

УТВЕРЖДЕН

Общероссийской физкультурно-
спортивной общественной
организацией «Всероссийская
федерация фиджитал спорта
(функционально-цифрового
спорта)»



20 апреля 2025 г.

Н.В. Нагорный

РЕГЛАМЕНТ

Чемпионата России
по виду спорта фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)

(дисциплина «двоеборье-тактическая стрельба»
номер-код «1910012811Л»)

1. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

Организатор	Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)»
ГСК	Главная судейская коллегия соревнования
Официальные лица соревнований	Лица, уполномоченные организаторами, для проведения соревнований (организаторы, ГСК, судьи и т.д.)
Спортсмен/Участник	Физическое лицо, заявленное и допущенное для участия в соревновании
Команда	Коллектив спортсменов, подавший заявку на участие в командной дисциплине соревнования и допущенный для участия в соревновании
Матч	Проводимое в рамках соревнований состязание двух команд в течение отведенного соответствующими правилами времени. Состоит из двух сегментов – цифровой сегмент (проводится в виде программы Counter-Strike 2 (CS2)) и функциональный сегмент (проводится в виде программы «Лазерный бой»)
Никнейм	Имя участника матча, которое используется в цифровой среде
Нормативные документы	Правила вида спорта фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт), Положение, Регламент и иные документы соревнования, утвержденные ГСК
Соревнование	Чемпионат России по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) в спортивной дисциплине «Двоеборье-тактическая стрельба» (вид программы – Counter Strike 2 + Лазерный бой)

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 2.1. Соревнование проводится в соответствии с Положением, Регламентом, Правилами вида спорта, и другими нормативными документами соревнования.
- 2.2. Организатором соревнований является Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта).
- 2.3. Общую организацию судейства соревнования осуществляет ГСК.
- 2.4. Решение Организатора и (или) ГСК являются обязательными для исполнения всеми спортсменами соревнования, а также официальными лицами соревнования.
- 2.5. Для обращения к Организаторам соревнования используется электронная почта info@phygitalспорт.ru. В теме письма необходимо указать «Организаторам чемпионата России по фиджитал спорту».
- 2.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта info@phygitalспорт.ru. В теме письма необходимо указать «В ГСК чемпионата России по фиджитал спорту».
- 2.7. Все спортсмены соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал спортсменов соревнования, должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении соревнования, обязаны знать и выполнять требования нормативных документов соревнования.
- 2.8. Имена, фамилии, фото и видеоматериалы с изображением спортсменов и (или) представителей, связанные с участием в соревновании, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организаторами для выполнения обязательств по проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
- 2.9. Спортсменам и иным официальным лицам, задействованным в проведении соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования, в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 2.10. Организаторы соревнования и их сотрудники, судьи соревнования, официальные лица соревнования не допускаются до участия в соревновании.

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ СОРЕВНОВАНИЯ

- 3.1. Организаторы соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 3.2. Обязанности Организаторов соревнования:
 - 3.2.1. Осуществлять деятельность по организации соревнования;
 - 3.2.2. Осуществлять формирование ГСК соревнования;
 - 3.2.3. Определять условия допуска спортсменов к соревнованию;
 - 3.2.4. Осуществлять допуск спортсменов по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок;
 - 3.2.5. Осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты соревнования;
 - 3.2.6. Обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения соревнования;
 - 3.2.7. Осуществлять регистрацию результатов матчей соревнования;
 - 3.2.8. Осуществлять регистрацию итогов соревнования;
 - 3.2.9. Осуществлять организацию судейства соревнования;
 - 3.2.10. Определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания соревнования;
 - 3.2.11. Осуществлять иные обязанности по организации и проведению соревнования в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и настоящим Регламентом;
 - 3.2.12. Передавать права и обязанности в рамках своей деятельности третьим лицам;
 - 3.2.13. Проведение брифинга со спортсменами перед началом соревнования.
- 3.3. Права Организаторов соревнования:
 - 3.3.1. Утверждать Регламент и иные нормативные документы соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения соревнования, определяющие правила и обязанности спортсменов соревнования;
 - 3.3.2. Толковать и разъяснять, в случае необходимости, нормы регламента и иных нормативных документов соревнования, а также разрешать путем толкования и разъяснения норм Регламента и иных нормативных документов соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех

- или иных положений Регламента и иных нормативных документов соревнования;
- 3.3.3. Освещать соревнование посредством трансляции изображения и/или звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки соревнования;
 - 3.3.4. Использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения соревнования (символика соревнования);
 - 3.3.5. Осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не противоречащие нормативным документам соревнования;
 - 3.3.6. Использовать имена, фамилии и другие данные, фото и видеоматериалы с изображением спортсменов и (или) представителей, тренеров, а также интервью и иные материалы, для выполнения обязательств по проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации;
 - 3.3.7. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия субъектов Российской Федерации, сборные команды которых принимают участие в соревновании.

4. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ

- 4.1. В соревновании принимают участие спортсмены или команды, допущенные к участию, на основании направленной заявки, составленной в соответствии с требованиями Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» на 2025 год.
- 4.2. Спортсмены, когда-либо получавшие блокировку от издателя и /или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая может отрицательно сказываться на общественном восприятии соревнования, могут быть не допущены к участию, либо отстранены/дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 4.3. Спортсмены, предоставившие Организатору и официальным лицам соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность

такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.

- 4.4. Официальный язык, используемый в соревновании – русский.
- 4.5. В соревновании могут принимать участие как мужчины, так и женщины.
- 4.6. Минимальный возраст участников соревнований – 16 лет. Возраст устанавливается на день начала проведения соревнования.
- 4.7. Права участников соревнований:
 - 4.7.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с нормативными документами соревнования;
 - 4.7.2. Получать через представителя команды полные результаты, полученные на соревновании;
 - 4.7.3. Обращаться в ГСК через тренера команды или капитана.
- 4.8. Обязанности участников соревнований:
 - 4.8.1. Знать и исполнять предписания Регламента иных нормативных документов, а также требования Организатора;
 - 4.8.2. Общаться с официальными лицами соревнования и другими участниками соревнования на русском языке;
 - 4.8.3. Общение с судьями и Организаторами от лица команды, а также подачу обращений, протестов и апелляции производит капитан команды либо тренер;
 - 4.8.4. Соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Организатора, это влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных нормативными документами, вплоть до дисквалификации;
 - 4.8.5. Немедленно информировать Организаторов о любых проблемах, который могут привести к невозможности участия в соревновании, включая утерю доступа к аккаунту в цифровой среде и иные форс-мажорные обстоятельства;
 - 4.8.6. Придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования,

зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнования.

- 4.8.7. Присутствовать при заполнении стартового протокола, оформляемого в порядке, установленном нормативными документами и, при необходимости, подписывать его, сообщать необходимые сведения;
- 4.8.8. Подписывать все необходимые послематчевые документы и протоколы, и не покидать площадку и/или специальную отведенную зону до момента завершения процедуры;
- 4.8.9. Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленной в ходе жеребьевки;
- 4.8.10. Соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты соревнования, в том числе вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат соревнования, в том числе обеспечения заранее определенного результата;
- 4.8.11. Находиться на соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды, в рамках установленных зон нахождения тренера/официального представителя команды при наличии такового;
- 4.8.12. Присутствовать на специальном брифинге с Организатором и судьями, перед началом соревнований;
- 4.8.13. Спортсмены обязаны предоставлять предматчевые и/или послематчевые интервью и комментарии, а также участвовать в необходимых медиа-активностях, утвержденных Организатором соревнований;
- 4.8.14. Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре соревнования;
- 4.8.15. Соблюдать нормы установленные действующим законодательством Российской Федерации в отношении антидопинговых правил;
- 4.8.16. Соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компаний разработчиков соответствующих видеоигр. Участники соревнования лично несут ответственность за несоблюдение прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компаний разработчиков видеоигр;

