и/или самого участника.

6. Участники Соревнования обязаны воздерживаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий.

7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и принцип честной игры.

8. Участники Соревнования обязаны соблюдать технику безопасности и эксплуатации инвентаря, антидопинговые требования.

9. Участники Соревнования обязаны соблюдать дресс-код и иные требования к внешнему виду участников Соревнований, утвержденные Лигой.

#### 10. Участникам Соревнования запрещается:

- применение физической силы, а также любые угрожающие действия по отношению к официальным лицам, судьям, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования;



- вмешиваться в работу судьи или его ассистентов;
- выведение из строя и иное причинение вреда спортивному инвентарю;
- любое вмешательство в процесс игры, препятствующее нормальному ходу матча;
- преднамеренно затягивать игру;
- совершать иные действия, препятствующие нормальной организации и проведению Соревнования, противоречащие Правилам вида спорта «компьютерный спорт», положениям настоящего Регламента, нормативных документов Лиги и ФКС России;
- вступать в сговор друг с другом;
- получать и/или использовать несанкционированную информацию (в том числе смотреть трансляцию Соревнования в прямом эфире).

Любые участники, уличенные в сговоре на какой-либо стадии Соревнования, отстраняются от Соревнования и принуждаются к возврату любых компенсаций и призов, полученных ими от Лиги и в связи с их участием в Соревновании.

Примеры сговора включают, кроме прочего:

- намеренный проигрыш по любой причине;
- игра в интересах другого Участника для помощи этому Участнику в любом этапе Соревнования;
- «договорные матчи» в любой форме;
- договоренность о разделе денежного или иного приза.

11. Все участники должны общаться с судьями, персоналом и другими участниками на русском языке.

12. По запросу Лиги (в том числе по запросу Главного судьи или судей) участники обязаны подтвердить свою личность перед началом каждого тура.

13. Участники Соревнования должны заблаговременно (не позднее, чем за час до начала соответствующего матча, в котором принимают участие) являться в место проведения Соревнования. В случае невозможности своевременно явиться в место проведения Соревнования участники Соревнования обязаны заблаговременно (не позднее, чем за 24 часа до начала соответствующего матча, в котором принимают участие) уведомлять об этом Лигу.

## **Глава 14. Судейство**

1. Судейство Соревнования осуществляется Главной судейской коллегией (ГСК) в соответствии с Правилами вида спорта «компьютерный спорт» и положениями Регламента.

2. До момента начала Соревнования Лига определяет количественный и персональный состав Главной судейской коллегии, а также назначает Главного судью Соревнования.

3. Форма одежды судей утверждается Лигой.

4. Протоколы сессий Соревнования должны в течение 1 (одного) дня после проведения соответствующих сессией Соревнования направляться на адрес электронной почты Лиги [info@upsl.ru](mailto:info@upsl.ru).

5. Судьи могут быть отстранены Лигой от осуществления судейства Соревнования на срок, определяемый Лигой, в случае неудовлетворительного исполнения своих обязанностей в соответствии с требованиями Правил вида спорта «компьютерный спорт» и настоящего Регламента.

6. Судьям Соревнования запрещается участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на Соревнования, организованные и

проводимые Лигой, а также на все спортивные соревнования по виду спорта «компьютерный спорт».

## **Глава 15. Дисциплинарные нарушения и спортивные санкции**

1. Участники Соревнования, нарушающие Правила вида спорта «компьютерный спорт», а также положения Регламента, могут быть привлечены к спортивной ответственности в порядке, предусмотренном Правилами вида спорта «компьютерный спорт», Регламентом и нормативными документами Лиги и ФКС России.

2. Недисциплинированное поведение, а также любое иное поведение, противоречащее Правилам вида спорта «компьютерный спорт», нормам и правилам, предусмотренным Регламентом, наказывается предупреждением, удалением или дисквалификацией. Правилами вида спорта «компьютерный спорт», нормативными документами Организаторов могут предусматриваться также и иные спортивные санкции в случае совершения нарушений, предусмотренных Регламентом и/или соответствующими документами.

3. Нарушение участниками обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Лигой, опубликование текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов без разрешения Лиги к нарушителю могут быть применены спортивные санкции.

4. В случае несвоевременной явки участника Соревнования в место проведения Соревнования, в том числе, вызвавшее задержку начала соответствующего матча, а также в случае неявки участника Соревнования на матч, к такому участнику Соревнования могут быть применены спортивные санкции, в том числе, дисквалификация.

5. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами вида спорта «компьютерный спорт» и настоящим Регламентом, Лига вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Регламентом, Правилами вида спорта «компьютерный спорт», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

## **Глава 16. Протесты**

1. В случае если в ходе Соревнования участник полагает, что его права были нарушены решением любого из судей или каким-либо событием, произошедшим в течение Соревнования и повлиявшим на исход матча, такой участник может подать протест в ГСК в порядке, предусмотренном Правилами вида спорта «компьютерный спорт».

2. Бездоказательные протесты не рассматриваются. ГСК рассматривает только письменные мотивированные протесты.

## **Глава 17. Адрес и реквизиты Организаторов**

**Общество с ограниченной ответственностью «Объединенная профессиональная спортивная лига»**

Адрес: 123100, город Москва, Шмитовский проезд, д. 16 стр. 1

ИНН/КПП: 9703021674/770301001

ОГРН: 1207700433610



**Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России)**

Адрес: 127434, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Тимирязевский, ш. Дмитровское, д. 27, к. 1, ком. 72

ИНН/КПП, 7730136455/771301001

ОГРН: 1037700207401