|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДЕНЫприказом Министерства спортаРоссийской Федерации от 28 декабря 2023 г. № 1112 |

**ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА**

**«ФИДЖИТАЛ СПОРТ** **(ФУНКЦИОНАЛЬНО-ЦИФРОВОЙ СПОРТ)»**

# РАЗДЕЛ I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» (далее – Правила) разработаны Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)»» (далее – Федерация) в соответствии с Порядком разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение, утвержденным приказом Минспорта России от 31 мая 2018 г. №506 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 2 августа 2018 г., регистрационный № 51752).

Настоящие Правила обязательны к применению при проведении всех спортивных соревнований и физкультурных мероприятий по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» (далее – Соревнования) на территории Российской Федерации.

Спортсмены тренеры, представители групп спортсменов, судьи и иные официальные лица, принимающие участие в Соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

Положения о соревнованиях (далее – Положения), регламенты соревнований (далее – Регламенты) и нормативные документы организаторов соревнований, разрабатываемые для конкретных соревнований, не могут противоречить настоящим Правилам.

Правила не могут учесть все возможные технические и организационные ситуации, которые могут возникнуть во время проведения Соревнований. В тех случаях, которые невозможно однозначно разрешить положениями настоящих Правил, уполномоченные лица вправе принять необходимые решения, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в настоящих Правилах. Право толкования настоящих Правил принадлежит постоянно действующему руководящему коллегиальному органу Федерации. При возникновении вопросов, не предусмотренных настоящими Правилами, во время проведения соревнований следует руководствоваться решением главной судейской коллегии (далее – ГСК).

## 1.1. Термины и определения

1. **Фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)** – (англ. phygital sport) – комплексный вид спорта, который представляет собой непрерывное состязание спортсменов или групп спортсменов, состоящее из функционального и цифрового сегментов, которые реализуются либо поэтапно (двоеборье), либо единовременно (ритм-симулятор) в ходе соревновательного процесса в рамках одного соревновательного действия (матча или гейма).
2. **Функциональный сегмент** – составная часть фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта), которая заключается в состязании между спортсменами или группами спортсменов, предполагающем их физические упражнения, основанные на двигательной активности, предусмотренной настоящими Правилами и/или предусмотренными правилами видов спорта, наиболее близких к соответствующему функциональному сегменту, предусмотренному настоящими Правилами для соответствующей спортивной дисциплины.
3. **Цифровой сегмент** – составная часть фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта), которая заключается в состязании между спортсменами или группами спортсменов, предполагающем их взаимодействие с цифровой средой, обеспечивающей равные условия для состязаний между спортсменами или группами спортсменов и основанное на цифровой активности спортсменов или групп спортсменов с использованием цифровых технологий.
4. **Цифровая среда** – игровой процесс с точки зрения спортсмена, а именно имитация физической и двигательной активности и их результатов и последствий, создаваемая с помощью цифровых технологий.
5. **Цифровые технологии** – совокупность программного обеспечения (в т.ч. видеоигры) и технических средств, используемых для создания цифровой среды.
6. **Видеоигра** – программное обеспечение, позволяющее осуществить организацию соревновательного процесса соревнующимся сторонам (группам спортсменов / спортсменам), формирующее цифровое соревновательное пространство, создающее объекты управления, воспринимаемые органами чувств человека, на которые воздействует спортсмен путем использования технических средств (в том числе, устройств ввода/вывода); видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся участникам, а также определяет соревновательные результаты в рамках одного гейма.
7. **Технические средства –** совокупность технических устройств и методов, используемых при проведении соревнований и организации соревновательного процесса между соперниками, которые в том числе обеспечивают взаимодействие спортсмена с видеоигрой для ее функционирования и создания состязательного процесса.
8. **Клиент (Клиентская часть видеоигры)** – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать видеоигру без использования браузера.
9. **Сервер (игровой сервер)** – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, обеспечивающий связь между различными клиентами, предоставляя клиентам участников состязания возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.
10. **Дисконнект** – потеря связи клиента участника соревнований, участвующего в цифровом гейме, с сервером или хоста участника соревнований с клиентами других участвующих в том же гейме участников соревнований, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или невозможности управления им в течение длительного времени.
11. **Аккаунт** – учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.
12. **Матч** – состязание между участниками соревнований по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», состоящее из геймов; результат матча является расчетной единицей турнирной таблицы и сетки соревнования.
13. **Гейм** –составная часть матча, в рамках которой обеспечивается присутствие соревнующихся сторон (групп спортсменов /спортсменов) в соревновательном процессе, ограниченная временем, счетом или иным критерием завершения (который, помимо прочего, может определяться внутриигровой механикой видеоигры), и по результатам которой по соответствующим показателям выявляется победитель гейма.
14. **Спортсмен** – физическое лицо, допущенное к участию в соревновании организатором соревнования (уполномоченным лицом (лицами) организатора соревнования) в установленном настоящими Правилами (а также Положениями и/или Регламентами, иными нормативными документами соревнований) порядке, являющиеся единицами турнирной таблицы (сетки) соревнования. Требования к участникам соревнований определяются в соответствии с настоящими Правилами, Положениями и/или Регламентами соревнований.
15. **Официальные лица соревнований** – лица, принимающие участие в соревнованиях по фиджитал-спорту (судьи, тренеры, организаторы соревнований, врачи, и др.), но не являющиеся непосредственно участниками соревнования и подчиняющиеся настоящим Правилам, Положениям и/или Регламентам о соревнованиях и иным нормативным документам Федерации и/или организаторов соревнований.

## 1.2. Спортивные дисциплины

1.2.1. Соревнования по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» (далее – фиджитал спорт) проводятся в спортивных дисциплинах, включенных во Всероссийский реестр видов спорта:

* ритм-симулятор;
* двоеборье – тактическая стрельба.

1.2.2. С учетом развития цифровых технологий Федерация вправе выделить в фиджитал спорте дополнительные спортивные дисциплины в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации в сфере физической культуры и спорта, в том числе с учетом требований нормативных актов федерального органа исполнительной власти в области физической культуры и спорта, и внести соответствующие изменения в настоящие Правила.

## 1.3. Сведения о характере проведения соревнований

1.3.1. Характер проведения соревнований определяется Положением и/или Регламентом соревнования.

1.3.2. По характеру проведения соревнования по фиджитал спорту делятся на: личные и лично-командные.

1.3.3. Личные соревнования – соревнования, результаты которых засчитываются каждому спортсмену отдельно, места в турнирной таблице распределяются между спортсменами;

1.3.4. Командные соревнования – соревнования, в которых результаты отдельных спортсменов засчитываются группам спортсменов или соревнования, в которых участником соревнований является группа спортсменов и результаты засчитываются только группам спортсменов;

1.3.5. Лично-командные соревнования – соревнования, в которых результаты засчитываются спортсменам, а также группам спортсменов, к которым они имеют принадлежность.

## 1.4. Сведения о применяемых системах проведения соревнований

1.4.1. Применяемая система проведения соревнований определяется Положением и/или Регламентом соревнования.

1.4.2. В фиджитал спорте применяются следующие системы проведения соревнований:

* олимпийская (система с выбыванием) – при которой спортсмен или группа спортсменов, проигравшие матч (серию матчей), выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях;
* круговая – при которой каждый спортсмен или группа спортсменов поочередно встречается со всеми остальными спортсменами или группами спортсменов группы, или соревнования в один или несколько кругов;
* олимпийская (усовершенствованная) система – при которой после поражения и/или после каждого следующего поражения спортсмен (группа спортсменов), если иное не определено Положением и/или Регламентом соревнования, не выбывает из соревнования, а имеет возможность продолжить участие в данных соревнованиях с другими проигравшими спортсменами (группами спортсменов) в порядке и на условиях, предусмотренных Положением и/или Регламентом соответствующих соревнований;
* швейцарская – при которой в зависимости от числа спортсменов (групп спортсменов), участвующих в соревновании, устанавливается определенное количество туров с учетом показателей, предусмотренных Положением и/или Регламентом соревнования;
* смешанная – при которой на разных этапах применяются вышеуказанные системы (в т.ч. некоторые из них).

1.4.3. В случае организационной необходимости и по решению Федерации могут применяться и иные системы проведения соревнований.

1.4.4. Способ определения победителя в соревновании зависит от системы проведения соревнования:

* при олимпийской системе проведения соревнования – победителем соревнования является участник, который победил в финальной стадии соревнований (финал). В финал проходит участник, который победил во всех матчах предыдущих стадий соревнования;
* при круговой системе проведения соревнования – победителем соревнования является участник, набравший наибольшее количество турнирных очков или победивший в наибольшем количестве матчей соревнования по результатам круга или нескольких кругов;
* при олимпийской усовершенствованной системе проведения соревнования – победителем соревнования является участник, который победил в финальной стадии соревнований (финал). В финал проходит участник, который дошел до полуфинальной стадии, несмотря на наличие поражений (согласно требованиям Положения и/или Регламента с учетом настоящих Правил), и победил в полуфинальной стадии соревнования.
* при швейцарской системе проведения – победитель соревнования определяется при достижении победного показателя, предусмотренного Положением и/или Регламентом соревнования, по итогам туров в количестве, предусмотренном Положением и/или Регламентом соревнования;
* при смешанной системе проведения соревнования – победитель соревнования определяется с учетом формата проведения финального этапа соревнования, являющегося финальным этапом в смешанной системе проведения соревнования. Формат проведения финального этапа такого соревнования указывается в Положении и/или Регламенте.

1.4.5. В случае, если с учетом положений настоящих Правил, соревнование, по решению его организатора, проводится по иной, прямо не предусмотренной настоящими Правилами системе, то Положением и/или Регламентом такого соревнования должен быть прямо предусмотрен порядок определения победителя соревнования и распределения мест между иными участниками.

## 1.5. Противоправное влияние на результаты соревнований по фиджитал спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам за противоправное влияние на результаты таких соревнований

1.5.1. Противоправное влияние на результаты соревнований по фиджитал спорту не допускается.

1.5.2. Предотвращение противоправного влияния на результаты соревнований и борьба с ним в фиджитал спорте осуществляются в соответствии с федеральными законами и иными нормативными правовыми актами Российской Федерации, а также в соответствии с нормами, утвержденными Федерацией.

1.5.3. Противоправным влиянием на результат соревнования признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого соревнования хотя бы одного из следующих деяний:

* подкуп участников соревнований, судей, тренеров, руководителей групп спортсменов, организаторов соревнований (в том числе их работников), принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;
* получение участниками соревнований, судьями, тренерами, руководителями групп спортсменов, организаторами соревнования (в том числе их работниками) денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор;
* использование любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику видеоигры, в том числе предназначенное для изменения его внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода соревнований своему оппоненту;
* иные действия, приводящие к неправомерному достижению или изменению результата.

1.5.4. Участникам соревнований, тренерам, руководителям группы спортсменов запрещается вступать в сговор с другими участниками соревнований по фиджитал спорту. Указанные лица, уличенные в сговоре на какой-либо стадии соревнования, отстраняются от участия в соревновании и принуждаются к возврату любых компенсаций и призов, полученных ими от организаторов соревнования и в связи с их участием в соревновании. Кроме того, к указанным лицам могут быть применены санкции, а также меры административной и уголовной ответственности в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.5.5. Участникам соревнований, судьям, тренерам, руководителям групп спортсменов, агентам, организаторам и другим официальным лицам запрещено участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на соревнования по фиджитал спорту. За нарушение данного запрета по решению Федерации к вышеуказанным субъектам могут быть применены соответствующие санкции.

1.5.6. Участник соревнований, тренер, судья, либо иное лицо, пытающееся оказать противоправное влияние на результаты соревнований по фиджитал спорту, наказывается в соответствии с действующим законодательством и нормативными документами Федерации.

1.5.7. Решение о применении санкций к лицам, виновным в оказании противоправного влияния или в участии в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах, принимается уполномоченными органами Федерации и/или организатора соревнований в порядке, предусмотренном соответствующими нормативными документами соревнования и/или Федерации.

## 1.6. Антидопинговое обеспечение

1.6.1. Антидопинговое обеспечение мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами (далее – Антидопинговые правила).

1.6.2. За нарушение антидопинговых правил к нарушителю могут быть применены санкции (в том числе дисквалификация) на основании и во исполнение решения соответствующей антидопинговой организации о нарушении антидопинговых правил занимающимися, а также тренерами, иными специалистами в области физической культуры в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.6.3. В соответствии с Антидопинговыми правилами ни один спортсмен или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация, не имеет права во время срока дисквалификации участвовать ни в каком качестве в соревнованиях по фиджитал спорту.

# РАЗДЕЛ II. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ

## 2.1. Половые и возрастные группы спортсменов

2.1.1. К соревнованиям по фиджитал спорту допускаются спортсмены, достигшие возраста 16 (шестнадцати) лет.

Правилами отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта могут быть предусмотрены более высокие возрастные ограничения.

В случае, если видеоигра, используемая для организации и проведения соревнований, имеет возрастные ограничения, к соревнованиям допускаются только участники соответствующего возраста.

Указанный возраст должен быть достигнут спортсменами на день начала проведения соревнований.

Соревнования проводятся среди половых групп «мужчины» и «женщины».

Правилами отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта могут быть предусмотрены ограничения в отношении участия в соревнованиях той или иной половой группы.

2.1.2. Женщины имеют право участвовать в соревнованиях, проводимых среди мужчин, если иное не предусмотрено Положениями и/или Регламентами соответствующих соревнований.

## 2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям

2.2.1. Условия допуска спортсменов к соревнованиям, а также перечень предоставляемых организатору соревнований документов устанавливаются Положением и/или Регламентом соревнований.

2.2.2. В зависимости от требований Положения и/или Регламента соревнований допуск спортсменов может быть ограничен возрастом (но нижняя граница требований к возрасту не может противоречить требованиям настоящих Правил), уровнем квалификации и т.д. К участию в соревнованиях спортсмены допускаются решением комиссии по допуску.

2.2.3. Спортсмены должны быть официально заявлены для участия в соревновании на основании подаваемых заявок в соответствии с Положением и/или Регламентом. Образец формы заявки предусмотрен приложением
№ 1 к настоящим Правилам.

2.2.4. Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в соревнованиях с отметкой «Допущен» напротив фамилии соответствующего спортсмена, заверенная подписью врача и его личной печатью. Заявка на участие в соревнованиях подписывается врачом с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности.

2.2.5. В комиссию по допуску кроме оригинала заявки на участие в соревновании должны быть представлены для проверки следующие документы:

* паспорт гражданина Российской Федерации или иной документ, удостоверяющий личность спортсмена;
* полис обязательного медицинского страхования и полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригиналы);
* согласие спортсмена на участие в соревнованиях (образец формы согласия представлен в приложении № 4).

2.2.6. Положением и/или Регламентом соревнования могут устанавливаться и иные документы, необходимые для представления в комиссию по допуску.

2.2.7. Допуск спортсменов к участию в соревнованиях осуществляется на основании заявки на участие в соревнованиях в рамках действующих квот, установленных Положением и/или Регламентом соревнований, если Положение и/или Регламент соответствующего соревнования не устанавливает иной порядок допуска спортсменов для участия в таком соревновании.

2.2.8. Особенностями соревновательного процесса отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта (раздел 5 настоящих Правил) могут быть предусмотрены дополнительные требования к процедуре допуска спортсменов к участию в соревнованиях.

## 2.3. Ограничения на участие в соревнованиях

2.3.1. Лица, не достигшие возраста, указанного в настоящих Правилах и Положении и/или Регламенте соревнований как минимальный возраст спортсменов, для участия в соревнованиях не допускаются.

2.3.2. Лица, в отношении которых применена и действует санкция в виде дисквалификации, не допускаются к участию в соревнованиях.

2.3.3. Лицо, не предъявившее документ, удостоверяющий личность, либо документ, удостоверяющий возможность принимать участие в соревнованиях по медицинским показаниям, не допускается к участию в соревнованиях.

2.3.4. Лица, нарушающие общепризнанные нормы поведения (оскорбления, громкая нецензурная брань, драки, распитие алкогольных напитков, курение в запрещенных местах, прием наркотических или допинговых средств и пр.) не допускаются к участию в соревнованиях на основании решения ГСК.

2.3.5. Представители организатора соревнований, судьи соревнований и иные официальные лица соревнований не могут являться участниками соревнований в качестве спортсмена.

## 2.4. Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей группы спортсменов на соревнованиях

**2.4.1. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, имеет право:**

* быть информированным: о нормах, регламентирующих проведение соревнования, о решениях, принятых организатором соревнований и ГСК, касающихся участников соревнования, о программе соревнований и принятых изменениях в ней, о ходе соревнований, о текущих и итоговых результатах соревнований;
* заблаговременно получать информацию о соревнованиях;
* на разминку перед началом соревнований, если это предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнования;
* использовать на соревнованиях предоставленное ему организатором соревнований соревновательное оборудование и инвентарь;
* получать медицинскую помощь при необходимости;
* подавать протесты и апелляции в соответствии с положениями настоящих Правил, Положений и/или Регламента соревнования;
* общаться с официальными лицами соревнований через тренера или капитана группы спортсменов в случае, если участником соревнований является группа спортсменов;
* заявлять судьям о наличии технических проблем во время участия в гейме, в том числе технических проблем с техническими средствами и спортивным инвентарем. Решение о дальнейших действиях в случае подтверждения судьями наличия технических проблем принимается ГСК.