- 4.8.17. Допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
 - 4.8.18. Не позднее чем за 1 (один) день до начала соревнований передать по утвержденной Организатором форме дополнительные данные игроков;
 - 4.8.19. Иметь единую спортивную форму одежды. При этом участники вправе использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки, а в качестве дополнительной защитной экипировки спортсмен имеет право применять защиту локтей и коленей, перчатки и т.д. Спортсмены обязаны предварительно согласовать с Организаторами всю спортивную форму и атрибутику, включая нанесенные логотипы. В случае, если изображения, логотипы и прочие нанесения не согласованы с Организатором, они должны быть скрыты, либо не допущены до использования на соревнованиях;
 - 4.8.20. В дни проведения матчей соревнования, спортсмен, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу Организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который, в соответствии с действующим законодательством, является документом, удостоверяющим личность участника, возраст и гражданство;
 - 4.8.21. Лица, не достигшие 18 лет на дату начала соревнования, обязаны по запросу Организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или иных законных представителей на участие в соревновании согласно предоставленному Организаторами соревнования образцу;
 - 4.8.22. Спортсмен может принимать участие только в рамках одной спортивной сборной субъекта Российской Федерации и в составе одной команды;
 - 4.8.23. В случае невозможности использования заявленного аккаунта, незамедлительно сообщить об этом Организатору и дождаться дальнейших указаний.
- 4.9. Участникам соревнования и иным представителям команд запрещается:
 - 4.9.1. Оказывать противоправное влияние на результаты соревнования;
 - 4.9.2. Вмешиваться в работу судей или из ассистентов;
 - 4.9.3. Использовать в ходе соревнования разные аккаунты или никнеймы в цифровой среде;

- 4.9.4. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу;
- 4.9.5. Подключение и использование любых USB-Flash или прочих физических носителей на месте проведения цифрового сегмента соревнований без разрешения и наблюдения судьи;
- 4.9.6. Использовать любые предметы, инвентарь или оборудование, не предусмотренные Правилами вида спорта фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт), Регламентом, иными нормативными документами соревнования, которые представляют потенциальную опасность для жизни и/или здоровья окружающих и/или самого спортсмена;
- 4.9.7. Использовать не согласованное оборудование/инвентарь без соответствующего разрешения Организатора или судей;
- 4.9.8. Транслировать, демонстрировать экраны устройств, задействованных в проведении цифрового сегмента соревнований;
- 4.9.9. Использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутриигровую механику дисциплин соревнования, в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту;
- 4.9.10. Отказывать в предоставлении комментариев и интервью официальным лицам соревнования;
- 4.9.11. В функциональном сегменте – использовать лазерный прицел-указатель и/или фонарь на оружии, а также любого другого дополнительного оборудования, любые электронные девайсы, не предоставленные Организатором или не согласованного для использования;
- 4.9.12. Представителям команды и тренерам запрещается взаимодействовать и разговаривать со спортсменами во время матча за исключением времени тактических тайм-аутов и/или «фризитайма» в цифровом сегменте или функциональном сегменте.

5. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

- 5.1. Система проведения спортивной дисциплины «Двоеборье – тактическая стрельба»:
 - 5.1.1. Соревнование проходит с 20 по 24 апреля в очном формате на «Сириус Арене» по адресу: ФТ Сириус, Стартовая ул., 2;

- 5.1.2. В состав команды входит не менее 5 (пяти), но не более 7 (семи) спортсменов. Для организационного обеспечения участия в соревновании каждая из команд вправе заявить не более 2 (двух) человек, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала;
- 5.1.3. Жеребьевка соревнования проходит не позднее чем за день до начала матчей соревнования. Формат жеребьевки определяется Организатором;
- 5.1.4. Формат проведения соревнования и система проведения соревнования устанавливается ГСК, на основании общего числа поданных заявок и допущенных участников перед началом жеребьевки соревнования;
- 5.1.5. Все матчи соревнования проводятся в формате bo1 (до 1-й победы в матче).
- 5.2. Формат проведения цифрового сегмента спортивной дисциплины «Двоеборье – тактическая стрельба»:
 - 5.2.1. Матчи цифрового сегмента проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 13 (тринадцати) побед по раундам;
 - 5.2.2. Суммарно команды проводят не более 25 (двадцати пяти) раундов за матч;
 - 5.2.3. По завершению 12 (двенадцати) раундов, команды меняются сторонами;
 - 5.2.4. По достижению 13 (тринадцати) побед одной из команд этап завершается независимо от разницы по раундам и осуществляется переход в функциональный сегмент;
 - 5.2.5. Минимальное гарантированное время разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 5 (пять) минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 (пять) минут;
 - 5.2.6. Матчи, с которых ведется официальная прямая трансляция соревнования, начинаются строго с разрешения старшего судьи дисциплины;
 - 5.2.7. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению стадий соревнования в указанные сроки и (или) в указанном формате, Организаторы соревнования могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих стадий;

