

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент Общероссийской
физкультурно-спортивной
общественной организации
«Всероссийская федерация
фиджитал спорта



(функционально-цифрового спорта)»

/ Н.В. Нагорный

«06» октября 2025 г.

РЕГЛАМЕНТ

**«Кубок технологических видов спорта»
(функционально-цифровой спорт)**

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

г. Москва – 2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

1. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ.....	3
2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	4
3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ СОРЕВНОВАНИЯ	5
4. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ	6
5. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ	12
6. ЗАМЕНЫ.....	16
7. СУДЕЙСТВО	16
8. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ – ЦИФРОВОЙ СЕГМЕНТ	17
9. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ – ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ СЕГМЕНТ 20	
10. НАРУШЕНИЯ И ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ	22
11. ПАУЗЫ.....	27
12. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ	28
13. ТРЕБОВАНИЯ К ЭКИПИРОВКЕ.....	30
14. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ	31
15. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ.....	31
16. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	31

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), Регламент и иные документы соревнования, утвержденные ГСК
Сегмент	Цифровой/функциональный, один из этапов проведения матча
Соревнование	Кубок технологических видов спорта в спортивной дисциплине «Двоеборье-тактическая стрельба» (вид программы – Counter Strike 2 + Лазерный бой)
Пик/бан карт	Процедура, в которой команды поочередно выбирают (пикают) и запрещают (банят) карты для формирования игрового пула карт матча

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 2.1. Соревнование проводится в соответствии с Регламентом, Правилами вида спорта, и другими нормативными документами соревнования.
- 2.2. Организатором спортивной дисциплины «двоеборье – тактическая стрельба» в рамках комплексного всероссийского физкультурного мероприятия «Кубок технологических видов спорта» является Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) (далее – ВФФС).
- 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@phygitalsport.ru. В теме письма необходимо указать «Организаторам Кубка технологических видов спорта».
- 2.6. 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.
- 2.7. 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.
- 2.8. 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».
- 2.9. Организаторы соревнования и их сотрудники, судьи соревнования, официальные лица соревнования не допускаются до участия в соревновании.
- 2.10. Официальный язык, используемый в соревновании – русский.

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. Обеспечивать своевременное информирование участников соревнования, тренеров и представителей через официальные каналы (социальные сети, сайт и др.).
 - 3.2.13. Передавать права и обязанности в рамках своей деятельности третьим лицам.
 - 3.2.14. Обеспечить проведение брифинга со спортсменами перед началом каждого из этапов соревнований.
 - 3.2.15. Обеспечивать соблюдение требований безопасности, в том числе санитарно-эпидемиологических, при проведении 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. Вносить изменения в расписание, формат и структуру соревнования при необходимости, с обязательным уведомлением всех заинтересованных сторон.
- 3.3.8. 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. К участию в Соревнованиях допускаются спортсмены (или группа спортсменов), прошедшие процедуру регистрации в установленном Организатором порядке.
- 4.2. К участию в Соревновании в спортивной дисциплине «двоеборье-тактическая стрельба» допускаются спортсмены в возрасте от 16 до 18 лет включительно, как мужчины, так и женщины.

- 4.3. В состав команды входит 5 (пять) спортсменов. Для организационного обеспечения участия в соревновании каждая из команд вправе заявить не более 1 (одного) человека, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала.
- 4.4. 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.
- 4.5. Спортсмены, предоставившие Организатору и официальным лицам соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.6. Права участников соревнований:
 - 4.6.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с нормативными документами соревнования.
 - 4.6.2. Получать через представителя команды полные результаты, полученные на соревновании.
 - 4.6.3. Обращаться в ГСК через тренера команды или капитана.
- 4.7. Обязанности участников соревнований:
 - 4.7.1. Знать и исполнять предписания Регламента иных нормативных документов, а также требования Организатора.
 - 4.7.2. Взаимодействовать с официальными лицами соревнования и другими участниками соревнования на русском языке.
 - 4.7.3. Общение с судьями и Организаторами от лица команды, а также подачу обращений, протестов и апелляции производит капитан команды либо тренер.
 - 4.7.4. 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 обращения в техническую поддержку без разрешения Организатора, это влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных нормативными документами, вплоть до дисквалификации.