**2.4.2. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, обязан:**

* знать и соблюдать настоящие Правила, Положения и/или Регламенты соревнований, иные нормативные документы Федерации, нормативные документы организаторов соревнований, принципы честной спортивной борьбы;
* быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам;
* использовать в ходе общения с официальными лицами соревнования, соперниками официальный язык соревнования;
* предоставлять необходимые данные и сведения по запросу официальных лиц соревнований;
* бережно обращаться с соревновательным оборудованием и инвентарем, предоставленным ему организаторами соревнований на время проведения соревнований;
* соблюдать дресс-код во время соревнований и на церемониях открытия и закрытия соревнований, предусмотренный Положением и/или Регламентом соревнований;
* участвовать в соревнованиях до официального завершения;
* выполнять требования судей, принятые в пределах их компетенции;
* соблюдать требования пожарной безопасности, санитарно-гигиенические, медицинские требования;
* использовать видеоигру, соревновательное оборудование и инвентарь, а также иные технические средства, предусмотренные Положением и/или Регламентом соревнования;
* использовать только свои личные аккаунты либо аккаунты, предоставленные организаторами соревнований, если иное не предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнования;
* в процессе участия в соревновании соблюдать внутри игровые правила и требования, установленные соответствующей видеоигрой.

За несоблюдение обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами, к спортсмену могут быть применены санкции в порядке, предусмотренном настоящими Правилами, Положениями и/или Регламентами соответствующих соревнований.

**2.4.3. Тренер имеет право:**

* быть информированным: о нормах, регламентирующих проведение соревнования, о решениях, принятых организатором соревнования и судьями, касающихся участников соревнования, о программе соревнований и принятых изменениях в ней, о ходе соревнований, о текущих и итоговых результатах соревнований;
* заблаговременно получать информацию о соревнованиях;
* присутствовать в месте проведения соревнования;
* давать указания своим спортсменам только во время пауз между матчами, если иное не предусмотрено Регламентом;
* выражать замечания и претензии официальным лицам соревнования по результатам матча или нарушениям до начала очередного матча в том числе подавать протесты, апелляции.

**2.4.4. Тренер обязан:**

* знать и соблюдать настоящие Правила, Положения и/или Регламент соревнований, иные нормативные документы Федерации, способствовать соблюдению принципов честной спортивной борьбы;
* присутствовать при проведении жеребьевок (если проведение жеребьевки предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнований);
* участвовать в обсуждении результатов матча с судьями, где может выражать замечания к работе судей только на основании конкретных положений Правил;
* нести ответственность за дисциплину подопечных спортсменов и обеспечивать своевременную явку их на соревнования;
* выполнять требования судей, принятые в рамках их компетенции;
* соблюдать требования пожарной безопасности, санитарно-гигиенические, медицинские требования;
* быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам соревнований;
* использовать в ходе общения с официальными лицами соревнования, соперниками официальный язык соревнования;
* соблюдать дресс-код во время соревнований и на церемониях открытия и закрытия соревнований, предусмотренный Положением и/или Регламентом.

За несоблюдение обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами, к тренеру могут быть применены санкции в порядке, предусмотренном настоящими Правилами, Положениями и/или Регламентами соответствующих соревнований.

2.4.5. Тренер не имеет права одновременно быть судьей соревнования, в котором участвует его группа спортсменов или спортсмен.

2.4.6. Тренеру запрещается вмешиваться в решения судей и официальных лиц соревнования, а также осуществлять действия, оскорбляющие судей и иных официальных лиц соревнования.

2.4.7. Требования, предусмотренные настоящими Правилами для спортсменов и тренеров, по аналогии могут применяться к представителям групп спортсменов и иным участникам соревнований по фиджитал спорту.

2.4.8. Иные права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей групп спортсменов и иных участников соревнований по фиджитал спорту устанавливаются Положениями и/или Регламентами таких соревнований.

## 2.5. Условия страхования участников соревнований

2.5.1. Обязательным условием для участия всех спортсменов в соревнованиях по фиджитал спорту является наличие полиса обязательного медицинского страхования, а также медицинской страховки от несчастных случаев и потери трудоспособности, действующей на территории Российской Федерации.

2.5.2. Ответственность за достаточность страхового покрытия спортсменов, направленных и заявленных на участие в соревнованиях, несут организации, командирующие спортсменов, и спортсмены лично, если иное не установлено Положением и/или Регламентом соревнования. Оригинал страхового полиса на каждого участника соревнований предъявляется главному секретарю соревнований на комиссии по допуску участников.

2.5.3. Страхование участников соревнований может производиться как за счет бюджетных средств, так и внебюджетных средств в соответствии с законодательством Российской Федерации и субъектов Российской Федерации.

# РАЗДЕЛ III. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ

## 3.1. Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований

**3.1.1. Организаторы соревнований вправе:**

* разрабатывать, утверждать и изменять Положение и/или Регламент соревнований, нормативные документы соревнования;
* определять условия и график проведения соревнований;
* вносить изменения в расписание проведения соревнований, за исключением дней приезда и отъезда участников соревнований;
* определять с учетом требований настоящих Правил условия допуска к участию в соревновании;
* определять с учетом требований настоящих Правил порядок выявления лучшего участника соревнования;
* реализовывать иные права в соответствии с законодательством Российской Федерации.

**3.1.2. Организаторы соревнований обязаны:**

* обеспечить проведение соревнования, в соответствии с Правилами, Положением и/или Регламентом;
* согласовать с администрацией объекта спорта (или другого объекта, в котором предполагается проведение соревнования) дату и место проведения соревнования;
* подготовить план обеспечения мер безопасности и согласовать его в установленном порядке;
* осуществить финансирование соревнования;
* сформировать ГСК и иные судейские органы соревнования и обеспечить их работу на соревновании;
* предоставить на соревнование и осуществить вручение призов победителям и призерам соревнования в соответствии с Положением и/или Регламентом соревнования;
* выполнять иные обязанности, соответствующие статусу организатору соревнований в соответствии с положениями действующего законодательства Российской Федерации в области физической культуры и спорта.

3.1.3. Организатор несет ответственность за организацию и проведение соревнования в полном объеме, в соответствии с возложенными на него обязанностями, предусмотренными действующим законодательством Российской Федерации, Правилами, Положением и/или Регламентом соревнований.

В случае если организаторами соревнования являются несколько лиц (организаций), распределение прав и обязанностей между ними в отношении такого мероприятия осуществляется на основе соответствующего договора и/или Положения и Регламента соответствующего соревнования.

## 3.2. Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами

3.2.1. Основная информация, включаемая в программу соревнования:

* текст, содержащий констатацию того, что соревнование проводится в соответствии с настоящими Правилами;
* спортивная дисциплина, по которой проводится соревнование;
* наименование организаторов соревнования;
* место и сроки проведения соревнования;
* календарь и расписание соревнования;
* условия допуска для участия в соревнованиях;
* указание видов программы, включенных в соревнование;
* указание сооружений в зависимости от этапов соревнования;
* подведение итогов;
* иная информация, необходимая для получения полной информации о соревновании.

## 3.3. Иные требования, обусловленные особенностями вида спорта «фиджитал спорт»

3.3.1. Положение и/или Регламент соревнований должны содержать информацию о видеоигре и ее версии, используемой для организации и проведения соревнований, об игровой платформе, устанавливаемых настройках видеоигры, согласно которым будут проводиться геймы соревнования.

3.3.2. Соревнования проходят на игровых серверах, определяемых Регламентами соревнований (согласованных Федерацией). При этом при проведении соревнований рекомендуется использовать серверы и хостинговые сервисы, находящиеся на территории Российской Федерации. В случае, если во время проведения соревнований с использованием сети «Интернет» осуществляется сбор персональных данных, должны учитываться и соблюдаться требования Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

3.3.3. Специфическое запрещенное или обязательное программное обеспечение определяется Регламентом соревнований (при согласовании с Федерацией). При проведении соревнований по фиджитал спорту предпочтительно использование программного обеспечения, предоставленного организациями, зарегистрированными на территории Российской Федерации в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

При этом программное обеспечение соревнований по фиджитал спорту должно осуществляться с использованием наиболее актуальных версий соответствующих программ (в том числе, видеоигр).

# РАЗДЕЛ IV. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

## 4.1. Технические и иные параметры места проведения соревнований

4.1.1. Соревнования по фиджитал спорту должны проводиться на объектах спорта или площадках, специально подготовленных для проведения соревнования по фиджитал спорту. Место проведения соревнований должно соответствовать требованиям действующего законодательства Российской Федерации в сфере физической культуры и спорта, региональным и муниципальным законодательным актам и постановлениям, а также требованиям, установленным нормативными документами Федерации (сертификация, лицензирование и иное, предусмотренное Федерацией, в зависимости от целей, задач и статуса (категории) соревнования).

## 4.2. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики соревновательного и судейского оборудования, а также инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования

4.2.1. Федерация определяет требования к месту проведения соревнований и к необходимому инвентарю и оборудованию в зависимости от статуса (категории) соревнований соответствующим нормативным документом.

4.2.2. Места проведения соревнований должны быть оборудованы соответствующими техническими средствами исходя из специфики видеоигры, используемой при проведении соревнований, и требований настоящих Правил.

4.2.3. В месте проведения соревнований должны быть обеспечены все требования, предъявляемые к техническим характеристикам используемой видеоигры, указанной в Положении и/или Регламенте соревнований, при соответствии санитарным правилам и нормам эксплуатации компьютерной и иной техники, а также гигиенические нормативы.

**4.2.4. Техническая и иные площадки**

4.2.4.1. В месте проведения соревнований должны быть оборудованы технические площадки.

Количество технических площадок в месте проведения соревнования определяется Положением и/или Регламентом соревнования в зависимости от количества заявленных участников.

4.2.4.2. Техническая площадка представляет собой часть помещения на объектах спорта или площадках, специально оборудованных для проведения соревнования, на которой во время гейма располагаются спортсмены (группы спортсменов), судьи, а также технические средства.

Размер и разметка технических площадок должны определяться Положением и/или Регламентом соревнований с учетом положений настоящих Правил и особенностей конкретной спортивной дисциплины фиджитал спорта.

4.2.4.3. На технической площадке во время гейма спортсмены должны располагаться таким образом, чтобы каждый из спортсменов мог беспрепятственно и безопасно для себя и для других участников соревнований использовать технические средства и осуществлять соревновательную деятельность.

4.2.4.4. Спортсмены во время гейма не должны перекрывать и/или ограничивать обзор своему сопернику и судье.

4.2.4.5. Матчевый судья и технический судья должны располагаться на технической площадке во время гейма таким образом, чтобы не перекрывать и не ограничивать обзор спортсменам, при этом иметь возможность наблюдать за игровым процессом на технической площадке и видеть устройство отображения.

4.2.4.6. Техническая площадка должна быть оборудована всеми техническими средствами, необходимыми для организации соревновательного процесса. Организатор отвечает за состояние технического оборудования и инвентаря на технической площадке, контролирует его состояние.

4.2.4.7. Изолирование технических площадок и участников соревнований от зрительской зоны устанавливается согласно Регламенту соревнований.

4.2.4.8. С учетом особенностей спортивных дисциплин фиджитал спорта, могут предусматриваться дополнительные требования к техническим площадкам, используемым для проведения соревнований по соответствующим спортивным дисциплинам.

4.2.4.9. Особенностями соревновательного процесса отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта (раздел 5 настоящих Правил) в функциональном гейме матча может быть предусмотрена необходимость организации соревновательного процесса на игровой площадке, параметры и требования к которой определяются настоящими Правилами.

**4.2.5. Технические средства и спортивный инвентарь**

4.2.5.1. К техническим средствам фиджитал спорта относятся игровые платформы с программным обеспечением, позволяющим запустить видеоигру, а также использовать устройства управления и устройства отображения.

С учетом особенностей спортивных дисциплин фиджитал спорта, могут предусматриваться дополнительные технические средства и спортивный инвентарь, используемые при проведении соревнований по соответствующим спортивным дисциплинам.

4.2.5.2. К игровым платформам относятся:

* персональный компьютер;
* иные компьютерные устройства (игровые приставки/платформы), позволяющие воспроизвести видеоигру, соответствующую требованиям настоящих Правил.

4.2.5.3. К устройствам управления относятся устройства ввода, с помощью которых спортсмен отдает группы спортсменов соответствующей игровой платформе:

* контролеры движений, способные фиксировать выполнение спортсменом физических упражнений;
* средство видеофиксации движений;
* геймпад.

4.2.5.4. К устройствам отображения относятся устройства вывода, с помощью которых визуализируется внутриигровая механика видеоигры:

* монитор (дисплей, экран);
* проектор.

4.2.5.5. Видеоигра.

Видеоигра должна автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивать равные условия соревнующимся участникам, а также определять соревновательные результаты в рамках одного гейма.

С учетом особенностей спортивных дисциплин фиджитал спорта, могут предусматриваться дополнительные требования к видеоигре, обусловленные особенностями соревновательного процесса соответствующих спортивных дисциплин.

**4.2.6. Рабочее место ГСК и судейских органов**

4.2.6.1. При проведении соревнований организатор соревнований обязан оборудовать рабочее место для ГСК, судейских коллегий дисциплин и судейских бригад.

К оборудованию рабочего места ГСК, судейских коллегий дисциплин и судейских бригад относятся: стол, стул, компьютер с устройствами ввода и вывода, принтер, подключение к сети Интернет и другое оборудование с учетом особенностей соревновательного процесса отдельных дисциплин фиджитал спорта.

# РАЗДЕЛ V. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

## 5.1. Заявка на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса

5.1.1. Заявка на соревнование является подтверждением, что участники соревнований ознакомлены с настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования и иными нормативными документами организатора соревнований и/или Федерации, нормативными документами органов исполнительной власти и местного самоуправления в области физической культуры и спорта Российской Федерации, касающимися соревнований, и обязуются их соблюдать.

5.1.2. Порядок и сроки подачи заявок на соревнования, требования к спортсменам и группам спортсменов, принимающим участие в соревнованиях, устанавливаются Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования (Образец рекомендуемой формы заявки предусматривается Приложением № 1 к настоящим Правилам).

5.1.3. Заявка на участие в соревновании должна быть подписана заявителем, врачом и заверена печатями соответствующих организаций.

5.1.4. Заявка должна включать следующие данные:

* фамилию, имя, наименование аккаунта (никнейм), дату рождения спортсмена, сведения о командирующей организации (наименование, регион);
* ФИО и контактные данные ответственного лица;
* полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев;
* полис обязательного медицинского страхования (ОМС), дающий право на получение помощи в медицинском учреждении, работающем в системе ОМС;
* допуск врача.

5.1.5. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае организатор соревнования вправе отказать в допуске участника к соревнованию.

5.1.6. В случае предоставления заявки, содержащей недостоверные сведения, к лицу, предоставившему такую заявку, могут быть применены санкции.

## 5.2. Заявочный взнос

5.2.1. Организатором соревнований может быть предусмотрен заявочный взнос, который для физических лиц не может иметь размер выше установленного минимального размера оплаты труда.

5.2.2. Сроки внесения заявочного взноса устанавливаются организатором соревнования и указываются в Положении и/или Регламенте соревнований.

5.2.3. Заявочный взнос должен быть оплачен не позднее срока, указанного в Положении и/или Регламенте соревнований.

## 5.3. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности

5.3.1. Главный судья соревнований формирует комиссию по допуску, в том числе из состава ГСК, руководит работой комиссии по допуску и обеспечивает выполнение следующих ее функций:

* прием заявок от спортсменов или групп спортсменов 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, тренеров и судей.

5.3.2. Оформленные протоколы регистрации судей и участников соревнований, тренеров Главный судья передает в ГСК.

5.3.3. Комиссия по допуску после проверки всех представленных документов спортсменами или группами спортсменов и/или их тренерами принимает решение о допуске спортсменов или групп спортсменов для участия в соревновании. Решение комиссии по допуску оформляется протоколом.

5.3.4. Комиссия по допуску вправе отказать в участии в соревновании любому спортсмену, не имеющему права участия в соревновании в соответствии с настоящими Правилами, Положением и или Регламентом соревнования, не предоставившему в полном объеме необходимые документы или предоставившему документы, не соответствующие установленным требованиям, а также по состоянию здоровья (по заключению врача) и дисквалифицированным спортсменам.

5.3.5. Ответственность за прибытие на соревнования групп спортсменов (спортсменов), которые не были допущены к участию в соревнованиях комиссией по допуску участников по состоянию здоровья или в связи с отсутствием права участия в соревнованиях, в соответствии с Положением и/или Регламентом соревнования или при непредставлении полного пакета необходимых и правильно оформленных документов, несут официальные представители (тренеры включительно) или спортсмены лично.