- 5.2.8. Матчи, с которых не ведется официальная трансляция, могут начинаться в порядке очереди без четкой привязки к расписанию, опубликованному Организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.3. Формат проведения функционального сегмента соревнования в дисциплине «Двоеборье – тактическая стрельба»:
- 5.3.1. Матчи функционального сегмента проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), команды принимают участие в матче в формате «Подрыв» до 13 (тринадцати) побед по раундам;
- 5.3.2. Суммарно спортсмены проводят не более 25 (двадцати пяти) раундов за матч. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты;
- 5.3.3. В случае, когда в раунде происходит активация цифрового пламени, оставшееся время раунда с данного момента устанавливается на 40 секунд;
- 5.3.4. По завершению 12 (двенадцати) раундов, команды меняются сторонам;
- 5.3.5. В случае, если команда лишается математических шансов на победу во время проведения функционального сегмента, матч завершается с фиксацией общего результата.
- 5.4. Время перерыва между сегментами – не более 10 минут.
- 5.5. За победу в раунде в цифровом сегменте командам начисляется по 1 (одному) очку. За победу в раунде в функциональном сегменте командам начисляется по 1 (одному) очку.
- 5.6. Победитель матча определяется по сумме набранных очков в раундах в цифровом и функциональном сегментах.
- 5.7. В случае равенства очков, полученных в раундах, результат матча определяется следующим образом:
- 1) Общее количество фрагов (сумма в обоих сегментах);
 - 2) Общее количество активаций цифрового пламени (сумма в обоих сегментах);
 - 3) Общее количество деактиваций цифрового пламени (сумма в обоих сегментах);
 - 4) Общее количество детонаций цифрового пламени (сумма в обоих сегментах).

6. ЗАМЕНЫ

- 6.1. При наличии уважительных причин и по решению Организатора допускается замена участника соревнования в составе команды. Замена участников соревнования осуществляется не позднее чем за 24 часа до начала соревнования с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению заявки, а также соответствию спортсмена требованиям нормативных документов.
- 6.2. Перед началом матча, команда устанавливает из заявленных спортсменов стартовый состав участников для цифрового и функционального сегментов для участия в матче.
- 6.3. Замены (изменение состава) спортсменов в стартовом составе во время матча после подачи – допускается только в случае необходимости по медицинским показателям. Решение о допуске замены – принимает Организатор и судьи соревнований, на основании медицинских показателей.

В остальных случаях, замены (изменение состава) спортсменов в стартовом составе – не допускается.

7. СУДЕЙСТВО

- 7.1. Состав судейской бригады на матчи соревнования определяется в порядке, предусмотренном Регламентом и иными нормативными документами Организатора.
- 7.2. Организатор принимает участие в формировании ГСК соревнования.
- 7.3. Судейство матчей соревнования осуществляется в соответствии с нормативными документами соревнования.
- 7.4. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча/сегмента/раунда в адрес судьи соревнования. Апелляция должна быть подана секретарю соревнований путем заполнения специального бланка в письменной форме в течении 10 минут после окончания матча. Обращения, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
- 7.5. Диалог от лица команды ведет капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия. Обращения (протесты/апелляции), исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат. За нарушение данного пункта, команда может получить предупреждение или штраф за неспортивное поведение при повторном нарушении. В случае грубого неспортивного поведения собирается ГСК и поднимается вопрос о дисквалификации команды.

8. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ – ЦИФРОВОЙ СЕГМЕНТ

- 8.1. Для проведения соревнования используется последняя, актуальная лицензионная версия видеоигры Counter-Strike 2.
- 8.2. Для проведения соревнования используются выделенные сервера Counter-Strike 2 размещенные в локальной сети с компьютерами участников. На сервере должен быть установлен стандартный соревновательный конфигурационный файл, с актуальным обновлением настроек.
- 8.3. Допускается использование выделенных серверов на платформах автоматизированной онлайн-системе проведения соревнований, принадлежащий третьим лицам, в данном случае, участники должны иметь соответствующие аккаунты на данных платформах, с привязкой заявленных игровых аккаунтов.
- 8.4. В сегменте принимают участие 2 (две) команды, по 5 (пять) спортсменов в составе каждой команды. Участие могут принимать только спортсмены, заявленные на соответствующий матч в цифровом сегменте.
- 8.5. Соревнования проводятся на картах: «Ancient», «Anubis», «Inferno», «Mirage», «Nuke», «Dust 2», «Train».
- 8.6. Пул карт может быть изменен в соответствии с текущим пулом соревновательных карт, утвержденным издателем игры на период проведения соревнования.
- 8.7. Система выбора карт: капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче по одной карте, пока не останется одна карты, на которой будет играть соответствующий матч. Очередность того, какая из команд первая запрещает для использования в матче карту определяется жеребьевкой (монеткой). Команда, победившая в процедуре жеребьевки - выбирает команду, которая будет первой запрещать карту.
- 8.8. В начале каждого матча играется ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом раунде (стартовую сторону матча).
- 8.9. Ножевой раунд не является частью раундов и не учитывается в счете матча. В случае, если за отведенное время ножевого раунда, не определяется победитель ножевого раунда - стартовые стороны выбираются случайным образом (монеткой).
- 8.10. По окончании ножевого раунда производится переход на выбранную карту для начала матча.
- 8.11. По окончании первых 12 раундов, команды меняются сторонами.
- 8.12. Если одна из команд набирает 13 побед в раундах, она становится победителем цифрового сегмента. В случае ничейного результата по итогам

