

Регламент турнира «Олимп Кубок РФПЛ по киберфутболу»

Статья 1. Цели и задачи турнира

- 1.1. Определение победителя Турнира «Олимп Кубок РФПЛ по киберфутболу» (далее - Турнир);
- 1.2. Подготовка киберспортсменов клубов Российской футбольной Премьер-Лиги (далее – РФПЛ) к участию в международных турнирах по киберфутболу;
- 1.3. Отработка формата и технологий телевизионных и интернет-трансляций на соревнованиях по киберфутболу;
- 1.4. Повышение уровня спортивного мастерства киберфутболистов;
- 1.5. Развитие киберспортивной инфраструктуры клубов РФПЛ;
- 1.6. Развитие футбола и киберфутбола в Российской Федерации;
- 1.7. Расширение базы болельщиков клубов Российской футбольной Премьер-Лиги за счет аудитории любителей компьютерных видов спорта, привлечение их к активным занятиям футболом и популяризации брендов клубов РФПЛ.

Статья 2. Организация и проведение Турнира

- 2.1. Организацию и контроль за проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее - Оргкомитет), состав которого утверждается приказом РФПЛ.
- 2.2. В случае спорных ситуаций, которые не могут быть урегулированы положениями настоящего Регламента, Оргкомитет вправе принять решение, которое будет обязательно для всех участников Турнира.
- 2.3. Сроки проведения Турнира: 24-26 февраля 2017 года.
- 2.4. Место проведения Турнира: город Уфа, Республика Башкортостан.

Статья 3. Состав участников

- 3.1. К участию в Турнире допускаются спортсмены, заявленные клубами РФПЛ (Форма Заявки - Приложение №1).
- 3.2. Каждый клуб может заявить на Турнир только одного участника.
- 3.3. Каждый участник может представлять только один клуб.
- 3.4. Клуб РФПЛ, делегирующий киберспортсмена для участия в Турнире, самостоятельно оплачивает его проезд к месту проведения Турнира и обратно, а также командировочные расходы, связанные с его пребыванием в г. Уфа и экипировкой.

Статья 4. Формат Турнира

4.1. Игровой платформой Турнира является Sony PlayStation 4.

4.2. Игровой средой Турнира является компьютерная симуляция футбола - игра «FIFA 17» производства компании «EA Sports».

4.3. Формат Турнира: индивидуальные соревнования, один на один.

4.4. Турнир проводится в два этапа: групповой в подгруппах А и В по 8 участников в каждой и стадия Плей-офф.

4.5. Церемония жеребьевки Турнира состоится 24 февраля 2017 года.

4.6. Групповой этап и 1/4 финала проходят 25 февраля 2017 года.

4.7. 1/2 финала и финал проходят 26 февраля 2017 года.

4.8. В Турнире участвуют киберспортсмены следующих 16 клубов:

- ПФК ЦСКА (г. Москва)
- «Ростов» (г. Ростов-на-Дону)
- «Зенит» (г. Санкт-Петербург)
- «Краснодар» (г. Краснодар)
- «Спартак-Москва» (г. Москва)
- «Локомотив» (г. Москва)
- «Терек» (г. Грозный)
- «Урал» (г. Екатеринбург)
- «Крылья Советов» (г. Самара)
- «Рубин» (г. Казань)
- «Амкар» (г. Пермь)
- «УФА» (г. Уфа)
- «Оренбург» (г. Оренбург)
- «Арсенал» (г. Тула)
- «Анжи» (г. Махачкала)
- «Томь» (г. Томск)

4.9. На групповой стадии Турнира киберфутболисты проводят матчи по системе «каждый с каждым».

4.10. Места киберфутболистов в турнирных таблицах группового этапа определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах.

За победу в матче начисляются три очка, за ничью одно очко, за поражение очки не начисляются.

Киберспортсмен, набравший большее количество очков, располагается в турнирной

таблице выше участника, набравшего меньшее количество очков.

4.11. Из каждой группы в стадию 1/4 финала выходят по 4 участника, занявших с первого по четвертое место.

4.12. В случае равенства очков у двух и более участников на групповом этапе места в итоговой таблице определяются следующим образом:

- По результатам личных встреч;
- По лучшей разнице забитых и пропущенных мячей во всех играх;
- По большему числу забитых мячей во всех играх.

4.13. При абсолютном равенстве всех показателей места в итоговых таблицах определяются:

- у двух участников - в дополнительном матче между этими участниками. В случае ничейного результата назначается дополнительный тайм (6 минут). Если по итогам дополнительного тайма победитель не выявлен, назначается серия пенальти;
- у трех и более участников - в дополнительном однокруговом турнире между этими участниками.