## 5.4. Содержание (описание процесса) соревнования, продолжительность соревновательного действия

## 5.4.1. Общее описание соревновательного процесса по виду спорта «фиджитал спорт»

5.4.1.1. Основной принцип соревновательного процесса вида спорта «фиджитал спорт» заключается в последовательном сочетании физических упражнений (в т.ч. иной физической активности) и цифровой активности в процессе состязания между спортсменами и/или группы спортсменов, которые реализуются в рамках функционального и цифрового сегментов в ходе матча.

5.4.1.2. Соревновательный процесс различается в зависимости от спортивных дисциплин вида спорта «фиджитал спорт».

## 5.4.2. Особенности соревновательного процесса в спортивной дисциплине «ритм-симулятор»

5.4.2.1. Общее описание соревновательного процесса в спортивной дисциплине «ритм-симулятор».

5.4.2.1.1. Соревновательный процесс спортивной дисциплины «ритм-симулятор» заключается в том, что в течение гейма спортсмены или группы спортсменов выполняют комплекс физических упражнений с использованием технических средств согласно заданиям, которые автоматически формируются видеоигрой в цифровой среде.

Таким образом, функциональный и цифровой сегменты реализуются единовременно в рамках каждого гейма.

Видеоигра автоматически оценивает своевременность, качество и точность выполнения спортсменом или группой спортсменов физических упражнений и автоматически определяет количество внутриигровых баллов спортсмена или группы спортсменов по итогам гейма. Видеоигрой должна быть предусмотрена демонстрация внутриигровых баллов по итогам гейма на устройстве отображения.

Задания, которые автоматически формируются видеоигрой в цифровой среде, должны выводиться на устройство отображения (монитор, дисплей, экран, проектор), предусмотренное Положением и/или Регламентом соревнований.

Таким образом, цель спортсмена или группы спортсменов в рамках гейма заключается в том, чтобы победить в гейме в результате набора наибольшего количества внутриигровых баллов путем своевременного, качественного и точного выполнения физических упражнений на основе автоматически сформированных видеоигрой заданий.

5.4.2.2. Количество участников

5.4.2.2.1. Матч проходит с участием не менее 2 (двух) спортсменов или 2 (двух) групп спортсменов. Регламентами и/или Положением о соревновании может быть предусмотрено иное количество спортсменов и групп спортсменов в зависимости от общего количества заявленных участников (групп спортсменов) и от системы проведения соревнований.

5.4.2.2.2. По общему правилу, спортсмены или группы спортсменов соревнуются в рамках гейма одновременно, но при этом находясь на разных технических площадках. При этом Положением и/или Регламентом соревнования с учетом особенностей видеоигры, с использованием которой проводится соревнование, может быть предусмотрено одновременное участие нескольких спортсменов в гейме на одной технической площадке.

5.4.2.3. Продолжительность геймов и паузы во время матча

5.4.2.3.1. Матч состоит из геймов. Время гейма определяется видеоигрой. Количество геймов в матче определяется Положением и/или Регламентом соревнования с учетом требований настоящих Правил.

5.4.2.3.2. В матче между геймами Положением и/или Регламентом соревнования должны быть установлены перерывы, длительность которых определяется Положением и/или Регламентом соревнования, но не может превышать длительность самого гейма.

5.4.2.3.3. Паузы во время матча вне перерыва могут быть осуществлены только по указанию матчевого судьи.

Количество пауз и порядок их использования может определяться Положением и/или Регламентом соревнования с учетом требований настоящих Правил.

5.4.2.3.4. Перед началом матча спортсменам или группам спортсменов предоставляется время на разминку/настройку технического оборудования. Минимальное гарантированное время разминки/настройки технического оборудования определяется Положением и/или Регламентом соревнований.

5.4.2.3.5. Правила выбора очередности выступлений спортсменов или групп спортсменов в рамках гейма и/или матча определяются жеребьевкой.

5.4.2.4. Общие описание физических упражнений, выполняемых спортсменами на основе заданий, сформированных видеоигрой.

5.4.2.4.1. С учетом положений настоящих Правил, внутриигровой механикой видеоигры, использующейся для организации и проведения соревнований по фиджитал спорту, должно быть предусмотрено формирование заданий для спортсменов, направленных на выполнение спортсменами физических упражнений (действий). Соответствующие физические упражнения должны быть направлены на осуществление спортсменами двигательной активности.

5.4.2.4.2. Видеоигрой может быть предусмотрено выполнение спортсменами следующих физических движений и упражнений:

- танцевальной фигуры (самодостаточная совокупность запланированных движений и элементов из устоявшихся и популярных направлений и стилей танцев);

- элементы-вращения (вращение спортсмена вокруг своего тела);

- приседания;

- махи руками / ногами;

- сгибание / разгибание рук / ног в положении стоя;

- наклоны туловища в положении стоя (вперед / назад / вбок);

- прыжки (вверх / вбок);

- выполнение движений, соответствующих темпу и ритму внутриигровой музыкальной композиции;

- выполнение иных движений, прямо демонстрируемых видеоигрой на устройстве отображения.

5.4.2.4.3. Видеоигрой также может быть предусмотрено выполнение спортсменами определенного количества физических упражнений за определенное видеоигрой время.

5.4.2.5. Способы фиксации результатов соревнований и/или нарушения правил в спортивной дисциплине «ритм-симулятор».

5.4.2.5.1. В спортивной дисциплине «ритм-симулятор» победа в гейме с учетом положений настоящих Правил определяется видеоигрой, исходя из набранных по результатам гейма внутриигровых баллов; результат гейма в виде внутриигровых баллов, набранных спортсменом в рамках гейма, также автоматически определяется видеоигрой. Внутриигровые баллы, набранные каждым спортсменом, принимавшим участие в гейме, фиксируются матчевым судьей в протоколе матча в целях подведения итогов.

5.4.2.6. Особенности определения победителя в матчах по спортивной дисциплине «ритм-симулятор».

5.4.2.6.1. Учет результатов матча.

Матч состоит из геймов. Количество геймов, из которых состоит матч, определяется Положением и/или Регламентом соревнований с учетом настоящих Правил. При этом Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрено, что матч состоит из одного гейма.

Победитель матча определяется следующими способами:

- по количеству выигранных геймов, проведенных в рамках матча;

- по сумме внутриигровых баллов, начисленных видеоигрой, заработанных спортсменом по итогам всех геймов в рамках матча;

- по сумме турнирных очков, начисляемых согласно Положению и/или Регламенту, заработанных спортсменом или группой спортсменов по итогам всех геймов в рамках матча.

Положением и/или Регламентом может быть предусмотрено, что количество геймов в матче ограничено количеством побед в геймах, которые необходимы для определения победителя матча.

5.4.2.6.2. Учет результатов гейма.

По итогам гейма:

- спортсмену присуждается победа, поражение или ничья (если ничья предусматривается видеоигрой), и/или

- матчевым судьей фиксируется количество внутриигровых баллов, которые автоматически начисляются видеоигрой соответствующему спортсмену, принимающему участие в гейме, и указанное количество внутриигровых баллов отражается судьей в протоколе матча, и/или

- спортсмену или группе спортсменов начисляются турнирные очки в соответствии с Положением и/или Регламентом соревнования (например,
3 (три) очка за победу в гейме).

Победа в гейме присуждается спортсмену (или группе спортсменов), который набрал за гейм большее количество внутриигровых баллов, автоматически начисляемых видеоигрой. Видеоигра должна предусматривать автоматическое определение победителя гейма по количеству набранных игровых баллов.

Если Положением и/или Регламентом соревнований предусматривается, что победитель матча определяется по сумме внутриигровых баллов, заработанных спортсменом или группой спортсменов по итогам всех геймов в рамках матча, то Положением и/или Регламентом такого соревнования должно быть предусмотрено, что по итогам гейма спортсмену или группе спортсменов начисляются вышеуказанные внутриигровые баллы (автоматически начисленные видеоигрой). Следовательно, основная задача спортсмена или группы спортсменов в рамках такого матча набрать как можно большее количество внутриигровых баллов в каждом гейме соответствующего матча.

Положением и/или Регламентом соревнований может быть предусмотрено, что по результатам гейма спортсмену или группе спортсменов присуждаются соответствующие турнирные очки (например, за победу в гейме – 3 турнирных очка, за ничью в гейме – 1 турнирное очко, за поражение в матче – 0 турнирных очков). В таком случае турнирные очки, набранные спортсменами или группами спортсменов по результатам матчей соревнования (или его соответствующей стадии), суммируются между собой и фиксируются в турнирной таблице соревнования. Места, занятые соответствующими участниками соревнования, распределяются в турнирной таблице в зависимости от количества турнирных очков в порядке убывания.

Положением и/или Регламентом соревнований могут быть предусмотрены иные системы распределения турнирных очков.

5.4.2.6.3. Ничьи.

Ничьи в гейме возможны, если возможность ничьи предусмотрена видеоигрой. В таком случае, для определения победителя в гейме Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрено определение победителя, в том числе, посредством проведения дополнительного гейма.

Положением и/или Регламентом соревнований может быть предусмотрена возможность ничьи по итогам матча.

В случае если Положением и/или Регламентом предусмотрена невозможность ничьи по итогам матча, то организатором соревнования в Положении и/или Регламенте соответствующего соревнования должны быть зафиксированы критерии (принципы) выявления победителя в матче, завершившемся ничьей.

5.4.2.6.4. Результат гейма, который не может быть продолжен.

В случае, если в ходе гейма спортсмен утратил возможность продолжать участие в гейме по причинам, не связанным с совершением нарушения со стороны других участников гейма (например, в связи с получением травмы), то результат такого спортсмена, достигнутый в соответствующем гейме, не фиксируется. Решение о дальнейшем учете результатов соответствующего спортсмена, о проведении переигровки принимается ГСК.

В случае, если в ходе гейма спортсмен утратил возможность продолжать участие в гейме по причинам, связанным с совершением нарушения со стороны других участников гейма (например, вследствие грубого нарушения Правил), то результат соответствующего гейма аннулируется. Решение о дальнейшем учете результатов соответствующего гейма, о присуждении технического поражения/победы, проведении переигровки принимается ГСК и/или уполномоченным юрисдикционным органом Организатора соревнования.

5.4.2.7. Музыкальные композиции.

5.4.2.7.1. В соревнованиях по спортивной дисциплине «ритм-симулятор» допускается использование музыкального сопровождения (музыкальной композиции) в порядке, предусмотренном настоящими Правилами. При этом не допускается использование в музыкальном сопровождении композиций, содержащих слова, направленные на возбуждение национальной, религиозной или иной розни, относящиеся к каким-либо политическим событиям, партиям, движениям, унижающие человеческое достоинство или оскорбляющие какие-либо социальные группы.

5.4.2.7.2. Участник вправе выбрать предпочитаемые музыкальные композиции из определенных организаторами соревнования, если иное не установлено Положением и/или Регламентом соревнований. Порядок выбора музыкальных композиций определяется Положением и/или Регламентом соревнований.

5.4.2.8. Особенности геймов с внутриигровой музыкальной композицией.

5.4.2.8.1. Видеоигрой может быть предусмотрено, что интенсивность и виды заданий, которые автоматически формируются видеоигрой в цифровой среде для выполнения спортсменами или группами спортсменов соответствующих физических упражнений, определяются темпом и ритмом внутриигровых музыкальных композиций.

Такая музыкальная композиция должна быть одинакова для всех спортсменов или группы спортсменов в соответствующем гейме.

5.4.2.8.2. Возможность воспроизведения музыкальной композиции должна быть предусмотрена видеоигрой, используемой для организации и проведения соревнования.

5.4.2.8.3. Ответственность за соблюдение исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности (музыкальные композиции) и смежных прав несет организатор соревнования.

## 5.4.3. Особенности соревновательного процесса в спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба»

5.4.3.1. Общее описание соревновательного процесса в спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

5.4.3.1.1. Соревновательный процесс спортивной дисциплины «двоеборье - тактическая стрельба» (далее также – двоеборье - тактическая стрельба) заключается в последовательном состязании в течение матча между спортсменами (группами спортсменов), а именно: один из геймов матча – состязание между спортсменами (группами спортсменов) в рамках цифрового сегмента (цифровой гейм), а другой гейм матча – состязание между спортсменами (группами спортсменов) в рамках функционального сегмента (функциональный гейм). Таким образом, цифровой и функциональный сегменты реализуются поэтапно и последовательно в рамках одного матча в течение одного соревновательного дня.

1) Цель цифрового гейма – достижение победы в гейме, а именно: в цифровой среде, осуществляя управление своим объектом управления (цифровой моделью человека), используя цифровую имитацию стрелкового оружия и процесс стрельбы, поражение объектов, предусмотренных игровым заданием видеоигры, зависящим от Формата игры.

2) Цель функционального гейма – достижение победы в гейме, а именно: на оборудованной технической площадке, используя инвентарь, имитирующий стрелковое оружие (Тагер) и процесс стрельбы с использованием инфракрасного излучения, а также инвентарь, оборудованный Датчиками поражения, принимающими инфракрасное излучение и фиксирующими попадание из стрелкового оружия (Тагера), поражение объектов, предусмотренных игровым заданием, зависящим от Формата игры.

5.4.3.1.2. Победитель матча (по общему правилу) определяется по общему количеству раундов, которые по итогам цифрового гейма и функционального гейма выиграли спортсмены (группы спортсменов).

Победитель матча может определяться по общему количеству сделанных спортсменами (группы спортсменов) по итогам цифрового гейма и функционального гейма ликвидаций соперника (Фрагов), количеству набранных очков, пораженных мишеней или иным образом в зависимости от Формата игры и с учетом требований настоящих Правил.

Состязательная ценность (значение) выигранных спортсменами (граппами спортсменов) раундов, а также Фрагов (ликвидаций соперника), очков, пораженных мишеней (для Формата игры «Поражение мишеней») набранных группами спортсменов по итогам функционального гейма, должно быть эквивалентным соответствующим показателям, набранным по итогам цифрового гейма (иметь равную состязательную ценность). Данное требование не может быть изменено Положением и/или Регламентом соревнований, иными нормативными документами организатора соревнований и/или Федерации.

5.4.3.2. Формат игры.

5.4.3.2.1. Особенности проведения соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» зависят от Формата игры, определяющего структуру состязательного процесса, игровое задание для участников соревнований, которое они должны выполнить для победы в функциональном и цифровом геймах, количество спортсменов, участвующих в них, а также иные условия проведения матчей.

Соревнования по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» проводятся с использованием следующих Форматов игры:

- «Подрыв»;

- «Королевская битва»;

- «Поражение мишеней».

5.4.3.2.2. Формат игры, по которому проводится соревнование, фиксируется в Положении и/или Регламенте соответствующего соревнования.

5.4.3.2.3. Формат игры реализуется как в функциональном гейме, так и в цифровом гейме, и должен быть одинаковым в каждом из них, если иное не предусмотрено Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования.

5.4.3.2.4. Допускается организация и проведение соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» сразу в нескольких Форматах игры с раздельным зачетом в каждом из них.

5.4.3.2.3. Общее описание Формата игры «Подрыв».

5.4.3.2.3.1. «Подрыв» – формат игры, при котором в гейме участвует 2 (две) группы по 5 (пять) спортсменов в каждой.

Каждая из групп спортсменов занимает сторону защиты или сторону нападения.

Порядок определения стороны, которую занимает группа спортсменов, устанавливается Регламентом соответствующего соревнования.

5.4.3.2.3.2. Игровое задание группы спортсменов, занимающей сторону нападения, – осуществление «подрыва» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки (или цифрового объекта в виртуальной имитации площадки) за отведенное время и/или ликвидация всех спортсменов соперничающей группы спортсменов.

Игровое задание группы спортсменов, занимающей сторону защиты, – защита указанных объектов от «подрыва» и/или ликвидация всех спортсменов нападающей группы спортсменов.

5.4.3.2.3.3. Группы спортсменов, занимающая сторону нападения, побеждает, если ей удается осуществить «подрыв» объекта за отведенное время раунда и/или ликвидировать всех спортсменов соперничающией группы спортсменов.

Группа спортсменов, занимающая сторону защиты, побеждает, если нападающая группа спортсменов не сумела осуществить «подрыв» объекта за отведенное время раунда и/или группы спортсменов защиты удалось ликвидировать всех спортсменов соперничающей группы спортсменов.

5.4.3.2.3.4. Геймы в Формате игры «Подрыв» делятся на раунды, количество которых в гейме определяется Положением и/или Регламентом соревнования.

По прошествии половины раундов от общего количества раундов в гейме, группы спортсменов должны сменить стороны.

Если по итогам гейма группы спортсменов имеют равное количество выигранных раундов, объявляется ничья.

Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрена возможность определения победителя в гейме, закончившемся ничьей, в том числе, путем проведения овертайма. Порядок проведения овертайма, количество раундов в нем, а также иные условия должны быть зафиксированы в Положении и/или Регламенте соревнования.

5.4.3.2.4. Общее описание Формата игры «Королевская битва».