- 24 раундов, играется дополнительный овертайм (1 раунд). Стартовые стороны в овертайме не выбираются.
- 8.13. Соревнование проводится на оборудовании, предоставляемым Организатором. С разрешения судей допускается использование собственной периферии – клавиатура, мышь, коврик, держатель кабеля.
- 8.14. Во время проведения цифрового сегмента на сцене могут находиться тренер в специальной отведенной зоне и пять спортсменов за игровыми местами, заявленных для участия на данном этапе.

9. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ – ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ СЕГМЕНТ

- 9.1. Для проведения функционального сегмента соревнований используется формат «Подрыв».
- 9.2. Размер игровой площадки при проведении соревнования в формате «Подрыв» составляет: длина: минимум – 40 метров, ширина: не менее 20 метров. Указанные размеры игровой площадки, включают в себя площадь соревновательного поля, и не включает иные вспомогательные и технические помещения и зоны.
- 9.3. В сегменте принимают участие 2 (две) команды, по 5 (пять) спортсменов в составе каждой команды. Участие могут принимать только спортсмены, заявленные на соответствующий матч в функциональном сегменте.
- 9.4. Команда, занявшая в последнем раунде цифрового сегмента матча сторону нападения, в матче этапа функционального сегмента, занимает сторону защиты.
- 9.5. «Подрыв» – формат, при котором каждая из двух команд, участвующих в матче, занимает сторону защиты или нападения в конкретном раунде. Цель команды, занявшей в раунде сторону нападения – осуществить «детонацию цифрового пламени (ЦП)» в пределах зоны одного из специально обозначенных объектов игровой площадки за отведенное время раунда или нейтрализовать команду противника. Цель команды, занявшей в раунде сторону защиты, защитить указанные объекты и не допустить «детонацию цифрового пламени», нейтрализовать команду противника при условии, что «активация цифрового пламени» не была осуществлена.
- 9.6. Команда, занявшая сторону нападения, побеждает в раунде, если ей удастся осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда и происходит последующая детонация ЦП или нейтрализовать всю команду противника до детонации цифрового пламени.

- 9.7. Команда, занявшая сторону защиты, побеждает в раунде, если противоположная команда не смогла осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда или цифровое пламя было деактивировано до момента его детонации, так же в случае «деактивации цифрового пламени» после его «активации», либо в случае, если команда защиты нейтрализовала команду противника до «активации цифрового пламени».
- 9.8. По окончании 12 раунда команды меняются сторонами.
- 9.9. Раунд завершается в случае, если:
- команда нападения нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда до момента «активации цифрового пламени» (победа команды нападения);
 - команда нападения нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда после момента «активации цифрового пламени» (победа команды нападения);
 - «детонации цифрового пламени» в пределах зоны одного из специально обозначенных объектов игровой площадки (победа команды нападения);
 - команда защиты нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда до момента «активации цифрового пламени»;
 - команда защиты «деактивировала цифровое пламя» после его «активации» за отведенное время;
 - завершения времени раунда, при условии, что атакующая команда не активировала цифровое пламя (победа команды защиты);
 - произошел одновременный обмен последних игроков в раунде, если:
 - «цифровое пламя активировано», побеждает команда нападения;
 - «цифровое пламя не активировано», побеждает команда защиты.
- 9.10. В стандартную экипировку спортсмена входят тактическая повязка на голову, разгрузочный жилет с датчиками поражения и один тагер. Каждый спортсмен получает 100 единиц здоровья (НР), 1 жизнь (в случае нейтрализации игрок не может ожить). 100 НР выдается игроку на раунд и восполнять здоровье до конца раунда игрок не может. Личная экипировка спортсменов должна соответствовать требованиям к экипировке по дисциплине «Двоеборье-тактическая стрельба».
- 9.11. В случае нейтрализации игрок должен сесть на пол в ближайшей точке площадки, где максимально не будет мешать игровому процессу и положить тагер на колени, либо под себя, не создавая физическое давление