- 4.7.5. 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.
- 4.7.6. Придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнования.
- 4.7.7. Присутствовать при заполнении стартового протокола, оформляемого в порядке, установленном нормативными документами и, при необходимости, подписывать его, сообщать необходимые сведения.
- 4.7.8. Подписывать все необходимые послематчевые документы и протоколы, и не покидать площадку и/или специальную отведенную зону до момента завершения процедуры.
- 4.7.9. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт, и один и тот же никнейм.
- 4.7.10. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать Организаторов и /или ГСК.
- 4.7.11. Участникам соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнований, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 4.7.12. Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленной в ходе жеребьевки.
- 4.7.13. 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.

- 4.7.14. Находиться на соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды, в рамках установленных зон нахождения тренера/официального представителя команды при наличии такового.
- 4.7.15. Капитану команды или тренеру присутствовать на специальном брифинге с Организатором и судьями перед началом каждого из этапов соревнований;
- 4.7.16. Спортсмены обязаны предоставлять предматчевые и/или послематчевые интервью и комментарии, а также участвовать в необходимых медиа-активностях, утвержденных Организатором соревнований.
- 4.7.17. Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре соревнования.
- 4.7.18. Соблюдать нормы, установленные действующим законодательством Российской Федерации в отношении антидопинговых правил.
- 4.7.19. 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.
- 4.7.20. Допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации.
- 4.7.21. Не позднее чем за 1 (один) день до начала соревнований передать по утвержденной Организатором форме дополнительные данные игроков.
- 4.7.22. 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.

4.7.23. 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.

4.7.24. 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. Игровые имена, теги и аватары участников.

4.8.1. Псевдонимы и (или) теги запрещены, если они:

- Защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
- Напоминают или идентичны бренду или торговой марке;
- Похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
- Носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания для обхода вышеупомянутых требований также запрещено.

4.8.2. Во время соревнований участникам разрешено использовать только игровые никнеймы, указанные в заявке.

4.9. Игровые аккаунты:

- Участник несет ответственность за то, чтобы его учётные данные (игровые аккаунты и т.д.) были доступны ему во время Соревнований;
- Участник обязан использовать лицензионную версию игры, последнюю опубликованную в соответствующем сервисе, если иное не предусмотрено техническим Регламентом или организаторами Соревнований;
- Участник обязан иметь аккаунт FACEIT;

- Участнику разрешено участвовать в Соревновании, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг строго запрещен;
 - Организатор и ГСК оставляют за собой право использовать различные методы для проверки аккаунтов Участников на предмет соответствия заявке.
- 4.10. Участникам соревнования и иным представителям команд запрещается:
- 4.10.1. Оказывать противоправное влияние на результаты соревнования.
 - 4.10.2. Вмешиваться в работу судей или из ассистентов.
 - 4.10.3. Использовать в ходе соревнования разные аккаунты или никнеймы в цифровой среде.
 - 4.10.4. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан немедленно проинформировать Организатора.
 - 4.10.5. Подключение и использование любых USB-Flash или прочих физических носителей на месте проведения цифрового сегмента соревнований без разрешения и наблюдения судьи.
 - 4.10.6. 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.
 - 4.10.7. Использовать не согласованное оборудование/инвентарь без соответствующего разрешения Организатора или судей.
 - 4.10.8. Транслировать, демонстрировать экраны устройств, задействованных в проведении цифрового сегмента соревнований.
 - 4.10.9. 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.
 - 4.10.10. Отказывать в предоставлении комментариев и интервью официальным лицам соревнования.
 - 4.10.11. 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.

- 4.10.12. Представителям команды и тренерам запрещается взаимодействовать и разговаривать со спортсменами во время матча за исключением времени тактических тайм-аутов и/или «фризтайма» в цифровом сегменте или функциональном сегменте.
- 4.11. Нарушение участниками настоящего Регламента, нормативных документов соревнования, либо указаний Организатора, ГСК или судей может повлечь за собой дисциплинарные меры, включая предупреждение, отстранение от матча, дисквалификацию и другие санкции, вплоть до исключения из соревнования.