5.4.3.2.4.1. «Королевская битва» – формат игры, при котором в гейме участвует не менее 2 (двух) групп спортсменов, а общее (максимальное) количество групп спортсменов, участвующих в гейме, определяется Положением и/или Регламентом соревнования с учетом общего количества групп спортсменов, участвующих в соревновании.

От каждой из групп спортсменов принимают участие:

- в функциональном гейме – 2 (два) спортсмена;

- в цифровом гейме – 4 (четыре) спортсмена.

Все группы спортсменов начинают участие в гейме одновременно.

5.4.3.2.4.2. Игровое задание группы спортсменов – ликвидация всех спортсменов соперников в целях того, чтобы остаться последней группой спортсменов, имеющей активных (не ликвидированных) спортсменов.

Игровое задание считается выполненным, а группа спортсменов побеждает, когда на игровой площадке остаются активными спортсмены (или хотя бы один спортсмен) одной группы спортсменов.

5.4.3.2.4.3. В Формате игры «Королевская битва» Регламентом соревнования может быть предусмотрено уменьшение зоны, в которой непосредственно идет соревновательной процесс, с течением времени (в цифровом гейме – уменьшение зоны осуществляется видеоигрой; в функциональном гейме – уменьшение зоны осуществляется с использованием специальных технических средств, например, выделением светом / свето-цветовыми сигналами).

5.4.3.2.5. Общее описание Формата игры «Поражение мишеней».

5.4.3.2.5.1. «Поражение мишеней» – формат игры, при котором в каждом гейме соревнуются между собой, как минимум, 2 (два) спортсмена или 2 (две) группы спортсменов, при этом общее (максимальное) количество спортсменов, в том числе в составе группы спортсменов, участвующих в гейме, определяется Положением и/или Регламентом соревнования с учетом инфраструктуры места проведения соревнования.

5.4.3.2.5.2. Игровое задание спортсмена – поразить все установленные мишени за отведенное время.

Игровое задание считается выполненным, а спортсмен побеждает, если спортсменом поражены все мишени до истечения установленного времени.

Время, которое отводится спортсмену на поражение мишеней, определяется из расчета количества мишеней, умноженного на время для подготовки к выстрелу (для подготовки к выстрелу (прицеливания) по каждой мишени у спортсмена есть до 30 секунд; конкретная продолжительность времени прицеливания определяется Регламентом соревнования).

5.4.3.3. Матч и начало матча.

5.4.3.3.1. Матч состоит из двух геймов: цифрового гейма и функционального гейма. При этом первым по счету проводится цифровой гейм, вторым – функциональный. Иная очередность геймов может быть предусмотрена Положением и/или Регламентом соревнований.

5.4.3.3.2. Между геймами Положением и/или Регламентом соревнования должны быть установлены перерывы, конкретная длительность которых определяется Положением и/или Регламентом соревнования, не более 30 (тридцати) минут.

5.4.3.3.3. Любые остановки во время матча вне перерыва между геймами могут быть осуществлены только по указанию судьи с учетом требований Правил.

5.4.3.3.4. Перед началом гейма спортсменам (группам спортсменов) предоставляется время на разминку/настройку технического оборудования. Минимальное гарантированное время разминки/настройки технического оборудования определяется Положением и/или Регламентом соревнований.

5.4.3.4. Общее описание соревновательного процесса в функциональном гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье – тактическая стрельба».

5.4.3.4.1. Описание соревновательного процесса.

Состязательный процесс функционального гейма по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» заключается в ведении на специально оборудованной игровой площадке стрелкового боя между спортсменами (группами спортсменов), использующими инвентарь, который имитирует стрелковое оружие и процесс стрельбы за счет инфракрасного излучения (Тагер), а также инвентарь, принимающий инфракрасное излучение, который фиксирует попадание из Тагера (Датчики поражения).

Цель спортсменов (групп спортсменов), участвующих в функциональном гейме (игровое задание), определяется в зависимости от Формата игры в соответствии с п. 5.4.3.2.3 и п. 5.4.3.2.4 настоящих Правил.

5.4.3.4.2. Составы групп спортсменов в функциональном гейме.

Во время функционального гейма на игровую площадку из заявленного состава группы спортсменов от каждой группы спортсменов выходят:

- в Формате игры «Подрыв» – по 5 (пять) спортсменов;

- в Формате игры «Королевская битва» – по 2 (два) спортсмена;

- в Формате игры «Поражение мишеней» - по 1 (одному) спортсмену поочередно согласно порядку выступления, определенному жеребьевкой.

В Форматах игры «Подрыв» и «Королевская битва» один из выходящих на площадку спортсменов должен быть капитаном.

5.4.3.4.3. Требования к игровой площадкеи игровой зоне.

5.4.3.4.3.1.Состязательный процесс по спортивной дисциплине «двоеборье – тактическая стрельба» происходит на специально оборудованной игровой площадке ограниченных размеров прямоугольной формы. Игровая площадка застраивается и оформляется организатором соревнования с учетом особенностей Формата игры, по которому проводится соответствующее соревнование, а также требований настоящих Правил.

Площадь игровой площадки должна составлять:

- в Формате игры «Подрыв» – от 1500 м2 до 2000 м2;

- в Формате игры «Королевская битва» – не менее 4000 м2;

- в Формате игры «Поражение мишеней» – не менее 15 м2.

В зависимости от количества заявленных участников Положением и/или Регламентом соревнования по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» может быть предусмотрено размещение на игровой площадке одной или нескольких игровых зон, в которых непосредственно происходит соревновательный процесс. В таком случае количество и размеры игровых зон определяются Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования.

Положением и/или Регламентом соревнования по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» в Формате игры «Поражение мишеней» должно быть предусмотрено размещение на игровой площадке как минимум одного огневого рубежа, требования к которому устанавливаются настоящими Правилами и могут быть детализированы в Положении и/или Регламенте соответствующего соревнования.

5.4.3.4.3.2.На игровой площадке (в игровых зонах) для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» должны размещаться не менее 2 (двух) стартовых баз (по одной для каждой из группы спортсменов).

Размер стартовой базы должен быть не менее 5м\*2м (для Формата игры «Подрыв») и не менее 2м\*2м (для Формата игры «Королевская битва»).

Стартовые базы обозначаются цветом маркировки группы спортсменов. При смене сторон маркировка баз не меняется.

Стартовые базы располагаются на прямой, проходящей через центр игровой площадки (игровой зоны), могут располагаться как внутри игровой площадки (игровой зоны), так и за ее пределами, но на границе с ней.

Стартовые базы должны быть равноудалены от боковых границ игровой площадки (игровой зоны).

На границе игровой площадки (игровой зоны) наносится отграничивающая разметка, на расстоянии не менее, чем в 2 метрах от места размещения зрителей.

5.4.3.4.3.3. Игровая площадка для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» должна быть оборудована следующим:

- укрытия;

- судейские вышки;

- оборудование рабочего места судей и врача соревнований;

- оборудование и рабочее место для просмотра записей видеофиксации;

- оборудование для видеотрансляции и рабочего места для ведущих видеотрансляции;

- аудиосистема для транслирования судейских команд.

Оборудование и поверхности игровой площадки, с которыми контактируют участники во время игры, должны исключать травмоопасные выступы; не могут использоваться оборудование и поверхности из травмоопасных материалов.

5.4.3.4.3.4. На игровой площадке для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» должны быть оборудованы укрытия, которые представляют собой объемные или плоские конструкции, которые могут использоваться спортсменами в ходе соревновательного процесса.

Укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 метрах от границы поля. Укрытия должны быть расположены зеркально относительно центральной оси игровой площадки (игровой зоны), проведенной между длинными сторонами игровой площадки (игровой зоны).

Укрытия могут быть самостоятельными (единичными) или комплексными (состоящими из ряда конструкций, объединенных в одно укрытие). Элементы, составляющие комплексное укрытие, должны быть соединены таким образом, чтобы зазор между ними был минимальным или отсутствовал вовсе.

Размер укрытий, места их размещения и оформление определяются Регламентом соответствующего соревнования.

Рекомендуемое количество укрытий:

- в Формате игры «Подрыв» - не менее 20 штук;

- в Формате игры «Королевская битва» - 75 штук.

Количество укрытий может быть сокращено организатора соревнования с учетом количества участников соответствующего соревнования.

5.4.3.4.3.5. Для каждой группы спортсменов в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» могут быть оборудованы места для подготовки к игре, прилегающее к игровой площадке (пит-зоны).

Размещение иных дополнительных зон на игровой площадке (игровой зоне) допускается в случае указания на это в Регламенте соответствующего соревнования.

5.4.3.4.3.6. Регламентом соревнования в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» может быть предусмотрена возможность закрытия игровой площадки для обозрения со стороны участников соревнования до начала соревнования. В таком случае предоставление спортсменам возможности ознакомиться с игровой площадкой также должна быть предусмотрена Регламентом соревнования с указанием предельного количества времени до начала матча, за которое спортсмены могут ознакомиться с игровой площадкой.

5.4.3.4.3.7. На игровой площадке в Формате игры «Поражение мишеней» должен размещаться как минимум один огневой рубеж. Огневой рубеж представляет собой специально оборудованный участок игровой площадки, откуда спортсмен ведет стрельбу с помощью Тагера по мишеням с целью их поражения.

Минимальная ширина огневого рубежа составляет 2 метра; максимальная – 5 метров.

Допускается любое цветовое или иное дизайнерское решение
по оформлению внешнего облика огневого рубежа при соблюдении требований, предусмотренных настоящими Правилами.

Параллельно огневому рубежу по горизонтальной прямой линии устанавливаются мишени в количестве не менее 5 штук и не более 15 штук (конкретное количество мишеней должно быть определено Регламентом соревнования).

Мишени должны располагаться на расстоянии не менее чем 5 метров от огневого рубежа (конкретное расстояние должно быть определено Положением и/или Регламентом соревнования). Мишени располагаются на высоте не менее чем 100 сантиметров от уровня пола (конкретное расстояние должно быть определено Регламентом соревнования).

Требования к мишеням определяются п. 5.4.3.4.4.3 настоящих Правил.

5.4.3.4.4. Инвентарь, используемый в функциональном гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

Для реализации соревновательного процесса между спортсменами в рамках матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» в функциональном гейме используется:

- Тагер (ручной инвентарь, имитирующий стрелковое оружие и процесс стрельбы с использованием инфракрасного излучения);

- Датчики поражения (инвентарь, принимающий инфракрасное излучение и фиксирующий попадание из Тагера по спортсмену (нательный инвентарь) или по мишени (мишенный инвентарь)).

5.4.3.4.4.1. Тагер.

Тагер представляет собой элемент инвентаря, выполненный в форме стрелкового оружия (автомат/пистолет-пулемет/пистолет/винтовка и пр.), изготовленный из ударопрочного пластика. Имитация процесса стрельбы осуществляется безвредным инфракрасным излучателем в стволовой части Тагера путем нажатия на спусковой крючок.

В соревнованиях используются Тагеры, имеющие беспроводной модуль для связи с головной повязкой/жилетом (на которые нанесены Датчики поражения) и соответствующее поколение электроники, позволяющей считывать статистику с оборудования в течение соревнований, оптическую систему, позволяющую изменять настройки и характеристики инфракрасного луча.

В рамках одного соревнования должны использоваться Тагеры с прошивкой одного поколения и одинаковыми излучателями.

**

Дополнительные технические требования к Тагеру (тип имитируемого стрелкового оружия, допустимые размер и масса, тип зарядного устройства, время автономной работы, дальность стрельбы и пр.) определяются в Регламенте соревнования.

По усмотрению организатора соревнования спортсменам может быть разрешено использование дополнительного оборудования к Тагеру (прицелы, рукояти и пр.).

5.4.3.4.4.2. Датчики поражения.

Датчики поражения представляют собой элемент инвентаря, размещаемого на экипировке (одежде) спортсмена или являющегося встроенной частью такой экипировки (одежды), либо размещаемого на мишенях, который с использованием специального технического оборудования принимает сигнал инфракрасного излучателя Тагера и фиксирует факт попадания из Тагера в спортсмена, на котором размещены Датчики поражения, либо в мишень. После попадания из Тагера в спортсмена или в мишень Датчики поражения подают световой и/или звуковой сигнал.

Датчики поражения размещаются на головной повязке и на жилете (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв») или на мишенях (для Формата игры «Поражение мишеней»).



Датчики поражения на спортсменах должны размещаться для фиксации попадания со всех направлений.

Датчики поражения на мишенях должны размещаться для фиксации попадания с фронтального направления.

Не допускается закрытие Датчиков поражения элементами одежды, Тагером или какими-либо другими средствами, которые могут помешать Датчику поражения принять сигнал Тагера.

5.4.3.4.4.3. Мишени (для Формата игры «Поражение мишеней»).

Мишени, используемые для Формата игры «Поражение мишеней» могут быть следующих видов:

- круглые мишени (диаметр окружности не менее 100 миллиметров), вся окружность которых занята Датчиком поражения;

- круглые мишени (диаметр окружности не менее 100 миллиметров), часть окружности которых занята Датчиком поражения – в таком случае диаметр окружности, занятой Датчиком поражения, не должен составлять менее половины от общего диаметра окружности мишени;

- мишени квадратной / прямоугольной формы, внутри которых располагается Датчик поражения в форме окружности, диаметр которой составляет не менее 100 миллиметров.

При этом допускается во время соревнования в Формате игры «Поражение мишеней» использование мишеней как статичных, так и динамичных.

Допускается любое цветовое или иное дизайнерское решение
по оформлению внешнего облика мишеней при соблюдении требований, предусмотренных настоящими Правилами.

Регламентом соревнования должна определяться используемый при проведении соревнования тип мишеней и их размеры с учетом требований настоящих Правил.

5.4.3.4.4.4. Использование иного инвентаря для проведения соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» может быть предусмотрено Регламентом соответствующего соревнования. В таком случае требования к его характеристикам и комплектности, а также условия его использования дополнительно фиксируются в Положении и/или Регламенте соревнования.

5.4.3.4.5. Начало и ход функционального гейма.

Перед началом функционального гейма в Формате игры «Подрыв» группы спортсменов занимают стороны, которые определяются жеребьевкой или иным способом, установленным Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования.

Перед началом функционального гейма в Формате игры «Королевская битва» группы спортсменов занимают места у входов на игровую площадку (игровую зону).

Перед началом функционального гейма в Формате игры «Поражение мишеней» спортсмен занимает место у огневого рубежа.

После занятия спортсменами (группами спортсменов) установленных мест, проводится осмотр Тагеров и Датчиков поражения, которые будут использованы спортсменами в гейме. В ходе проверки должно быть установлено, что каждый Тагер и Датчик поражения настроен, запрограммирован и осмотрен на предмет соответствия требованиям настоящих Правил, Положения и/или Регламента соревнования.

Спортсмены в форматах «Королевская битва» и «Подрыв», прошедшие проверку, должны находиться непосредственно перед входом на игровую площадку (игровую зону), и не могут покидать данное расположение, кроме как для выхода на игровую площадку для участия в гейме. После проверки спортсменам запрещается менять настройки или проводить иные манипуляции с Тагером и Датчиками поражения.

Главная судейская коллегия соревнования вправе опечатать или дополнительно пометить игровое оборудование с целью недопущения внесения изменений в игровые характеристики и настройки.

После проверки всех спортсменов судьей функционального гейма объявляется готовность групп спортсменов. В этот период времени спортсмены могут надеть Датчики поражения и взять Тагеры.

За 10 секунд до начала гейма в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» издается звуковой сигнал (10-секундная готовность). После этого сигнала спортсмены должны занять следующее положение: встать спиной к месту расположения противников, взять Тагер двумя руками, передней частью Тагера касаться стартовой базы. Старт гейма обозначается звуковым сигналом, отличающимся от других, ранее использованных звуковых сигналов. Спортсмены начинают гейм внутри игровой площадки (игровой зоны), находясь в положении, занятом после команды 10-секундной готовности. В случае если спортсмен осуществляет фальстарт, оторвав Тагер от стартовой базы до звукового сигнала старта гейма, игра останавливается, команды возвращаются на свои стартовые базы, повторяется процедура сигнала 10-секундной готовности.

В Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» после старта гейма спортсмены покидают свои стартовые базы и приступают к выполнению игрового задания, зависящего от Формата игры, в соответствии с п. 5.4.3.2.3 и п. 5.4.3.2.4 настоящих Правил.

В Формате игры «Поражение мишеней» за 10 секунд до начала гейма может быть подан сигнал 10-секундной готовности (судьей или с помощью технических средств). После этого сигнала спортсмен готовится к ведению стрельбы по мишеням.

Старт гейма в Формате игры «Поражение мишеней» также может быть обозначен сигналом (судьей или с помощью технических средств), который начинает отсчет времени, отведенного на поражение мишени. Для подготовки к выстрелу по каждой мишени у спортсмена есть до 30 секунд на прицеливание (конкретная продолжительность времени прицеливания определяется Регламентом соревнования). Организатор соревнования в Регламенте соответствующего соревнования вправе установить общее количество времени для подготовки к выстрелам по всем мишеням. В таком случае попытка спортсмена завершается с истечением установленного общего количества времени; время на попытку поражения каждой отдельной мишени не учитывается, а учитывается только общее время на поражение всех мишеней.