на оборудование. Руки при этом находятся на поверхности (пол/колени/оборудование). Запрещено держать палец на спусковом крючке, автоматной рукояти. В случае нейтрализации на открытом пространстве или в месте, где происходит активный игровой процесс (перестрелка между двумя или несколькими спортсменами), спортсмен должен оценить обстановку и максимально не мешая происходящему оставаться на месте или переместиться в точку, где максимально не будет мешать игре. Заняв позицию, спортсмен должен оставаться в таком положении до окончания раунда.

9.12. Нейтрализованному спортсмену запрещено оставаться в зоне активации «цифрового пламени». После нейтрализации спортсмен обязан покинуть зону специально обозначенного объекта игровой площадки, предназначенного для «активации цифрового пламени», не создавая помех другим участникам и выполнить требования пункта 9.11.

9.13. Активация и деактивация цифрового пламени:

9.13.1. Активация и (или) деактивация цифрового пламени производится путем ввода пароля и подтверждения выстрелом (во избежание активации и (или) деактивации нейтрализованным игроком);

9.13.2. Пароль для активации и деактивации цифрового пламени перед началом раунда устанавливает Организатор и сообщает всем участникам Матча. Пароль должен содержать 4 (четыре) символа.

9.13.3. Устанавливаемое время до детонации 40 (сорок) секунд.

9.14. Продолжительность одного раунда внутри матча составляет 2 (две) минуты. В случае, когда в последние 40 (сорок) секунд раунда происходит «активация цифрового пламени», основное время раунда автоматически продлевается до завершения отсчета таймера на цифровом пламени.

9.15. Перерыв между раундами составляет 1 (одну) минуту, а при смене сторон – 2 (две) минуты.

9.16. Инвентарь и оборудование

9.16.1. Команда нападения в начале сегмента получает «цифровое пламя» (1 шт.)

9.16.2. В начале матча каждой команде представляются следующие тагеры:
- «автоматы»/«штурмовые винтовки» (5 шт.)

9.16.3. Тактико-технические характеристики оборудования: Штурмовая винтовка/Автомат

Количество магазинов	10
Количество патронов в магазине	30
Режим стрельбы	Авто

Скорострельность (выстрелов в минуту)	550
Урон	30
Время перезарядки (секунды)	3
Мощность ИК	1%-100%
Датчик поражения ствола	Включен (урон)
Дружественный огонь	Выключен
Шок (секунды)	0,1
Неуязвимость (секунды)	0,5

10. НАРУШЕНИЯ И ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ

- 10.1. В случае совершения командой, участником соревнования или представителем команды нарушения, прямо не предусмотренного нормативными документами соревнований, ГСК вправе применить к такой команде, участнику соревнования или представителю команды одну из спортивных санкций, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 10.2. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 10.3. Дисциплинарные нарушения, за которые судья может вынести предупреждение:
- 10.3.1. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат».
- 10.3.2. Совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры.
- 10.3.3. Использование в цифровой части никнейма несоответствующего никнейму в заявке соревнования.
- 10.3.4. Совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры или в функциональном сегменте, использование запрещенных персонажей и предметов/кастомизации, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносится решение об отмене результатов матча соревнования и присуждении технического поражения нарушающей стороне);
- 10.3.5. Остановка видеоигры вне разрешенных моментов;
- 10.3.6. Выход из видеоигры или прекращение раунда/матча в функциональном сегменте до завершения финального раунда без разрешения судьи соревнования;
- 10.3.7. Оскорбление спортсменов/команд, судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и

отрицательные комментарии в адрес игроков/команд, судей или Организатора;

10.3.8. Агрессивное поведение;

10.3.9. Аморальное/неспортивное поведение, иное недисциплинированное поведение.