5. ФОРМАТ И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

- 5.1. Соревнования проводятся в два этапа:
- 5.1.1. Отборочный этап: проводится в онлайн формате в период с 12 по 15 октября 2025 года в виде программы Counter-Strike 2, с использованием сети Интернет и соревновательной платформы FACEIT.
- 5.1.2. Финальный этап: проводится в г. Москва в очном формате, с 12 по 14 ноября на базе Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «МИРЭА – Российский Технологический Университет» по адресу: пр-т Вернадского, д. 78.
- 5.2. Соревнования включают в себя следующие виды программ:
- 5.2.1. Вид программы Counter-Strike 2 в рамках квалификационного онлайн этапа.
- 5.2.2. Дисциплина «двоеборье-тактическая стрельба» (вид программ Counter-Strike 2 + Лазерный бой) в рамках финального этапа.
- 5.3. Формат проведения соревнования и система проведения соревнования (групповой этап, стадия плей-офф, финалы и т.д.) устанавливается ГСК, на основании общего числа поданных заявок и допущенных участников перед началом жеребьевки соревнования.
- 5.4. Формат проведения отборочного этапа Соревнований:
- 5.4.1. Отборочный этап проводится в сроки и на платформе, указанных в п. 5.2.1, и включает две последовательно проводимые стадии по системе олимпийского выбывания (Single Elimination); все матчи обеих стадий играют в формате bo1 (до одной победы).

- 5.4.2. По умолчанию формирование сетки на отборочном этапе проводится автоматически платформой FACEIT без участия ГСК или Организаторов.
- 5.4.3. Первая стадия проводится в первый календарный день отборочного этапа. Сроки завершения регистрации, порядок и дедлайны подтверждения участия (check-in), а также время начала матчей устанавливаются Организатором и заблаговременно доводятся до Команд путем публикации расписания и/или направления официального уведомления штатными средствами платформы и/или (Telegram чат в случае наличия). По итогам первой стадии формируется список из 32 (тридцати двух) Команд, допускаемых ко второй стадии.
- 5.4.4. Вторая стадия проводится 13–15 октября 2025 года. Для каждого календарного дня второй стадии сроки завершения регистрации, порядок и дедлайны check-in, а также время начала матчей определяются Организатором для соответствующего дня и официально публикуются вместе с расписанием. При переносах/переигровках применяются сроки, установленные для дня фактического проведения матча.
- 5.4.5. Матчи отборочного онлайн этапа Соревнований проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 13 (тринадцати) побед по раундам.
- 5.4.6. Суммарно команды проводят не более 24 (двадцати четырех) раундов за матч в основное время.
- 5.4.7. По завершению 12 (двенадцати) раундов, команды меняются сторонами.
- 5.4.8. По достижению 13 (тринадцати) побед одной из команд этап завершается независимо от разницы по раундам и определяется победитель.
- 5.4.9. В случае ничейного результата (12:12) в матчах отборочного этапа назначается овертайм. Овертайм играется со стартовым бюджетом «\$10000». Для победы необходимо выиграть 4 раунда. При счёте 3:3 назначается следующая серия овертайма на тех же условиях до определения победителя. Порядок сторон в первом овертайме устанавливается автоматически платформой FACEIT.
- 5.4.10. 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.

- 5.4.11. Запрещены переигровки матчей, где ранее решением судей хотя бы одной из команд было выставлено техническое поражение.
- 5.4.12. По итогу отборочного этапа определяется 8 (восемь) сильнейших команд, которые проходят на финальный этап.
- 5.4.13. 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.
- 5.4.14. Матчи могут начинаться в порядке очереди без четкой привязки к расписанию, опубликованному Организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.5. Формат проведения финального этапа Соревнований:
 - 5.5.1. Финальный этап проводится в сроки и на площадке, указанных в п.5.2.2., с участием 8 (восьми) команд.
 - 5.5.2. Формат проведения соревнований и система проведения соревнований устанавливаются Организатором и/или ГСК.
 - 5.5.3. Все матчи финального этапа соревнований проводятся в формате bo1 (до 1-й победы в матче).
- 5.6. Формат проведения цифрового сегмента спортивной дисциплины «Двоеборье – тактическая стрельба»:
 - 5.6.1. Матчи цифрового сегмента проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 7 (семи) побед по раундам.
 - 5.6.2. Суммарно команды проводят не более 13 (тринадцати) раундов за матч;
 - 5.6.3. По завершению 6 (шести) раундов, команды меняются сторонами.
 - 5.6.4. По достижению 7 (семи) побед одной из команд сегмент завершается независимо от разницы по раундам и осуществляется переход в функциональный сегмент;
 - 5.6.5. 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.
 - 5.6.6. 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.