4.14. На этапе 1/4 финала, 1/2 финала и финала участники играют серию друг с другом до 2 побед. В случае ничейного результата в одном из матчей назначается дополнительный тайм (4 минуты реального времени). Если по итогам дополнительного тайма победитель не выявлен, назначается серия пенальти.

Статья 5. Настройки игры

5.1. В ходе Турнира будут использоваться следующие настройки:

- Киберспортсмен играет командой клуба РФПЛ, которую он представляет.
- Длительность тайма: 6 минут.
- Уровень сложности: легендарный.
- Скорость игры: нормальная.
- Игра рукой: выключено.
- Травмы: выключено.
- Погода: ясная.
- Составы: команды клубов РФПЛ.
- Рейтинг игроков: фиксированный (85).
- Своя тактика: разрешено.
- Защита: тактическая.
- Камера: ТВ-Трансляция (масштаб 20.0).
- Стадион: стадион команды "хозяев".
- Задачи игрокам: можно менять.
- Быстрые тактики: разрешены.
- Переключение на вратаря: запрещено.
- Радар: включен.

- Судья: рандом.
- Тренер: выключен.

5.2. За настройку параметров игры и индивидуальные настройки управления до начала матча отвечают оба участника. Если участник увидел неточности, он обязан обратить внимание судьи на некорректные настройки.

Статья 6. Дисциплинарные санкции

6.1. Один из судей Матча или главный судья Турнира могут вынести следующие санкции: **Предупреждение** и **присуждение поражения** за перечисленные ниже нарушения:

- за остановку игры, замену игрока, корректировку расстановки и тактики своей команды, если мяч в игре и находится у соперника (равно – нет контроля мяча) и/или мяч находится на половине поля соперника – участнику выносится **предупреждение**;

- за повторное нарушение в одном матче на групповом этапе участнику присуждается **поражение со счетом 0:3**;

- за повторное нарушение в матче на этапе Плей-офф игрок наказывается **добавлением 1-го гола в матче**, где произошло повторное нарушение (гол забивается во время матча судьей соревнований в собственные ворота "нарушителя");

- за затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом без прессинга со стороны соперника более чем 5 минут игрового времени (40 сек. реального времени), без попыток идти в атаку – игроку выносится **предупреждение**;

- за повторное нарушение игроку выносится **поражением со счетом 0:3**;

- за переключение на вратаря нажатием кнопки "Сенсорная панель" по решению судьи

игрок наказывается **добавлением 1-го гола в матче**;

- за повторное нарушение

игроку выносится **поражение со счетом 0:3**

- за смену настройки игры и индивидуальных параметров управления

игроку может быть вынесено **предупреждение** или судья матча может ограничиться устным замечанием, если совершенное нарушение не является значимым и не влияет на ход матча;

- за повторное нарушение

игроку выносится **поражение со счетом 0:3**;

- за выход из игры до финального свистка, без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки, приплюсовываются голы к счету: * до 45 минуты + 4 гола * с 46 по 65 минуту + 3 гола * с 66 по 85 минуту + 2 гола * с 86 минуты + 1 гол;

- за умышленное отвлечение игроков от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять "внешние факторы" (при этом встреча не должна завершиться), за ним остается право остановить матч и назначить переигровку;

6.2. По окончании каждого поединка участники обязаны подписать протокол матча. За отказ подписать протокол матча судья вправе присудить участнику **поражение со счетом 0:3**;

6.3. За оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов, главный судья Турнира вправе **дисквалифицировать** участника соревнований.

6.4. Участники обязаны прибыть в игровую зону не позднее, чем за 5 минут до установленного времени начала матча. Неявка на матч в указанное время без уважительной причины наказывается **поражением со счетом 0:3**. Повторная неявка наказывается **дисквалификацией**.

6.5. Все предупреждения и наказания отражаются в протоколе матча.

Статья 7. Непредвиденная остановка матча по техническим причинам

7.1. В случае, если в игре произошла остановка матча по техническим причинам, то необходимо доиграть оставшееся время. Начинает игру киберфутболист, который владел мячом в момент остановки. Команды должны остаться в тех же составах.

Статья 8. Паузы в играх

8.1. Игрок может использовать только 3 паузы за матч на групповой стадии, а в серии Плей-офф разрешается использовать еще 1 паузу в дополнительное время.