10.4. Нарушения, за которые судья соревнования вправе присудить техническое поражение команде:

10.4.1. Нарушения пунктов Регламента, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения;

10.4.2. Повторное нарушение, предусмотренное пунктом 10.3 Регламента, иными нормативными документами. Организаторами могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

10.5. К участникам функционального сегмента дополнительно могут быть применены штрафные баллы. В случае, если команда набирает 5 штрафных баллов, она наказывается снятием 1 очка.

№	Вид нарушения	Штраф
1	Умышленное закрытие датчиков <ul style="list-style-type: none">• Ведение стрельбы по противнику при невозможности быть пораженным в ответ, которое может осуществляться (включая, но не ограничиваясь) одним из следующих способов:<ul style="list-style-type: none">• Умышленное сокрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей.• Умышленное сокрытие одного или более датчиков поражения тагером.• Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или лицом от противника.• Стрельба из положения лежа на спине.	1 балл

2	<ul style="list-style-type: none"> • Стрельба из положения лежа на спине и боку. • Соккрытие датчиков поражения от противника за укрытием без соккрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника. • Использование спортсменов своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения • Использование деактивированных спортсменов для закрытия датчиков поражения • Габарит тагера находится выше нижнего уровня повязки 	1 балл
3	Изменение конфигурации игровой площадки	1 балл
4	Фальстарт (выход игрока за пределы базы или поворот головы до стартового сигнала)	1 балл
5	Передвижение спортсмена после его деактивации	1 балл
6	Деактивированный спортсмен остался в зоне закладки цифрового пламени	1 балл
7	Подсадка спортсменов (взбирания на плечи спортсмена по команде, помощь спортсмена по команде для взбирания на укрытие и т.д.) запрещена	1 балл
8	Взбирание на любые поверхности (укрытия)	1 балл
9	Любое перемещение /вращение цифрового пламени (при разминировании разрешается касаться только панели управления/ вращать чемоданчик нельзя)	1 балл
10	Заступ спортсменом за линию игровой площадки	1 балл
11	Умышленное выключение тактического шлема, повязки, разгрузочного жилета или тагера	1 балл
12	Обмен тагерами, тактическими повязками или разгрузочными жилетами спортсменов одной команды в ходе раунда	1 балл
13	Разговоры игрока после деактивации или любое другое действие, передающее информацию о ситуации на площадке своей команде	1 балл

14	Употребление нецензурной лексики	1 балл
15	Опасная игра (физический контакт, сокрытие датчиков поражения от спортсмена за укрытием без сокрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника и др.)	1-2 балла
16	Неспортивное поведение (оскорбления/физический контакт / порча оборудования / самостоятельное изменение характеристик, настроек игрового комплекта)	1 балл
17	Самостоятельное изменение характеристик игрового комплекта игроками	1 балл
18	Выход на игровую площадку удаленного или не участвующего в матче спортсмена с целью повлиять на ход матча без разрешения судьи наказывается удалением до конца матча	удаление любого игрока
19	В случае нейтрализации спортсмен должен сесть на пол в ближайшей точке площадки, где максимально не будет мешать игровому процессу и положить тагер на колени, либо под себя, не создавая физическое давление на оборудование. Руки при этом находятся на поверхности (пол/колени/оборудование). Запрещено держать палец на спусковом крючке, автоматной рукояти. В случае нейтрализации на открытом пространстве или в месте, где происходит активный игровой процесс (перестрелка между двумя или несколькими спортсменами), спортсмен должен оценить обстановку и максимально не мешая происходящему оставаться на месте или переместиться в точку, где максимально не будет мешать игре. Заняв позицию, спортсмен должен оставаться в таком положении до окончания раунда. Если правило не выполнено, то спортсмен получает штраф.	1 балл

- 10.6. В случае, если нарушение команды позволило победить в раунде, главный судья принимает решение о переигровке раунда, либо присуждает победу в раунде противоположной команде.

11. ПАУЗЫ

11.1. Паузы в цифровом сегменте:

11.1.1. Спортсмены вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- Тактический тайм-аут;
- Техническая пауза (непреднамеренный разрыв соединения и пр.);
- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

11.1.2. Тактическая пауза устанавливается командой `!pause` во внутриигровом чате (4 паузы по 30 секунд за каждую сторону). Для снятия паузы необходимо прописать в чате `!unpause`.

11.1.3. Техническая пауза запрашивается командой `!tech` во внутриигровом чате (длительность паузы до 5 минут за сегмент). Пауза устанавливается перед началом следующего раунда, либо во время «фризтайма» текущего раунда. По указанию судей, при необходимости, длительность технической паузы может быть установлено до момента решения технической проблемы.