После выстрела по мишени (если спортсмен поразил мишень) спортсмен приступает к попытке выстрела по следующей мишени. В случае промаха спортсмен вправе предпринять попытку поражения той же или следующей мишени. Иная очередность поражения мишеней может быть определена Регламентом соревнования. Количество попыток спортсмена для поражения мишеней равно количеству установленных мишеней.

Гейм (или раунд, если гейм согласно Положения и/или Регламента соревнования состоит из раундов) считается законченным после объявления команды судьи (подачи звукового сигнала) о его окончании:

- в Формате игры «Подрыв» - в результате ликвидации одной группой спортсменов всех спортсменов соперника и/или осуществления «подрыва» объекта, и/или истечения установленного времени;

- в Формате игры «Королевская битва» - в результате того, что на игровой площадке остаются активными спортсмены (или хотя бы один спортсмен) одной группы спортсменов, а все остальные спортсмены ликвидированы;

- в Формате игры «Поражение мишеней» - в результате поражения спортсменом всех мишеней или исчерпания всех попыток их поражения и/или истечения установленного времени на поражение мишеней.

Сигнал об окончании гейма (раунда) может подаваться и в иных случаях, если они прямо предусмотрены Положением и/или Регламентом соревнования (например, в случае добровольного признания поражения группой спортсменов (сдачи), удаления спортсменов и пр.).

В случае проведения геймов, состоящих из раундов, между ними объявляется перерыв длительностью не менее 1 (одной) минуты.

5.4.3.4.6. Ликвидация спортсмена (фраг).

В ходе соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» одной из игровых задач в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» является ликвидация спортсменов соперника.

Ликвидация осуществляется путем имитации стрельбы из Тагера одним спортсменом в другого спортсмена. В случае точного попадания спортсменом из Тагера в процессе имитации стрельбы с использованием инфракрасного излучения, Датчик поражения, расположенный на спортсмене, фиксирует попадание и издает световой сигнал.

Количество попаданий, которые приводят к ликвидации спортсмена, настраивается на инвентаре и оборудовании, а также фиксируется в Регламенте соревнования.

Единицей счета ликвидаций спортсмена является фраг (прим.: когда одна группа спортсменов ликвидирует спортсмена соперника, считается, что эта группа спортсменов сделала фраг). Количество фрагов, сделанных во всем гейме, фиксируется судьями и может быть учтено для последующего определения победителя в гейме / матче, начисления очков и пр.

Настройками оборудования на соревнованиях должна быть предусмотрена его полная блокировка в случае ликвидации спортсмена (ликвидированный спортсмен лишается технической возможности стрелять из Тагера).

После ликвидации какого-либо спортсмена ход гейма (раунда) не останавливается.

Ликвидированный спортсмен обязан незамедлительно вернуться на стартовую базу, с которой осуществлялся старт гейма (раунда), кратчайшим путем.

Ликвидированный спортсмен не вправе:

- продолжать имитировать процесс стрельбы или иным образом воздействие на спортсменов соперника;

- разговаривать, подавать сигналы, жесты и/или иным образом коммуницировать со спортсменами, соперниками, судьями, зрителями или иными лицами;

- препятствовать действиям спортсменов соперника или работе судей;

- осуществлять иные действия, запрещенные настоящими Правилами и Регламентом соответствующего соревнования.

5.4.3.4.7. Продолжительность функционального гейма и паузы во время гейма (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв»).

5.4.3.4.7.1. Функциональный гейм (или раунд, если гейм разделен на раунды) длится до момента выполнения одной из групп спортсменов игрового задания либо до истечения установленного организатором времени, если это прямо предусмотрено Регламентом соответствующего соревнования.

Паузы в функциональном гейме без соответствующего на то указания судьи не допускаются.

5.4.3.4.7.2. Каждой группе спортсменов предоставляется право взять тайм-аут в функциональном гейме (или раунде, если гейм разделен на раунде). Каждой группе спортсменов доступен только 1 тайм-аут на протяжении всего функционального гейма. Длительность тайм-аута – 1 (одна) минута.

Для взятия тайм-аута капитан группы спортсменов (или тренер) обращается к судье гейма не позднее чем за 10 (десять) секунд до начала гейма (раунда, если гейм разделен на раунды).

В случае если просьба о тайм-ауте удовлетворена, судья гейма подает соответствующий сигнал участникам.

5.4.3.4.7.3. В случае возникновения в ходе гейма технических неполадок, по решению судьи гейма может быть применен технический тайм-аут.

Технический тайм-аут длится столько времени, сколько необходимо для устранения технических неполадок.

При этом если техническая неполадка выражается в выявления неисправности игрового инвентаря (Тагера или Датчиков поражения), игра не останавливается, а технический тайм-аут не объявляется, если иное не предусмотрено Регламентом соревнования. В таком случае, спортсмен, чей игровой инвентарь вышел из строя, должен незамедлительно вернуться на стартовую базу и взять запасной комплект игрового инвентаря.

5.4.3.4.7.4. Остановка игры происходит только в чрезвычайных ситуациях, опасных погодных условиях и стихийных бедствиях (при игре на открытой игровой площадке), травмах спортсменов или умышленном физическом контакте на игровой площадке.

В таких случаях судья гейма дает сигнал «Стоп!» и гейм незамедлительно останавливается, спортсмены возвращаются на стартовую базу.

Гейм, который был установлен указанным образом, переигрывается. Если гейм, в рамках которого была остановка игры, разделен на раунды, то переигрывается остановленный раунд.

5.4.3.4.8. Санкции в функциональном гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

За нарушение правил, предусмотренных особенностями соревновательного процесса спортивной дисциплины «двоеборье - тактическая стрельба» во время функционального гейма судьей функционального гейма могут быть применены следующие санкции:

- предупреждение;

- штрафной балл;

- удаление с игровой площадки до конца гейма (раунда);

- удаление с соревнования.

Предупреждение в функциональном гейме применяется судьей гейма за первое незначительное неисполнение настоящих правил или норм Регламента соревнования, распоряжения судьи, первого использования ненормативной лексики и в иных случаях, не влияющих на ход игрового процесса, которые совершены впервые и носят незначительный характер.

Штрафной балл (в количестве от 1 до 3) применяется судей гейма к спортсмену за совершение нарушений, изложенных в пункте 5.4.3.4.9 настоящих Правил. Штрафные баллы суммируются и переносятся из одного раунда в последующие в рамках одного гейма (если гейм разделен на раунды).

Удаление с игровой площадки до конца гейма (раунда) применяется судей гейма к спортсмену, получившему 3 штрафных балла, или в случаях, когда пунктом 5.4.3.4.9 настоящих Правил прямо предусмотрено применение удаления с игровой площадки до конца гейма (раунда). Спортсмен, к которому применена такая санкция, обязан покинуть игровую площадку максимально коротким путем и не вправе вернуться к игре до окончания гейма (раунда, если гейм разделен на раунды), в котором к нему была применена такая санкция.

Удаление с соревнования применяется судьей гейма к спортсмену, совершившему грубые нарушения Правил. Спортсмен, к которому применена санкция в виде удаления с соревнования, не вправе вернуться к участию в геймах и других матчах в рамках текущего соревнования. Группа спортсменов, из состава которой был удален спортсмен, вправе продолжить участие в соревнованиях, если иное не предусмотрено Регламентом соревнования. Удаленный спортсмен не может быть заменен на другого спортсмена.

5.4.3.4.9. Нарушение правил во время функционального гейма матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

В функциональном гейме мачта по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» применение санкций, предусмотренных пунктом 5.4.3.4.8 настоящих Правил, осуществляется за соответствующие нарушения с учетом требований и условий, предусмотренных настоящим пунктом.

За нарушение Правил к спортсменам применяются следующие санкции, приведенные в Таблице 1.

Таблица 1.

|  |  |
| --- | --- |
| **Нарушение** | **Санкция** |
| Выход за границы игровой площадки (зоны) во время игр | 1 штрафной балл |
| Отсутствие касания Тагером стартовой базы после соответствующего звукового сигнала | 1 штрафной балл |
| Старт игры и/или стрельба при хвате Тагера одной рукой | 1 штрафной балл |
| Преднамеренное изменение конфигурации игровой площадки (зоны) | 1 штрафной балл |
| Нахождение спортсмена в соединительном стыке между несколькими соединенными укрытиями, считающихся одним укрытием согласно положениям Правил | 1 штрафной балл |
| Разговоры, жестикуляция или иная коммуникация ликвидированного спортсмена | 1 штрафной балл |
| Закрытие или сокрытие Датчиков поражения при стрельбе | 1 штрафной балл |
| Стрельба «одной рукой» | 1 штрафной балл |
| Фальстарт | 1 штрафной балл |
| Агрессивная игра | 1 штрафной балл |
| Систематические обращения к судейской бригаде с требованием зафиксировать нарушения правил группы спортсменов противника наказывается предупреждением | ПредупреждениеПовторное аналогичное нарушение – 1 штрафной балл |
| Использование головной повязки вне связки с Тагером (в том числе после смены оборудования на запасной комплект) | 1 штрафной баллПовторное аналогичное нарушение – 3 штрафных балла |
| Умышленное выключение Датчика поражения | 2 штрафных балла |
| Неумышленный физический контакт | 2 штрафных балла |
| Самостоятельное «оживление» не допущенным для игры инвентарем (если Регламентом соревнования предусмотрена возможность оживления) | Удаление |
| Выход на игровую площадку удаленного судьей гейма спортсмена или ликвидированного спортсмена с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи | Удаление |
| Изменение настроек Тагера без согласования с организаторами и Главным судьей соревнований | Удаление |
| Обмен Тагерами или Датчиками поражения одной группы спортсменов в ходе раунда | Удаление обменявшихся спортсменов |
| Возрождение ликвидированного спортсмена на базе соперника | Удаление |

5.4.3.5. Общее описание соревновательного процесса в цифровом гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

5.4.3.5.1. Описание соревновательного процесса.

Состязательный процесс цифрового гейма по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» заключается в ведении в цифровой среде стрелкового боя между группами спортсменов, осуществляющими управление каждый своим объектом управления (цифровой моделью человека), использующими цифровую имитацию стрелкового оружия и процесс стрельбы.

Состязательный процесс цифрового гейма по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» в Формате игры «Поражение мишеней» заключается в ведении в цифровой среде спортсменом, осуществляющим управление объектом управления (цифровой моделью человека), использующим цифровую имитацию стрелкового оружия и процесс стрельбы, стрельбы по цифровым мишеням с целью их поражения. В ходе осуществления процесса поражения мишеней в цифровом гейме должны применяться правила аналогичные тем, что применяются к поражению мишеней в функциональном гейме, если иное прямо не предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнования.

Цель групп спортсменов, участвующих в цифровом гейме (игровое задание), определяется в зависимости от Формата игры в соответствии с п. 5.4.3.2.3 и п. 5.4.3.2.4 настоящих Правил.

5.4.3.5.2. Составы групп спортсменов в цифровом гейме.

Во время цифрового гейма на игровую площадку из заявленного состава группы спортсменов на конкретный матч от каждой группы спортсменов выходят:

- в Формате игры «Подрыв» – по 5 (пять) спортсменов;

- в Формате игры «Королевская битва» – по 4 (четыре) спортсмена;

- в Формате игры «Поражение мишеней» – по 1 (одному) спортсмену поочередно согласно порядку выступления.

В Форматах игры «Подрыв» и «Королевская битва» один из выходящих на площадку спортсменов должен быть капитаном.

5.4.3.5.3. Требования к технической площадкеи игровой зоне.

Цифровой гейм матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» должен проходить на технической площадке, специально оборудованной для цифрового гейма матча с учетом требований, предусмотренных настоящим пунктом Правил.

На технической площадке должно быть предусмотрено место для размещения технического оборудования, место для расположения группы спортсменов, а также место для судейской бригады.

На технической площадке во время матча спортсмены должны располагаться таким образом, чтобы каждый из спортсменов имел беспрепятственный обзор устройства отображения.

Спортсмены во время матча не должны перекрывать и/или ограничивать обзор устройства отображения своему сопернику и судье.

Судья цифрового гейма должен располагаться во время цифрового гейма таким образом, чтобы не перекрывать и не ограничивать обзор спортсменам, при этом иметь беспрепятственный обзор устройства отображения.

5.4.3.5.4. Требования к Видеоигре, используемой в цифровом гейме.

Видеоигры, используемые для организации состязательного процесса в цифровом гейме в рамках матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» должны в цифровой среде моделировать основные принципы стрелкового боя или стрельбы по мишеням, предусматривать возможность использования спортсменом цифровой модели стрелкового оружия, обеспечивать в цифровой среде имитацию процесса стрельбы.

Видеоигра, используемая для организации состязательного процесса на цифровом этапе, должна моделировать в цифровой среде Форматы игр и игровые задания, соответствующие им, в соответствии с п. 5.4.3.2.3 и п. 5.4.3.2.4 настоящих Правил.

Иные требования к характеристикам и функционалу внутриигровой механики видеоигры, используемой для организации соревновательного процесса цифрового гейма матча по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба», предусматриваются положениями настоящих Правил, Положениями и/или Регламентами соответствующих соревнований.

Внутриигровые настройки и параметры видеоигры, использующейся для проведения соревнования, должны быть зафиксированы в Регламенте соревнования и/или в иных нормативных документах соревнования. Обеспечение соблюдения предусмотренных настроек и параметров видеоигры возлагается на судью цифрового гейма и технического судью.

5.4.3.5.5. Начало и ход цифрового гейма.

Перед началом цифрового гейма в Формате игры «Подрыв» группы спортсменов занимают стороны (сторону защиты или сторону нападения), которые определяются жеребьевкой или Регламентом соответствующего соревнования.

Перед началом цифрового гейма в Формате игры «Королевская битва» спортсмены подключаются к внутриигровому серверу видеоигры.

Перед началом цифрового гейма в Формате игры «Поражение мишеней» спортсмен подключаются к внутриигровому серверу видеоигры.

После подтверждения готовности спортсменов к старту, проверки игрового инвентаря и оборудования, а также корректности настроек и параметров видеоигры, судья цифрового гейма дает команду к началу гейма.

После старта гейма (раунда, если гейм согласно Положения и/или Регламента соревнования состоит из раундов) спортсмены приступают к выполнению игрового задания, соответствующего Формату игры.

Гейм (раунд, если гейм состоит из раундов) считается законченным после объявления команды судьи (подачи звукового сигнала) о его окончании:

- в Формате игры «Подрыв» - в результате ликвидации одной группой спортсменов всех спортсменов соперника и/или осуществления «подрыва»;

- в Формате игры «Королевская битва» - в результате того, что в цифровой среде видеоигры остаются активными спортсмены (или хотя бы один спортсмен) одной группы спортсменов, а все остальные спортсмены ликвидированы;

- в Формате игры «Поражение мишеней» - в результате поражения спортсменом всех мишеней или исчерпания всех попыток их поражения.

Сигнал об окончании цифрового гейма (раунда) может подаваться и в иных случаях, если они прямо предусмотрены Положением и/или Регламентом соревнования (например, в случае добровольного признания поражения (сдачи), удаления спортсменов и пр.).

Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрена обязанность спортсменов использовать определенную организатором соревнования программу для голосовой связи между спортсменами, а также обязанность по предоставлению организатору записи голоса спортсменов в матчах соревнований.

Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрено требование об обеспечении использования спортсменами оборудования, позволяющего вести видеотрансляцию процесса участия каждого спортсмена в матче, а обязанность по осуществлению такой видеотрансляции, предоставлению организатору соревнования записи таких видеотрансляций.

Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрено требование об обязательной установке и использовании в рамках цифрового гейма соревновательного античита спортсменами (специализированного программного обеспечения, предназначенного для предотвращения использования спортсменами сторонних программ и средств, направленных на вмешательство в результаты матча, предоставление себе преимуществ или создание препятствий для соперника (в т.ч. «читов»)).

В цифровом гейме запрещается использование любых внутриигровых ошибок (некорректной работы) видеоигры (багов), использующейся при проведении соревнования, в целях получения преимущества и/или создания препятствий сопернику.

В случае возникновения багов в ходе цифрового гейма спортсмены должны незамедлительно проинформировать об этом судью и поставить паузу в гейме. Возобновление игры допускается исключительно по команде судьи.

Решение о продолжении гейма, назначении переигровки или какие-либо иные решения в отношении соответствующего гейма / матча в связи с обнаруженным багом принимается судьей цифрового гейма по согласованию с матчевым судьей.

5.4.3.5.6. Ликвидация спортсмена (фраг).

В ходе соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» одной из игровых задач в Форматах игры «Королевская битва» и «Подрыв» является ликвидация спортсменов соперника.

Ликвидация осуществляется путем имитации стрельбы в цифровой среде одним спортсменом в другого спортсмена. Факт попадания и ликвидации спортсмена в цифровом гейме фиксируется видеоигрой.