8.2. За взятие пауз сверх норм первый раз выносится замечание, второй раз добавляется 1 гол сопернику.

8.3. Паузы между играми в серии до двух побед не должны превышать 10 минут, если требуется больше времени, то это должно быть согласовано с главным судьёй Турнира.

8.4. Пауза в игре не может превышать 3 минут, увеличение длительности паузы согласовывается с главным судьёй Турнира.

8.5. Во время пауз участник не имеет права покидать игровое место без разрешения главного судьи Турнира.

8.6. Покидать игровое место в сериях Плей-офф игрок может только между играми. Время паузы между играми не должно превышать 10 минут.

Статья 9. Особые условия

9.1. Подтверждая свое участие в Кубке РФПЛ по киберфутболу, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Оргкомитет вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием на Турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях РФПЛ или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

- Оргкомитет вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;

- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий;

9.2. Оргкомитет не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам, за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом.

Статья 10. Правила поведения

10.1. Участники Турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления действием, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию Турнира.

10.2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая намеренную порчу игровой станции и вмешательство в подачу электроэнергии.

10.3. Киберспортсмены обязаны соблюдать Регламент, давать флэш- интервью в согласованное время, участвовать в соревнованиях в игровой форме соответствующего клуба, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам.

10.4. По итогам участия в Турнире все киберспортсмены обязаны заполнить «лист обратной связи» и передать его представителю Оргкомитета.

10.5. Участники обязаны беречь технику, предоставляемую им и использованную ими во время Турнира, и бережно ею пользоваться;

10.6. Участники не имеют право выносить выданную им технику с территории проведения игр и Турнира;

10.7. Участники обязаны использовать только оригинальные джойстики/геймпады/контроллеры от той платформы, на которой проходит Турнир;

10.8. Переходники и т.п. устройства, позволяющие подключать неоригинальные геймпады, запрещены.

Статья 11. Безопасность

11.1. Обеспечение общественного порядка и общественной безопасности при проведении соревнования осуществляется в соответствии с требованиями нормативно-правовых актов и федерального законодательства РФ в сфере обеспечения безопасности и общественного порядка;

11.2. Обеспечение общественного порядка и общественной безопасности осуществляется Организаторами совместно с собственниками (пользователями) объекта;

11.3. Для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности организаторы соревнования и/или собственники объекта могут привлекать частные охранные предприятия, контролеров-распределителей.

Статья 12. Разрешение споров

12.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом Турнира, разрешаются Оргкомитетом;

12.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матча, подаются в произвольной письменной форме Главному судье Турнира не позднее 10 минут после

окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу при подписании протокола матча, а Судья матча отразить это обстоятельство в протоколе. Жалоба рассматривается Главным судьей Турнира в минимально возможный срок.

12.3. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Оргкомитетом.

Статья 13. Финансовые условия

13.1. Финансирование Турнира осуществляется в пределах бюджета, утвержденного Оргкомитетом и находящегося в его ведении.

Статья 14. Информационное обеспечение

14.1. Аккредитацию журналистов осуществляет Организатор Турнира.

14.2. Аккредитованным журналистам разрешается находиться только в специальных зонах, оборудованных для работы, пресс-центре и посещать пресс-конференции.

14.3. Участники Турнира обязаны по запросу Вещателя и представителей аккредитованных СМИ принимать участие в интервью перед началом и после окончания матчей. Общение с представителями СМИ организует оргкомитет в специальных зонах, оборудованных баннерами со спонсорами Турнира.

14.4. Организатор Турнира проводит пресс-конференции и другие официальные мероприятия до, во время и после окончания Турнира.

14.5. После окончания финального матча проводится итоговая пресс-конференция с участием Организатора Турнира, победителя и призеров соревнования.

14.6. Снаряжение персонала аккредитованных СМИ должно размещаться и располагаться таким образом, чтобы не возникало никакой опасности для участников Турнира. Оборудование представителей аккредитованных СМИ и персонала не должно затруднять передвижение и создавать помехи.

14.7. Представители СМИ должны с уважением относиться к Официальным лицам и Участникам Турнира. Интервью могут быть устроены только в строго определённых и обозначенных местах. Журналисты не должны приближаться к участникам Турнира для интервью или комментариев в течение всей игры.

Статья 15. Награждение победителей

15.1. Победителю Турнира присуждается звание «Обладатель Олимп Кубка РФПЛ по киберфутболу», вручается специальный приз - «Олимп Кубок РФПЛ по киберфутболу» и памятная медаль. Финалисту вручается памятная медаль.