**Киберспорт**

Виды дисциплин:

1. **Шахматы** – проходят с 01.08 по 09.08.2020 на платформе <https://lichess.org/>
2. **Шашки** – проходят с 01.08 по 09.08.2020 на платформе <https://logic-games.spb.ru/checkers/>
3. **Киберфутбол FIFA 2020** – 01-08 августа 2020 года – отборочные игры; 09 августа 2020 года – финальные игры на платформе

 <https://challonge.com/ru/tournamen>

 **Общие правила:**

- для участия в турнире необходимо зарегистрироваться на площадке <https://vk.com/ingamekrsk> «Вконтакте».

- организатор имеет право изменить регламент турнира в любой момент без предварительного оповещения участников.

- ресурсы информирования и обратной связи с участниками – группы турнира в социальных сетях и видеосервисах: <https://vk.com/ingamekrsk>

**Шахматы и шашки**

Механизм и порядок проведение мероприятия:

- участники играют по олимпийской системе (проиграл-выбыл);

- турнирная сетка будет размещаться на сайте. <https://challonge.com/ru/tournament> .

**Киберфутбол FIFA 2020**

Общие положения:

К участию в Турнире допускаются участники, ознакомившиеся и принявшие условия данного регламента и проживающее в городе Красноярск.

Место проведения Турнира: площадка Организатора по адресу в сети интернет <https://challonge.com/ru/tournamen> далее (онлайн)

Все участники обязаны ознакомиться с инструкциями FastCup, в сети Интернет и применять их.

Регистрация для участия в отборочных этапах производится не позднее чем за 4 часа до начала соревнований.

Для регистрации в турнире необходимо в ссылке на регистрацию заполнить поля:

- Ссылка на соц.сеть – для связи с соперником

- Номер телефона

- Нажать кнопку «Получать уведомления» для автоматической рассылки о ходе турнира в соц. сети vk.com

- Личные сообщения в соц. сетях необходимо открыть

- PSN ID (для аккаунта PS4).

Участники турнира обязаны:

- соблюдать регламент турнира;

- придерживаться инструкции FastCup;

- по первому требованию организатора предоставить скан или фотографию документа, подтверждающего личность;

- предоставлять организатору достоверную информацию о себе и своём игровом профиле;

- в случае замены игрового профиля, участник турнира обязан уведомить об этом Организатора.

Отборочный и финальный этап

1. Отборочный этап проходит в формате FastCup, за два или три дня в зависимости от расписания турниров, игры идут последовательно согласно расписанию на Площадке и играются подряд.

2. Начало каждого игрового дня в 12:00

3. Отборочный и финальный этап проходит по системе:

- группы + плей-офф (8 или больше участников);

- формат группы – 1 игра с каждым соперником (возможен ничейный исход);

- формат плей-офф – bo1 (до 1 победы) (в случае ничейного исхода играется новый матч. Победителем признается игрок, чья команда победила в противостоянии);

- финал, матч за 3 место – bo3 (до 2 побед). (в случае ничейного исхода играется новый матч. Победителем признается игрок, чья команда победила в противостоянии);

4. Участник на каждую игру может выбирать любую команду: клуб или сборную (кроме сборных всех звезд). Выбранная команда может совпадать с выбранной командой соперника;

5. В рамках одного этапа игрок может изменить команду между играми в случае нескольких игр. Если произошел разрыв соединения, игроки обязаны доиграть прерванный матч, не меняя команды с учетом времени и счета;

6. Все игры проводятся в режиме FIFA UltimateTeam.

- Максимально разрешенный рейтинг команды равен 183 (где максимальная сыгранность команды равна 100, а максимальный рейтинг равен 83);

- На скамейку запасных разрешено использовать любых игроков;

- Аренда игроков допускается;

- Запрещено усиление игроков (тренировки);

Установки в игре и настройки матча:

- Длительность тайма: 6 минут;

- Управление: любой;

- Скорость игры: нормальная;

- Тип состава: онлайн;

- Свои схемы: запрещены;

- Своя тактика: разрешена;

- Задачи игрокам: можно менять.

**Условия проведения игр**

1. Турнирная сетка создается на турнирной площадке по адресу в сети интернет <https://challonge.com/ru/tournamen>

2. Если у двух Участников имеется равное количество очков по результатам игр в Группе, то применяются дополнительные критерии в следующем порядке:

- Набранные очки в личных встречах;

- Лучшая разница забитых и пропущенных голов в личных встречах;

- Лучшая разница забитых и пропущенных голов в Группе

- Наибольшее количество забитых голов в Группе;

- Если при использовании данных критериев все еще сохраняется равенство, то переигровка.

3. При одинаковом кол-ве очков у трех и более Участников, формируется отельная таблица с учетом только матчей этих Участников и применяются следующие критерии:

- Количество набранных очков;

- Наибольшее количество побед;

- Лучшая разница забитых и пропущенных голов;

- Наибольшее количество забитых голов;

- Если при использовании данных критериев все еще сохраняется равенство, то переигровка.

4. Все матчи играются до конца;

5. Если матч прервался по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по обоюдному согласию и с разрешения судьи. После повторного запуска необходимо доиграть оставшееся время. Начинает игру участник, который владел мячом в момент остановки игры. Команды участников должны остаться в тех же составах. При этом голы каждого участника, набранные им до разрыва соединения, суммируются с голами, набранными во время переигровки. Если до разрыва был удалён игрок/игроки, то после восстановления матча участники должны воссоздать удаление этого игрока/игроков.

6. Участники вправе принимать участие в Турнире исключительно под своей учетной записью PSN. Данный аккаунт закрепляется за участником в течение всего срока проведения Турнира. Аналогично не допускается использование зарегистрированного аккаунта другим участником Турнира.

7. Запрещено в симуляторе FIFA:

- Любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе неигровым путём.

- Оскорблять противников, других участников соревнований и официальных лиц соревнований.

- Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется организатором, и включает в себя некорректное поведение, саботирование игр соревнования и т.п.

- Намеренно разрывать соединение с сервером.

8. Игровые санкции:

- Игрок, покинувший игру или отказавшийся продолжить встречу (по любой причине), признается проигравшим в этой встрече со счетом 0-3.

- Игрокам, не появившимся в сети к контрольному времени тура/стадии, присуждается техническое поражение во встрече. Максимальное допустимое время опоздания игрока – 5 минут. В случае если к контрольному времени отсутствуют два участника одной встречи, то проставляется счет 0-0.

9. Порядок направления и рассмотрения апелляций:

- Все вопросы и замечания касательно нарушения правил игры подаются не позднее, чем за 10 минут до наступления контрольного времени тура.

- Решения Организатора по любой ситуации, включая неописанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

- Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения в текущей игре или во встрече в целом.

10. Наказания:

10.1. Если было выявлено, что участник нарушил изложенные выше правила, Организатор на свое усмотрение вправе вынести следующие наказания (по увеличению жесткости):

- устное предупреждение;

- присуждение технического поражения в игре;

- присуждение технического поражения во встрече;

- дисквалификация.

10.2. За повторные нарушения могут выноситься более строгие наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх. Организатор в исключительных случаях может дисквалифицировать участника без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения игровых правил и правил поведения.

11. Судейство

11.1. Решения Организатора по спорным моментам принимаются только на основании объективной информации без учета догадок и предположений.

11.2. Решения по спорным моментам принимаются только на основании предоставленной информации самими участниками.

11.3. Решения организатора являются окончательными и обязательными для исполнения всеми участниками.