Единицей счета ликвидаций спортсмена является фраг (прим.: когда одна группа спортсменов ликвидирует спортсмена соперника, считается, что эта группа спортсменов сделала фраг). Количество фрагов, сделанных во всем гейме, фиксируется судьями и может быть учтено для последующего определения победителя в гейме / матче, начисления очков и пр.

5.4.3.5.7. Продолжительность цифрового гейма и паузы во время гейма.

Цифровой гейм (или раунд, если гейм разделен на раунды) длится до момента выполнения одной из групп спортсменов игрового задания либо до истечения установленного организатором времени, если это прямо предусмотрено Регламентом соответствующего соревнования.

Паузы в цифровом гейме без соответствующего на то указания судьи не допускаются.

Регламентом соревнования может быть предусмотрено, что каждой группе спортсменов предоставляется право взять тайм-аут в цифровом гейме (или раунде, если гейм разделен на раунде). Количество и длительность тайм-аутов определяются Регламентом соревнований.

В случае возникновения в ходе гейма технических неполадок, по решению судьи гейма может быть применен технический тайм-аут.

Технический тайм-аут длится столько времени, сколько необходимо для устранения технических неполадок.

5.4.3.5.8. Применение санкций в цифровом гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье – тактическая стрельба».

Спортивные санкции за совершение нарушений в цифровом гейме матча по спортивной дисциплине «двоеборье – тактическая стрельба», а также порядок их применения определяются в соответствии с пунктом 5.9 настоящих Правил с учетом особенностей, предусмотренных настоящим пунктом.

Примерами нарушений, влекущих применение спортивных санкций за их совершение в цифровом гейме, среди прочих, являются:

- задержка начала или продолжения гейма (раунда) более чем на 10 (десять) минут – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в гейме;

- начало гейма (раунда) неполным составом группы спортсменов – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в гейме;

- неявка на гейм, а равно отказ от участия в гейме – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в гейме;

- отправка избыточного количества сообщений (флуд) во внутриигровой «чат» – влечет применение спортивной санкции от предупреждения и до дисквалификации (удаления) в зависимости от частоты и объема сообщений;

- отказ от использования назначенной организатором соревнования программы для голосовой связи, а равно отказ от предоставления записи – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в матче и/или дисквалификации;

- отказ от использования оборудования для видеотрансляции процесса участия в матче, а равно отказ от предоставления записи – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в матче и/или дисквалификации;

- отказ от использования соревновательного античита – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в матче и/или дисквалификации;

- использование багов видеоигры в целях получения преимущества или создания препятствий оппоненту – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в матче и/или дисквалификации;

- использование стороннего программного обеспечения в целях получения преимущества или создания препятствий оппоненту (в том числе, читов) – влечет применение спортивной санкции в виде присуждения технического поражения в матче и/или дисквалификации.

Иные нарушения, совершение которых наказывается применением спортивных санкций, могут быть предусмотрены Регламентом соревнования и/или иными нормативными документами соревнования или его организатора.

5.4.3.6.Способы фиксации результатов соревнований и/или нарушения правилв спортивной дисциплине«двоеборье - тактическая стрельба».

В спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» победитель матча с учетом положений настоящих Правил определяется по сумме результатов функционального и цифрового геймов и фиксируется матчевым судьей в протоколе матча, если иное прямо не предусмотрено Регламентом соревнования с учетом особенностей Формата игры.

Победитель функционального гейма с учетом положений настоящих Правил определяется и фиксируется матчевым судьей в протоколе матча. Счет функционального гейма также отражается матчевым судьей в протоколе матча.

Победитель цифрового гейма с учетом положений настоящих Правил определяется видеоигрой и фиксируется матчевым судьей в протоколе матча. Счет цифрового гейма также отражается матчевым судьей в протоколе матча.

5.4.3.7. Особенности определения победителя в матчах по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба».

5.4.3.7.1. Учет результатов матча.

Победитель матча, по общему правилу, определяется по общему количеству раундов, которые по итогам цифрового гейма и функционального гейма выиграли группы спортсменов (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв») или по общему количеству пораженных мишеней (для Формата игры «Поражение мишеней»).

Кроме того, для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» победитель матча может определяться по общему количеству сделанных группами спортсменов по итогам цифрового гейма и функционального гейма ликвидаций соперника (Фрагов), количеству набранных очков, количеству успешных активаций устройства «подрыва» или иным образом, определенным Регламентом соревнования, с учетом требований настоящих Правил и Формата игры.

5.4.3.7.2. Учет результатов гейма.

По итогам гейма:

- спортсмену (группе спортсменов) присуждается победа (становится победителем гейма);

- судьей соответствующего гейма фиксируются выигранные раунды и количество Фрагов, которые группы спортсменов сделали в гейме (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв»), или количество пораженных мишеней (для Формата игры «Поражение мишеней»).

Победителем функционального гейма, по общему правилу, является группа спортсменов, которая во время гейма выиграла большее количество раундов (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв»), или спортсмен, который поразил наибольшее количество мишеней за отведенное время или количество раундов (для Формата игры «Поражение мишеней»).

При этом для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» победитель функционального гейма может определяться по количеству ликвидаций соперника (Фрагов), количеству набранных очков или иным образом, определенным Регламентом соревнования, с учетом требований настоящих Правил и Формата игры.

Победитель и счет функционального гейма фиксируется матчевым судьей в протоколе матча.

Победителем цифрового гейма, по общему правилу, является группа спортсменов, которая во время гейма в цифровой среде выиграла большее количество раундов (для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв»), или спортсмен, который поразил наибольшее количество мишеней (для Формата игры «Поражение мишеней»).

При этом для Форматов игры «Королевская битва» и «Подрыв» победитель цифрового гейма может определяться по количеству ликвидаций соперника (Фрагов), количеству набранных очков или иным образом, определенным Регламентом соревнования, с учетом требований настоящих Правил и Формата игры.

Победитель и счет цифрового гейма определяются видеоигрой и фиксируются матчевым судьей в протоколе матча.

В протоколах матча судьей для целей определения победителя в матче фиксируются выигранные группами спортсменов раунды (сделанные Фраги / набранные очки), пораженные спортсменом мишени, по итогам функционального гейма и по итогам цифрового гейма и, в соответствии с требованиями настоящих Правил, далее суммируются матчевым судей. Сумма соответствующих показателей по итогам функционального и цифрового геймов также фиксируется матчевым судьей в протоколе.

5.4.3.8. Ничьи.

В случае если суммы выигранных группами спортсменов раундов (сделанных Фрагов / набранных очков), пораженных спортсменом мишеней, по итогам функционального и цифрового геймов равны между собой, то матчевый судья фиксирует ничью.

В случае если Положением и/или Регламентом предусмотрена невозможность ничьи по итогам матча, то организатором соревнования в Положении и/или Регламенте соответствующего соревнования должны быть зафиксированы критерии (принципы) выявления победителя в матче, завершившемся ничьей. При этом, для определения победителя в матче, который закончился ничьей, не может использоваться только цифровой или только функциональный гейм.

Если Положение и/или Регламент соревнований требует определить победителя матча, закончившегося вничью, то возможны, в том числе, следующие процедуры определения победителя:

 - определение победителя по дополнительным критериям (например, количество сделанных Фрагов, количеству успешных активаций устройства «подрыва» и др., если результат матча определялся по количеству выигранных раундов или по количеству набранных очков);

- проведение экстра-матча (порядок его проведения должен быть зафиксирован в Положении и/или Регламенте соревнования);

- иная процедура, прямо предусмотренная Положением и/или Регламентом соревнования.

## 5.5. Процедуры замены, исключения из числа участников соревнований по фиджитал спорту

5.5.1. При проведении соревнований в личном формате замены запрещены, если иное не предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнования.

5.5.2. При проведении соревнований в командном формате и лично-командном формате замены могут быть предусмотрены Положением и/или Регламентом соревнований для групп спортсменов (например, в случае объективной невозможности одного из спортсменов принимать участие в соревновании, допускается осуществлении замены такого спортсмена на иного спортсмена). Замены должны осуществляться путем направления письменного уведомления в адрес организатора соревнования (или Главной судейской коллегии) не позднее, чем за 24 часа до начала соревнования.

Иные правила и условия осуществления замен устанавливаются настоящими Положением и/или Регламентом соревнования с учетом особенностей спортивных дисциплин фиджитал спорта.

## 5.6. Перечень разрешенных и/или запрещенных действий спортсмена во время участия в соревнованиях по фиджитал спорту

**5.6.1. Спортсменам запрещается:**

* во время соревнований обращаться к кому-либо, в том числе к вспомогательному и техническому персоналу Организатора, кроме судьи и членов своей группы спортсменов, непосредственно участвующих в гейме;
* использовать экипировку с любого вида религиозными, политическими надписями или изображениями, а также противоречащую требованиям настоящих Правил, Положения и/или Регламента соревнования;
* ставить видеоигру на паузу без соответствующего разрешения судьи;
* включать и/или выключать любые настройки и модификаторы видеоигры, кроме тех, которые прямо разрешены Положением и/или Регламентом соревнования, нормативными документами организатора соревнования;
* пререкаться с судьями и соперниками;
* оказывать любым способом влияние на принятие судьей решений по игровым ситуациям;
* вскрывать, повреждать или наносить удары по соревновательному оборудованию и инвентарю или по иным техническим средствам, а также по любому иному имуществу;
* резко отсоединять кабели технических средств;
* проявлять неуважение по отношению к зрителям, другим участникам соревнования, судьям или официальным лицам, использовать нецензурную лексику, в т. ч. на любых языках;
* намеренно препятствовать проведению соревнования;
* указывать и предоставлять организатору соревнований недостоверные данные при подаче заявок;
* транслировать соревнования в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» без ведома организаторов соревнований;
* отказываться предъявлять по требованию судьи документы, удостоверяющие личность, или действующую справку от врача, разрешающую участие в соревнованиях по фиджитал спорту;
* устанавливать и использовать программное обеспечение или модификации программного обеспечения, использующегося на соревнованиях, с целью изменения вида и настроек видеоигры, характеристик объекта управления и иных технических устройств, если это приводит к созданию неравных условий для участников соревнований при проведении соревнований;
* совершать иные действия, прямо запрещенные настоящими Правилами, Положениями, Регламентами соревнований, а также решениями ГСК.

**5.6.2. Опоздание и неявка**

5.6.2.1. В Положении и/или в Регламенте соревнования могут быть указаны последствия для спортсмена или группы спортсменов, опоздавших на гейм/матч/соревнование без уважительной причины, среди которых могут быть:

* замечание;
* предупреждение;
* техническое поражение в гейм или матче;
* исключение из числа участников соревнования;
* иные санкции, предусмотренные настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования.

## 5.7. Способы фиксации результатов соревнований и/или нарушения правил

5.7.1. Результаты соревнований определяются и фиксируются с учетом используемой системы проведения соревнований и с учетом особенностей, предусмотренных настоящих Правилам, а также Положением и/или Регламентом соревнования, и фиксируются Главным судьей в итоговых протоколах соревнований.

5.7.2. Матчевые судьи фиксируют и контролируют правильность отражения результатов геймов и матчей в протоколах матчей; результатов соревнований - в итоговых протоколах соревнований.

5.7.3. Контроль за соблюдением настоящих Правил, Положения и/или Регламента соответствующих соревнований осуществляется матчевыми судьями, в том числе: непосредственным наблюдением, постфактум по просмотру видеозаписей соревнований, скриншотами и анализом цифрового следа (уникального набора действий участника соревнований) с помощью специализированных программ, предустановленных на предоставленных участникам компьютерах, а также на компьютере расположения сервера.

5.7.4. Факты нарушения участниками соревнований настоящих Правил, а также требований Положения и/или Регламента соревнования, нормативных документов Федерации, организатора, отражаются матчевым судьей в протоколе матча, в рамках которого было совершено соответствующее нарушение.

## 5.8. Правила поведения участников соревнований

5.8.1. Участники соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам, судьям, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.

5.8.2. Участники соревнований обязаны воздерживаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий.

5.8.3. Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и принцип честной спортивной борьбы.

5.8.4. Участники соревнований обязаны знать и соблюдать настоящие Правила, Положения и/или Регламенты соответствующих соревнований, нормативные документы Федерации, организатора соответствующего соревнования.

## 5.9. Виды санкций, применяющихся за нарушения правил

5.9.1. За нарушение настоящих Правил, Положений и/или Регламентов, нормативных документов организаторов соревнований и/или Федерации к участникам соревнований, тренеру, представителю группы спортсменов, официальному лицу и/или иному лицу, совершившему нарушение, в порядке и на условиях, предусмотренных настоящими Правилами, Положениями и/или Регламентами соревнований, а также нормативными документами организаторов соревнований и/или Федерации, уполномоченными органами соревнований или уполномоченными органами Федерации могут применяться следующие санкции:

* замечание;
* предупреждение;
* снятие с соревнований (исключение из числа участников соревнования);
* лишение турнирных очков;
* техническое поражение в матче (гейме);
* дисквалификация.

5.9.2. Если иной порядок применения санкций не предусмотрен Положением и/или Регламентом соревнований, подлежит применению настоящий порядок применения санкций. Положением и/или Регламентом соревнования может быть закреплена возможность одновременного применения нескольких из перечисленных санкций (совокупность наказаний) или условного применения санкций.

5.9.3. Первое малозначительное нарушение настоящих Правил влечет за собой замечание, которое выражается в устном напоминании лицу о необходимости соблюдения Правил и призыве к неукоснительному их соблюдению. Кроме того, замечание применяется к спортсмену, группе спортсменов, представителю группы спортсменов, тренеру, официальному лицу соревнования за незначительные нарушения, не влияющие на ход состязания, не отражающиеся на организации соревнований.

5.9.4. Если за первое нарушение Правил к участнику соревнований, представителю группы спортсменов, тренеру, официальному лицу соревнования было применено замечание, то при повторном совершении нарушения к нарушителю может быть применено предупреждение, сопряженное с угрозой применения иной, более строгой санкции в случае совершения нарушения в будущем. Кроме того, предупреждение применяется к участнику соревнований, тренеру, представителю группы спортсменов, официальному лицу, иному участнику соревнования за нарушения, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, которые привели к незначительной порче технических средств, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии соревнований, организаторов соревнований, но допущенные не намеренно, а также за намеренные незначительные нарушения.

5.9.5. За нарушения, повлиявшие на ход матча (гейма), участнику соревнований может быть присуждено техническое поражение в матче (гейме) или снятие турнирных очков.

5.9.6. Участник может быть исключен из числа участников соревнования за систематические намеренные нарушения, влияющие или способные повлиять на ход отдельных матчей (геймов) и соревнований в целом, а также при намеренном и грубом нарушении, совершенном после применения другой санкции, кроме замечания.

Исключение из числа участников также может применяться в случае применения второго предупреждения, а также в случаях:

* предоставления лицом недостоверной информации о себе (ФИО, возраст, иные данные);
* осуществления группой спортсменов несогласованной замены;
* несоблюдения принципов спортивного поведения и честной игры;
* неявки на гейм, на матч или на соревнование;
* отказа от продолжения участия в соревнованиях без уважительных причин;
* невозможности продолжить участие в соревновании по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику медицинской помощи). В случае, если участник в составе группы спортсменов – может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Положением и/или Регламентом соревнования соответствующего соревнования.

5.9.7. Дисквалификация применяется к лицу за систематические намеренные нарушения, влияющие или способные повлиять на ход отдельных геймов в целом, при намеренном нарушении, совершенном после применения предупреждения, а также в случае совершения грубого нарушения Правил, Положения и/или Регламента соревнований, иных нормативных документов организатора соревнований и/или Федерации, в том числе в случае выявления факта оказания противоправного влияния на результаты соревнований, намеренного нечестного выступления (в том числе заведомого проигрыша).

Дисквалификация может быть применена и в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями и/или Регламентами соревнований, а также нормативными документами организатора соревнований и/или Федерации.

Дисквалификация может быть установлена на определенное количество матчей, на определенный период времени или на соревнование.

5.9.8. Положениями и/или Регламентами соревнований, а также нормативными документами Федерации может быть предусмотрено применение иных, не предусмотренных настоящими Правилами санкций за нарушение соответствующих Положений и/или Регламентов соревнования, нормативных документов организаторов соревнований и/или Федерации.

5.9.9. С учетом особенностей спортивных дисциплин фиджитал спорта настоящими Правилами могут быть предусмотрены и иные виды санкций, применяющихся за нарушение Правил в части особенностей проведения соревнований по соответствующим спортивным дисциплинам фиджитал спорта.

## 5.10. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований по фиджитал спорту

5.10.1. Обеспечение безопасности участников и зрителей на соревнованиях осуществляется согласно требованиям «Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований», утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации, а также согласно требованиям к антитеррористической защищенности объектов спорта и формы паспорта безопасности объектов спорта при проведении соревнований, утвержденным соответствующим нормативным правовым актом уполномоченного органа государственной власти Российской Федерации.

5.10.2. Контроль за соблюдением правил безопасности возлагается на организаторов соревнований.

## 5.11. Требования к экипировке и размещению на ней рекламы

5.11.1. Форма всех участников соревнований должна быть пригодной для выступления на соревнованиях по фиджитал спорту и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы быть оскорбительными.