11.1.4. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

11.2. Паузы в функциональном сегменте:

11.2.1. Сегмент может быть остановлен только по указанным ниже причинам:

- Тактический тайм-аут между раундами, взятый одной из команд;
- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, выход из строя устройств или технический сбой).
- Техническая пауза.

11.2.2. Команда вправе взять не более 2 (двух) тактических тайм-аутов за функциональный сегмент.

11.2.3. Время тактического тайм-аута равняется 60 (шестидесяти) секундам.

- 11.2.4. Для взятия тактического тайм-аута представитель или капитан команды перед началом раунда информирует судью матча.
- 11.2.5. Техническая пауза устанавливается судьями в зависимости от необходимости и ситуации.

12. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

12.1. В цифровом сегменте:

- 12.1.1. Перед началом сегмента, команды обязаны проверить все необходимые игровые аспекты (скины, ошибки при загрузке и т.д.) и работоспособность необходимого программного обеспечения (видеоигра, программа для связи и общения) и настроек, и работоспособность оборудования. По запросу судьи, не позднее чем за 2 минуты до окончания времени на настройку и присоединение к игровому серверу, спортсмены должны подтвердить готовность. В случае возникновения проблем, связанные с настройками, команда может получить спортивную санкцию от предупреждения до технического поражения в сегменте, в зависимости от ситуации.
- 12.1.2. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, спортсмены обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями.
- 12.1.3. При разрыве соединения до начала раунда – игра приостанавливается.
- 12.1.4. При разрыве соединения после начала раунда – игра продолжается до завершения раунда, решение о переигровке раунда принимается судьями в каждом отдельном случае индивидуально.

12.2. В функциональном сегменте:

- 12.2.1. Перед началом сегмента, команды обязаны проверить все необходимые игровые аспекты, работоспособность инвентаря и произвести пристрелку. По запросу судьи, не позднее чем за 2 минуты до окончания времени на подготовку и экипировку спортивного инвентаря, спортсмены должны подтвердить готовность. В случае возникновения проблем, связанные с игнорированием проверки спортивного инвентаря, команда может получить спортивную санкцию от предупреждения до технического поражения в сегменте, в зависимости от ситуации.
- 12.2.2. В случае возникновения технических проблем у команды/участника, он обязан незамедлительно обратиться к

ближайшему судье за дальнейшими указаниями действий. Раунд при этом продолжается. Решение о переигровке раунда принимается судьями в каждом отдельном случае индивидуально.

12.2.3. В случае, если спортсмен не проинформировал судей о технических проблемах, участник/команда может получить спортивную санкцию от предупреждения до технического поражения в сегменте, в зависимости от ситуации.

13. ТРЕБОВАНИЯ К ЭКИПИРОВКЕ

- 13.1. Все участники команды должны быть одеты в одинаковый формат спортивной экипировки, имеющим визуальную идентификацию спортивной сборной команды.
- 13.2. Обязательная экипировка для обоих сегментов:
- Однотонная спортивная футболка с коротким или длинным рукавом без рисунков и надписей, за исключением: символов и наименования субъекта Российской Федерации, логотипов производителей и спонсоров, эмблемы и наименования команды, номера игрока и его фамилии или никнейма.
 - Однотонные спортивные штаны или шорты без ярко выраженных элементов (разноцветные полосы, узоры, надписи и пр.)
 - Спортивная обувь (кроссовки).
- 13.3. Требования к слоганам, заявлениям, изображениям и рекламе на экипировке:
- Форма всех участников соревнования должна быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые нарушают общепризнанные нормы и принципы морали и нравственности;
 - На экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений;
 - Размещение рекламы и логотипов спонсоров на спортивной экипировке в обязательном порядке согласовывается с Организатором.
- 13.4. По усмотрению главного судьи соревнования спортсмен может быть не допущен до соревнования по несоответствию требованиям к экипировке.

14. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 14.1. Вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, подлежат разрешению в соответствии с другими нормативными документами соревнования.
- 14.2. В случае необходимости, в том числе в случае выявления противоречий между нормами Регламента, Правил вида спорта и иных нормативных документов соревнования, толкование норм соответствующих документов, а также окончательное решение о преодолении соответствующих противоречий осуществляет ГСК, руководствуясь аналогией закона, аналогией права, принципами добросовестности, разумности и справедливости.