5.11.2. На экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.

5.11.3. Иные требования к Форме одежды участника соревнований, а также требования к размещению рекламы определяются Положением и/или Регламентом соревнований.

5.11.4. Участники соревнований, чья форма одежды не соответствует требованиям, установленным Положением и/или Регламентом соревнования, к соревнованиям не допускаются.

##  5.12. Требования к техническим характеристикам инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик

5.12.1. Требования к инвентарю определяются Федерацией в зависимости от вида программы, указанного в Положении и/или Регламенте соревнований.

5.12.2. Инвентарь, в том числе технические средства, предусмотренные настоящими Правилами, должны соответствовать требованиям настоящих Правил, а также быть укомплектованы всеми необходимыми для проведения соревнования устройствами ввода/вывода.

5.12.3. При организации и проведении соревнований рекомендуется использовать следующий минимально необходимый инвентарь (для цифровых геймов, а также для соревнований по спортивной дисциплине ритм-симулятор):

* монитор игровой диагональю не менее 24 дюймов;
* игровые платформы (приставки) актуальной версии в количестве, определяемом исходя из количества участников соответствующего соревнования;
* комплекты устройств управления / видеофиксации движений, соответствующих игровой платформе (приставке) в количестве, определяемом исходя из количества участников соответствующего соревнования;

Вышеуказанные требования могут быть дополнены и детализированы Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования, нормативными документами организатора соревнования.

## 5.13. Условия замены инвентаря (повреждение или потеря)

5.13.1. Во время соревнований участники могут использовать предоставленный организатором инвентарь (технические средства), а также, если это прямо предусмотрено Положением и/или Регламентом соревнования, возможно использование собственного инвентаря, соответствующего техническим характеристикам, предусмотренным настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования, а также нормативными документами организатора соревнования.

5.13.2. Участники соревнований обязаны бережно относиться к инвентарю, предоставленному организатором соревнований.

5.13.3. Замена инвентаря в случае его повреждения или утери осуществляется организатором соревнований.

5.13.4. В случае, если будет доказано, что инвентарь был украден участником соревнований, этот участник соревнований может быть дисквалифицирован в соответствии с нормами, предусмотренными настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования, нормативными документами организатора соревнования и/или Федерации.

## 5.14. Требования к медико-санитарному обеспечению

5.14.1. Организатор соревнований по фиджитал спорту должен обеспечить безопасность и защиту здоровья всех участников соревнований, а также официальных лиц соревнований и зрителей.

5.14.2. Организатор соревнований должен обеспечить оказание медицинской помощи в соответствии с нормативными документами Минздрава России, регулирующими порядок организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

5.14.3. Основными задачами медицинского обслуживания являются:

* оказание первой помощи участникам соревнований непосредственно в месте проведения соревнований;
* наблюдение за выполнением санитарно-гигиенических требований при проведении соревнований;
* контроль над состоянием здоровья участников соревнований и проверка правильности оформления допуска участников к соревнованиям (по состоянию здоровья).

## 5.15. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов

5.15.1. Вследствие наступления обстоятельств, возникших в результате событий чрезвычайного характера (неблагоприятные погодные условия, отключение электроэнергии, войны, эпидемии, террористические акты и пр.), ГСК вправе отменить соревнование или перенести время и дату проведения соревнований.

В случаях, если вышеуказанные обстоятельства во время соревнований привели к дисконнекту, то применяются правила о дисконнекте.

## 5.16. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям, с указанием размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста

5.16.1. Протесты на действия участников соревнований и судей, повлекшие нарушения настоящих Правил, Положений и/или Регламента, нормативных документов организатора соревнований подаются в ГСК в письменном виде в течение 10 (десяти) минут после окончания матча до объявления окончательных результатов.

5.16.2. Протест подается в письменном виде участником соревнования или его представителем, тренером, либо представителем группы спортсменов на имя Главного судьи с обязательным указанием пунктов настоящих Правил, Положения и/или Регламента соревнования, которые протестующий считает нарушенными.

5.16.3. Решение ГСК по протесту является окончательным и обжалованию не подлежит (если только Положением и/или Регламентом соревнования не предусмотрено обжалование решений ГСК в Апелляционный комитет, созданный в порядке, предусмотренном п. 5.17.3 настоящих Правил).

5.16.4. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнования протестам, предусматриваются пунктом 5.17.2 настоящих Правил.

5.16.5. Положением и/или Регламентом соревнования может быть предусмотрено, что при подаче протеста вносится залоговая сумма. Размер залоговой суммы устанавливается решением Федерации. В случае удовлетворения протеста залоговая сумма возвращается, а в случае его отклонения залоговая сумма направляется на реализацию уставных целей организатора соревнования, если иное не установлено Положением и/или Регламентом соревнования.

## 5.17. Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций

5.17.1. Надлежащим образом составленные и поданные протесты рассматриваются ГСК.

5.17.2. Протест должен быть рассмотрен ГСК, по возможности, сразу же после его подачи, но до утверждения окончательных результатов соревнований, и не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи. ГСК принимает во внимание позиции сторон по протесту, но при их отсутствии – по имеющимся материалам.

5.17.3. На всероссийских и межрегиональных соревнованиях Положением и/или Регламентом соревнований может создаваться апелляционный комитет для оперативного разрешения конфликтных (спорных) ситуаций, возникающих в ходе соревнования, неурегулированных соглашением сторон, и рассмотрения апелляций участников или их представителей на решения ГСК (при условии, что на эти решения ранее были поданы протесты и по результату рассмотрения протестов были приняты соответствующие решения). Апелляционный комитет назначается организатором соревнования.

5.17.4. Апелляционный комитет должен состоять из председателя, двух и более членов и двух запасных членов. Если возможно, то председатель, члены и запасные члены комитета должны относиться к разным субъектам Российской Федерации. Судьи, ассистенты и участники, участвующие в соревновании, не могут быть членами апелляционного комитета, рассматривающего данный спор.

5.17.5. Если предполагается, что председатель или один из членов апелляционного комитета может иметь личный интерес по рассматриваемым вопросам, его необходимо заменить запасным членом апелляционного комитета.

5.17.6. Апелляционный комитет должен иметь нечетное число членов с правом решающего голоса. Членами апелляционного комитета не могут быть лица младше 21 года.

5.17.7. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

## 5.18. Способы определения победителя соревнований и распределения мест

5.18.1. Определение победителя соревнования и распределение мест по результатам соревнования осуществляется в соответствии с настоящими Правилами с учетом характера и системы проведения соревнования, а также в соответствии с нормами Положения и/или Регламента соответствующего соревнования.

5.18.2. Определение победителя соревнования, а также победителя в матчах соревнования осуществляется с учетом особенностей состязательного процесса каждой отдельной спортивной дисциплины фиджитал спорта, предусмотренных разделом 5 настоящих Правил.

## 5.19. Иные положения, обусловленные особенностями фиджитал спорта

5.19.1. В случае дисконнекта всех участников соревнований или вынужденной остановки гейма по иной, не зависящей от спортсменов / организаторов причине, назначается переигровка.

5.19.2. Решение о назначении переигровки, а также о дате / времени / месте проведения переигровки принимает Главный судья.

5.19.3. В случае неоднократного дисконнекта одного из спортсменов (в том числе продолжающегося после назначения переигровки) такому спортсмену может быть присуждено техническое поражение, а его оппоненту – техническая победа.

5.19.4. Организатор соревнования / Федерация вправе в Положении и/или Регламенте соревнования определить количество времени ожидания спортсмена после дисконнекта (и количество дисконнектов) по истечении которого спортсмену, который сталкивается с дисконнектом, присуждается техническое поражение.

# Раздел VI. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

## 6.1. Состав судейской коллегии соревнования с указанием наименований статуса судей и ее полномочия

6.1.1. Судейская коллегия соревнования является совокупностью судей, назначенных для организации судейства соответствующего соревнования, в которую входят:

* главный судья;
* заместитель главного судьи;
* главный секретарь;
* заместитель главного секретаря;
* секретарь;
* матчевые судьи;
* судьи функционального гейма;
* судьи цифрового гейма;
* технические судьи.

6.1.2. Назначение судей в судейские коллегии осуществляется в соответствии с квалификационными требованиями к спортивным судьям по виду спорта «фиджитал спорт».

Формирование судейской коллегии соревнования и распределение должностей внутри нее с учетом квалификации судей (за исключением должностей Главной судейской коллегии) осуществляет Главный судья.

6.1.3. Количество секретарей и судей определяется Главным судьей по согласованию с организатором соревнования в зависимости от количества технических и игровых площадок, а также от количества заявленных участников соревнований.

6.1.4. Количество заместителей Главного судьи определяется Главным судьей по согласованию с организатором соревнований в зависимости от количества спортивных дисциплин фиджитал спорта, по которым проводятся соответствующие соревнования, а также в зависимости от количества участников соревнований и количества технических, игровых площадок.

6.1.5. Судейская коллегия в лице судей, входящих в ее состав, осуществляет контроль за соблюдением настоящих Правил, Положений и/или Регламентов соревнований.

## 6.2. Состав главной судейской коллегии с указанием наименований статуса судей и ее полномочия

6.2.1. В целях осуществления полномочий по организации судейства на соревнованиях, требующих коллегиального принятия решений, из состава судейской коллегии соревнования формируется Главная судейская коллегия (ГСК).

6.2.2. Полномочия ГСК:

* принимает решения о применении санкций в отношении участников соревнования в случаях, предусмотренных настоящими Правилами;
* рассматривает протесты и выносит по результатам рассмотрения решения;
* в случае необходимости определяет и устанавливает дополнительные особенности проведения соревнования и его составляющих (геймов/матчей), не противоречащие настоящим Правилам;
* организует и оценивает деятельность судей соревнования;
* принимает окончательные решения по всем спорным ситуациям, связанным с деятельностью ГСК, судейских коллегий, судейских бригад и судей соревнования в период его проведения;
* осуществляет иные полномочия, предусмотренные настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соответствующего соревнования, а также отвечающие целям и задачам деятельности ГСК.

6.2.3. В состав ГСК должно входить не менее трех человек. В состав ГСК входят Главный судья соревнований, его заместитель, Главный секретарь соревнований.

6.2.4. Главный судья на всероссийских соревнованиях назначается организатором соревнования по рекомендации Федерации.

6.2.5. В отсутствие Главного судьи решения принимает один из его заместителей, который назначается Главным судьей.

6.2.5.1. Заместитель Главного судьи, назначенный Главным судьей, в отсутствие Главного судьи выполняет его обязанности, пользуется всеми его правами, осуществляет руководство судейской коллегией соревнования, в соответствии с Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования.

6.2.6. В отсутствие Главного секретаря его функции выполняет заместитель Главного секретаря.

## 6.3. Судейская коллегия спортивной дисциплины

6.3.1. В случае организации и проведения соревнований по нескольким дисциплинам фиджитал спорта Главный судья из состава судейской коллегии соревнования формирует судейские коллегии по соответствующим дисциплинам (судейские коллегии дисциплин).

6.3.2. В состав судейской коллегии дисциплины входят:

- заместитель Главного судьи;

- матчевые судьи по соответствующей дисциплине фиджитал спорта;

- судьи функционального гейма по соответствующей дисциплине фиджитал спорта;

- судьи цифрового гейма по соответствующей дисциплине фиджитал спорта.

Состав судейской коллегии дисциплины формируется с учетом особенностей соревновательного процесса соответствующей дисциплины фиджитал спорта, предусмотренных разделом 5 настоящих Правил.

В дисциплине «ритм-симулятор» в состав судейской коллегии дисциплины не входят судьи функционального гейма и судьи цифрового гейма; их полномочия осуществляются матчевым судьей.

6.3.3. Количество судейских коллегий дисциплин определяется количеством дисциплин фиджитал спорта, по которым проводится соответствующее соревнование.

6.3.4. Формирование судейской коллегии дисциплины и распределение должностей внутри нее с учетом квалификации судей осуществляет Главный судья. Руководство судейской коллегией дисциплины осуществляет назначенный Главным судьей Заместитель Главного судьи.

6.3.5. Судейская коллегия дисциплины в лице судей, входящих в ее состав, осуществляет контроль за соблюдением настоящих Правил, Положений и/или Регламентов соревнований в части особенностей соревновательного процесса соответствующей дисциплины фиджитал спорта.

## 6.4. Судейская бригада

6.4.1. Непосредственное судейство матчей соревнования осуществляет судейская бригада. Судейская бригада формируется из состава судей, входящих в судейскую коллегию соревнования или из судей, входящих в судейскую коллегию дисциплины.

6.4.2. В состав судейской бригады должны входить:

- матчевый судья;

- судья цифрового гейма;

- судья функционального гейма;

- секретарь;

- технический судья.

Состав судейской бригады формируется с учетом особенностей соревновательного процесса дисциплины фиджитал спорта, по которой проводится соответствующий матч, предусмотренных разделом 5 настоящих Правил.

На матчи по дисциплине «ритм-симулятор» в состав судейской бригады не входят судьи функционального гейма и судьи цифрового гейма; их полномочия осуществляются матчевым судьей.

6.4.3. Количество судейских бригад определяется с учетом количества матчей соревнования, в том числе матчей, которые проводятся одновременно.

6.4.4. Формирование судейской бригады и распределение должностей внутри нее с учетом квалификации судей осуществляет Главный судья.

6.4.5. Руководство судейской бригадой осуществляет матчевый судья.

6.4.6. Судейская бригада в лице судей, входящих в ее состав, осуществляет контроль за соблюдением настоящих Правил, Положений и/или Регламентов соревнований во время отдельного матча соревнования.

## 6.5. Права и функциональные обязанности судей по подготовке, проведению и завершению соревнований, в зависимости от занимаемой должности

### 6.5.1. Главный судья

6.5.1.1. Полномочия Главного судьи:

* отвечает за судейство соревнований в соответствии с настоящими Правилами;
* организует работу ГСК и судейской коллегии соревнования;
* контролирует состояние места проведения соревнований, технических средств, спортивного инвентаря;
* проводит заседания судейской коллегии соревнования, принимает протесты и выносит их на рассмотрение ГСК;
* подписывает итоговый протокол соревнований и письменный отчет о проведенных соревнованиях;
* применяет санкции в пределах своей компетенции.

6.5.1.2. Главный судья имеет право:

* отложить время начала соревнований, если условия их проведения не отвечают требованиям настоящих Правил;
* объявить перерыв или изменить расписание матчей;
* отстранить от судейства соревнования судей, в случае нарушения ими Положения и/или Регламента соревнования, настоящих Правил, действующего законодательства Российской Федерации, а также иных нормативных документов организаторов соревнований;
* осуществлять иные права, не противоречащие настоящим Правилам, Положениям и/или Регламентам соревнования, необходимые для эффективной организации судейства.

### 6.5.2. Заместитель Главного судьи

Полномочия Заместителя Главного судьи:

* при наличии соответствующего распоряжения Главного судьи в отсутствие Главного судьи выполняет его обязанности, пользуется всеми его правами;
* организует работу судейских коллегий по дисциплинам фиджитал спорта;
* организует работу судейских бригад, в соответствии с Правилами, Положением и/или Регламентом соревнований.

### 6.5.3. Главный секретарь

Полномочия Главного секретаря:

* проводит жеребьевку участников соревнований;
* составляет и ведет таблицу соревнований;
* составляет расписание встреч;
* контролирует ведение протоколов встреч и заверяет их своей подписью;
* оформляет и подписывает итоговый протокол;
* организует выдачу документов по итогам соревнований.

### 6.5.4. Заместитель Главного секретаря

Полномочия Заместителя Главного секретаря:

* в отсутствие главного секретаря выполняет обязанности, пользуется всеми его правами;
* осуществляет содействие Главному секретарю в его работе;
* организует работу секретарей на матчах соревнования.

### 6.5.5. Матчевый судья

6.5.5.1. Матчевый судья осуществляет функции судейства на матчах соревнований по фиджитал спорту, в том числе, контролируя работу судьи функционального гейма и судьи цифрового гейма.

6.5.5.2. Полномочия матчевого судьи:

* осуществляет контроль и судейство конкретного матча в соответствии с настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования;
* подписывает протокол матча;
* до начала матча должен убедиться в отсутствии запрещенных программ/приложений и готовности оборудования для каждого участника соревнования;
* должен находиться позади спортсменов и наблюдать за действиями, выполняемыми на технических устройствах;
* обязан интерпретировать результат матча в видеоигре в полном соответствии с настоящими Правилами. Решение матчевого судьи может быть отменено Главным судьей;
* должен быть внимательным и объективным, его присутствие не должно оказывать влияние на ход состязания. Занимаемое им место во время матча должно обеспечивать полный контроль над выполнением участниками соревнований технических действий;
* обязан интерпретировать результат матча в полном соответствии с настоящими Правилами. Решение матчевого судьи может быть отменено Главным судьей;
* на матчах по спортивной дисциплине «ритм-симулятор» осуществляет функции судьи цифрового гейма, предусмотренные пунктом 6.5.8 настоящих Правил с учетом особенностей соревновательного процесса спортивной дисциплины «ритм-симулятор», предусмотренного разделом 5 настоящих Правил.

### 6.5.6. Судья функционального гейма

6.5.6.1. Судья функционального гейма отвечает за непосредственное осуществление судейства в рамках функционального гейма. В случае если с учетом особенностей спортивной дисциплины фиджитал спорта требуется осуществление судейства функционального гейма несколькими судьями, то для судейства такого функционального гейма назначаются судьи в необходимом количестве. Распределение конкретных судейских полномочий между ними осуществляется Главным судьей с учетом особенностей соревновательного процесса соответствующей спортивной дисциплины фиджитал спорта.

6.5.6.2. Полномочия судьи функционального гейма:

* находясь непосредственно на игровой площадке, осуществляет контроль и судейство функционального гейма в соответствии с настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования;
* применяет спортивные санкции за нарушение участниками соревнований настоящих Правил во время функционального гейма матч;

-  до начала функционального гейма матча должен убедиться в готовности игровой площадки, спортивного инвентаря и их безопасности для каждого участника соревнования;

- осуществляет иные функции с учетом особенностей соревновательного процесса отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта, предусмотренные разделом 5 настоящих Правил.

### 6.5.7. Судья цифрового гейма

6.5.7.1. Судья цифрового гейма отвечает за непосредственное осуществление судейства в рамках цифрового гейма. В случае если с учетом особенностей спортивной дисциплины фиджитал спорта требуется осуществление судейства цифрового гейма несколькими судьями, то для судейства такого цифрового гейма назначаются судьи в необходимом количестве. Распределение конкретных судейских полномочий между ними осуществляется Главным судьей с учетом особенностей соревновательного процесса соответствующей спортивной дисциплины фиджитал спорта.

6.5.7.2. Полномочия судьи цифрового гейма:

* находясь непосредственно на технической площадке, осуществляет контроль и судейство цифрового гейма матча в соответствии с настоящими Правилами, Положением и/или Регламентом соревнования;
* применяет спортивные санкции за нарушение участниками соревнований настоящих Правил во время цифрового гейма матча;

- до начала функционального гейма должен убедиться в готовности технической площадки и технического оборудования и их безопасности для каждого участника соревнования;

- осуществляет иные функции с учетом особенностей соревновательного процесса отдельных спортивных дисциплин фиджитал спорта, предусмотренные разделом 5 настоящих Правил.

### 6.5.8. Технический судья

Полномочия технического судьи:

* осуществляет необходимую настройку параметров видеоигры и их предварительную проверку перед началом матча (или непосредственно перед началом цифрового гейма);
* отвечает за настройку и запуск игровых серверов перед началом матча;
* отвечает за соблюдение участниками соревнования требований в части параметров и настроек видеоигры;
* руководит техническим персоналом Организатора либо самостоятельно осуществляет устранение неполадок аппаратного и программного обеспечения и иных технических средств.

### 6.5.9. Секретарь

Полномочия секретаря:

* составляет и ведет протокола матча;
* готовит иную необходимую для организации и проведения соревнований документацию;
* по требованию матчевого судьи вносит в протокол матча нарушения, замены, результативные действия участников соревнований (например, голы).

# Раздел VII. РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ОБРАЗЦЫ ОТЧЕТНЫХ ДОКУМЕНТОВ

7.1. Рекомендуемая форма заявки для участия в соревнованиях по виду спорта «фиджитал спорт» (Приложение № 1).

7.2. Рекомендуемая форма итогового протокола соревнований по виду спорта «фиджитал спорт» (Приложение № 2).

7.3. Рекомендуемая форма протокола матча по виду спорта «фиджитал спорт» (Приложение № 3.1).

7.3.1. Рекомендуемая форма протокола матча по виду соревновательной деятельности «двоеборье - тактическая стрельба» (Приложение № 3.2).

7.4. Рекомендуемая форма согласия на участие в соревновании по виду спорта «фиджитал спорт» (Приложение № 4).

# Приложение 1

Рекомендуемая форма

**ЗАЯВКА**

на участие в соревнованиях по фиджитал спорту

Наименование группы спортсменов

 (организация, наименование субъекта Российской Федерации)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО спортсмена (для заявок) | Никнейм | Датарождения | Сведения о командирующей организации | ФИО, контакты ответственного лица | Полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев | Полис обязательного медицинского страхования (ОМС) | Подпись ипечать врача |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |

Вceгo допущено \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ участников. Врач \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *подпись ФИО полностью; печать медицинского учреждения*

Руководитель организации \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

 *подпись расшифровка подписи; МП*

Официальный представитель группы спортсменов \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

 *подпись расшифровка подписи*

Тренер \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

 *подпись расшифровка подписи*

«\_\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ года

# Приложение 2

Рекомендуемая форма

**ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ СОРЕВНОВАНИЙ
ПО ФИДЖИТАЛ СПОРТУ**

|  |  |
| --- | --- |
| Место проведения соревнования: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.Система проведения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. |  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 202\_ г. |

**ПОБЕДИТЕЛЬ И ПРИЗЕРЫ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **НАИМЕНОВАНИЕ ГРУППЫ СПОРТСМЕНОВ (СПОРТСМЕН)** |
| **1 МЕСТО** |  |
| **2 МЕСТО** |  |
| **3 МЕСТО** |  |
| **4 МЕСТО** |  |

**Главный судья: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**СПИСОК УЧАСТНИКОВ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  **№** | **Группа спортсменов (Спортсмен)** | **Страна** |
|
| **1** |   |   |
| **2** |   |   |
| **3** |   |   |
| **4** |  |  |

**РЕЗУЛЬТАТЫ СОРЕВНОВАНИЯ**

 **Тур 1**

1-й полуфинал

|  |  |
| --- | --- |
|  *Группы спортсменов 1 (Спортсмен)* | *Группа спортсменов 2 (Спортсмен)* |
| *Очки (победы в геймах)* | *Очки (победы в геймах)* |

**Отметки Главного судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

2-й полуфинал

|  |  |
| --- | --- |
| *Группы спортсменов 3 (Спортсмен)* | *Группы спортсменов 4 Спортсмен)* |
| *Очки (победы в геймах)* | *Очки (победы в геймах)* |

***Отметки Главного судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

*Матч за третье место*

|  |  |
| --- | --- |
| *Группы спортсменов (Спортсмен) 1* | *Группы спортсменов (Спортсмен) 2* |
| *Очки (победы в геймах)* | *Очки (победы в геймах)* |

**Отметки Главного судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Финал

|  |  |
| --- | --- |
| *Группа спортсменов (Спортсмен) 1* | *Группа спортсменов (Спортсмен) 2* |
| *Очки (победы в геймах)* | *Очки (победы в геймах)* |

**Отметки Главного судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |
| --- | --- |
| Главный судья: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| Представитель группы спортсменов (спортсмена) 1: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Представитель группы спортсменов (спортсмена) 3: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Представитель группы спортсменов (спортсмена) 2: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Представитель группы спортсменов (спортсмена) 4: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

# Приложение 3.1

Рекомендуемая форма

**ПРОТОКОЛ МАТЧА ПО ФИДЖИТАЛ СПОРТУ**

**Спортивная дисциплина: ритм-симулятор**

Место проведения Соревнования «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 202\_ г.

Стадия Соревнования:

Время начала матча:

Судья матча:

Секретарь:

*группа спортсменов (Спортсмен) 1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ группа спортсменов (Спортсмен) 2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гейм | *Группа спортсменов (Спортсмен) 1* | *Группа спортсменов (Спортсмен) 2* |
| 1 |   |   |
| 2 |   |   |
| 3 |   |   |
| Результат |   |   |

**ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Группа спортсменов (Спортсмен) | Вид санкции | Время | Причина |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Замечания судьи матча:**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Уведомление врачей группы спортсменов (спортсменов) о травмах:**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Уведомление представителей группы спортсменов (спортсменов) о подаче протеста на результат матча: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ МАТЧА: *группа спортсменов (Спортсмен) 1 \_:\_ группа спортсменов (Спортсмен) 2*

Судья матча: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Представитель группы спортсменов (спортсмена) 1: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Представитель группы спортсменов (спортсмена) 2: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Приложение 3.2

Рекомендуемая форма

**ПРОТОКОЛ МАТЧА ПО ФИДЖИТАЛ СПОРТУ**

**Спортивная дисциплина: двоеборье - тактическая стрельба**

 «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 202\_ г.

Место проведения Соревнования:

Стадия Соревнования:

Время начала матча:

Матчевый судья**:**

Судья функционального гейма:

Судья цифрового гейма:

Секретарь:

|  |  |
| --- | --- |
| ***группа спортсменов 1***  | ***группа спортсменов 2***  |
| **№** | **Фамилия** | **Имя** | **Гр.** | **Осн/зап** | **№** | **Фамилия** | **Имя** | **Гр** | **Осн/зап** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**РЕЗУЛЬТАТ МАТЧА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Гейм** | ***Группы спортсменов 1*** | ***Группы спортсменов 2*** |
| **Цифровой** | *Победы на карте (фраги)* | *Победы на карте (фраги)* |
| **Функциональный** | *Победы (фраги)* | *Победы (фраги)* |
| ***Дополнительное поле в случае невозможности ничьи в матче*\*** | ***Ц - \_\_\_******Ф - \_\_\_*** | ***Ц - \_\_\_******Ф - \_\_\_*** |
| **ИТОГО** | *Сумма побед (сумма фрагов)* | *Сумма побед (сумма фрагов)* |
| **ПОБЕДИТЕЛЬ МАТЧА** | *группа спортсменов 1* |

**ЗАМЕНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **группа спортсменов** | **Вошел в игру** (ФИО) | **Вышел из игры** (ФИО) |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ В ГЕЙМЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Группа спортсменов** | **№** | **Фамилия, Имя спортсмена** | **Мин** | **Причина** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Группа спортсменов** | **№** | **Фамилия, Имя спортсмена** | **Кол-во** | **Причина** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**УДАЛЕНИЯ ДО КОНЦА РАУНДА/ГЕЙМА**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Группа спортсменов** | **№** | **Фамилия, Имя спортсмена** | **Мин** | **Причина** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

 **УДАЛЕНИЯ С СОРЕВНОВАНИЯ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Группа спортсменов** | **№** | **Фамилия, Имя спортсмена** | **Мин** | **Причина** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Замечания судей матча:**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Уведомление врачей группы спортсменов (спортсменов) о травмах:**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Уведомление представителей группы спортсменов (спортсменов) о подаче протеста на результат матча: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Матчевый судья: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Судья функционального гейма: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Судья цифрового гейма: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Секретарь: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Представитель группы спортсменов 1: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Представитель группы спортсменов 2: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ».

# Приложение 4

Рекомендуемая форма

**Согласие на участие в соревнованиях**

Я \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

(Ф.И.О.)

(далее - «участник»), дата рождения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, зарегистрированный по дресу:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

добровольно соглашаюсь на свое участие в соревнованиях по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту).

И при этом обязуюсь:

1. Я обязуюсь, что я буду следовать всем требованиям организаторов, связанным с вопросами безопасности.

В случае если во время соревнований со мной произойдет несчастный случай, прошу сообщить об этом:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(указывается кому (ФИО)и номер телефона)

2. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, оставленное на месте проведения соревнований.

3. В случае необходимости я готов воспользоваться медицинской помощью, предоставленной мне организаторами соревнований.

4. С Положением и Регламентом соревнований ознакомлен, обязуюсь выполнять все правила и условия, прописанные в данных документах.

5. Данные, указанные в заявочном листе, подтверждаю.

6. Согласен с тем, что мое выступление и интервью со мной может быть записано и показано в средствах массовой информации, а также записано и показано в целях рекламы без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г. /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

 (подпись) (ФИО)

ОГЛАВЛЕНИЕ

[РАЗДЕЛ I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 1](#_Toc150803864)

[1.1. Термины и определения 2](#_Toc150803865)

[1.2. Спортивные дисциплины 4](#_Toc150803866)

[1.3. Сведения о характере проведения соревнований 5](#_Toc150803867)

[1.4. Сведения о применяемых системах проведения соревнований 5](#_Toc150803868)

[1.5. Противоправное влияние на результаты соревнований по фиджитал спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам за противоправное влияние на результаты таких соревнований 7](#_Toc150803869)

[1.6. Антидопинговое обеспечение 8](#_Toc150803870)

[РАЗДЕЛ II. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ 8](#_Toc150803871)

[2.1. Половые и возрастные группы спортсменов 8](#_Toc150803872)

[2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям 9](#_Toc150803873)

[2.3. Ограничения на участие в соревнованиях 10](#_Toc150803874)

[2.4. Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей группы спортсменов на соревнованиях 11](#_Toc150803875)

[2.5. Условия страхования участников соревнований 13](#_Toc150803876)

[2.6. Иные требования, обусловленные особенностями вида спорта «фиджитал спорт» 14](#_Toc150803877)

[РАЗДЕЛ III. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ 14](#_Toc150803878)

[3.1. Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований 14](#_Toc150803879)

[3.2. Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами 15](#_Toc150803880)

[3.3. Иные требования, обусловленные особенностями вида спорта «фиджитал спорт» 16](#_Toc150803881)

[РАЗДЕЛ IV. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ 17](#_Toc150803882)

[4.1. Технические и иные параметры места проведения соревнований 17](#_Toc150803883)

[4.2. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики соревновательного и судейского оборудования, а также инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования 17](#_Toc150803884)

[РАЗДЕЛ V. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ 20](#_Toc150803885)

[5.1. Заявка на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса 20](#_Toc150803886)

[5.2. Заявочный взнос 21](#_Toc150803887)

[5.3. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности 21](#_Toc150803888)

[5.4. Содержание (описание процесса) соревнования, продолжительность соревновательного действия 22](#_Toc150803889)

[5.4.1. Общее описание соревновательного процесса по виду спорта «фиджитал спорт» 22](#_Toc150803890)

[5.4.2. Особенности соревновательного процесса в спортивной дисциплине «ритм-симулятор» 22](#_Toc150803891)

[5.4.3. Особенности соревновательного процесса в спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба» 28](#_Toc150803892)

[5.5. Процедуры замены, исключения из числа участников соревнований по фиджитал спорту 52](#_Toc150803893)

[5.6. Перечень разрешенных и/или запрещенных действий спортсмена во время участия в соревнованиях по фиджитал спорту 53](#_Toc150803894)

[5.7. Способы фиксации результатов соревнований и/или нарушения правил 54](#_Toc150803895)

[5.8. Правила поведения участников соревнований 55](#_Toc150803896)

[5.9. Виды санкций, применяющихся за нарушения правил 55](#_Toc150803897)

[5.10. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований по фиджитал спорту 57](#_Toc150803898)

[5.11. Требования к экипировке и размещению на ней рекламы 58](#_Toc150803899)

[5.12. Требования к техническим характеристикам инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик 58](#_Toc150803900)

[5.13. Условия замены инвентаря (повреждение или потеря) 59](#_Toc150803901)

[5.14. Требования к медико-санитарному обеспечению 59](#_Toc150803902)

[5.15. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов 60](#_Toc150803903)

[5.16. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям, с указанием размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста 60](#_Toc150803904)

[5.17. Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций 61](#_Toc150803905)

[5.18. Способы определения победителя соревнований и распределения мест 62](#_Toc150803906)

[5.19. Иные положения, обусловленные особенностями фиджитал спорта 62](#_Toc150803907)

[Раздел VI. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ 63](#_Toc150803908)

[6.1. Состав судейской коллегии соревнования с указанием наименований статуса судей и ее полномочия 63](#_Toc150803909)

[6.2. Состав главной судейской коллегии с указанием наименований статуса судей и ее полномочия 64](#_Toc150803910)

[6.3. Судейская коллегия дисциплины 64](#_Toc150803911)

[6.4. Судейская бригада 65](#_Toc150803912)

[6.5. Права и функциональные обязанности судей по подготовке, проведению и завершению соревнований, в зависимости от занимаемой должности 66](#_Toc150803913)

[6.5.1. Главный судья 66](#_Toc150803914)

[6.5.2. Заместитель Главного судьи 67](#_Toc150803915)

[6.5.3. Главный секретарь 67](#_Toc150803916)

[6.5.4. Заместитель Главного секретаря 67](#_Toc150803917)

[6.5.5. Матчевый судья 67](#_Toc150803918)

[6.5.6. Судья функционального гейма 68](#_Toc150803919)

[6.5.7. Судья цифрового гейма 69](#_Toc150803920)

[6.5.8. Технический судья 69](#_Toc150803921)

[6.5.9. Секретарь 70](#_Toc150803922)

[Раздел VII. РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ОБРАЗЦЫ ОТЧЕТНЫХ ДОКУМЕНТОВ 70](#_Toc150803923)

[Приложение 1 71](#_Toc150803924)

[Приложение 2 72](#_Toc150803925)

[Приложение 3.1 75](#_Toc150803926)

[Приложение 3.2 77](#_Toc150803927)

[Приложение 4 80](#_Toc150803928)