- 5.6.7. Матчи могут начинаться в порядке очереди без четкой привязки к расписанию, опубликованному Организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча – 10 (десять) минут.
- 5.7. Формат проведения функционального сегмента соревнования в дисциплине «Двоеборье – тактическая стрельба»:
- 5.7.1. Матчи функционального сегмента проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), команды принимают участие в матче в формате «Подрыв» (установка и обезвреживание виртуального устройства) до 7 (семи) побед по раундам.
- 5.7.2. Суммарно спортсмены проводят не более 13 (тринадцати) раундов за матч. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты.
- 5.7.3. В случае, когда в раунде происходит активация цифрового пламени, оставшееся время раунда с данного момента устанавливается на 40 секунд.
- 5.7.4. По завершению 6 (шести) раундов, команды меняются сторонам.
- 5.7.5. В случае, если команда лишается математических шансов на победу во время проведения функционального сегмента, матч завершается с фиксацией общего результата.
- 5.8. Перерыв между сегментами устанавливается до 20 минут и включает регламентированный переход между площадками продолжительностью не менее 10 минут (релокация команд, проверка готовности оборудования). Контроль соблюдения регламента времени осуществляет судья.
- 5.9. 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.
- 5.10. Победителем матча признается команда, набравшая наибольшее суммарное количество очков по итогам цифрового и функционального сегментов.
- 5.11. В случае равенства очков, победитель определяется по следующим критериям (в порядке приоритетности):
- 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 по запросу капитана или официального представителя команды не позднее чем за 24 часа до начала соревнования с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению заявки, а также соответствии спортсмена требованиям нормативных документов.
- 6.2. 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.
- 6.3. 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. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут как отборочного, так и финального этапа, команде может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 7.5. Начало гейма допускается только при наличии полного состава Команды — пяти (5) игроков из утвержденной заявки. Выход на сервер/площадку неполным составом запрещен. По истечении регламентного времени ожидания, установленного настоящим Регламентом, отсутствие одного или более игроков влечет назначение Команде технического поражения.
- 7.6. Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены Организатором.
- 7.7. В рамках отборочного этапа все участники матча обязаны присутствовать в комнате матча не позднее, чем за 10 минут до начала матча.

- 7.8. 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 бланка в письменной форме в течении 10 минут после окончания матча. Обращения, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
- 7.9. Протест должен содержать в себе конструктивные и подробно описанные причины подозрений в нечестной игре или ином нарушении, к которым должны прилагаться видеоматериалы и т.д., демонстрирующие конкретную ситуацию, по которой подается протест. Решения ГСК по спорным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.
- 7.10. В рамках отборочного этапа Участник обязан вести запись POV-демо по просьбе ГСК или Организатора, начиная с ножевого раунда. Все записи POV-демо или повторы должны храниться и быть предоставленными Участником по запросу ГСК или Организатора в течение 1 часа после поступления протеста.
- 7.11. 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. При повторном нарушении команда может получить предупреждение. В случае систематического или грубого нарушения порядка взаимодействия с официальными лицами (оскорбления, агрессия, провокации), вопрос о дисциплинарных мерах (включая дисквалификацию) передается на рассмотрение ГСК.
- 7.12. Организатор оставляет за собой право выносить решения по вопросам, не описанным в данном разделе.

8. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ – ЦИФРОВОЙ СЕГМЕНТ

- 8.1. Для проведения соревнования используется последняя, актуальная лицензионная версия видеоигры Counter-Strike 2.
- 8.2. 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.
- 8.3. Соревнования проводятся на картах: «Ancient», «Anubis», «Inferno», «Mirage», «Nuke», «Dust 2», «Train».
- 8.4. Пул карт может быть изменен в соответствии с текущим пулом соревновательных карт, утвержденным издателем игры на период проведения соревнования.

- 8.5. В ходе цифрового сегмента на каждом этапе Соревнований участникам запрещается использовать скины агентов (допускаются только стандартные модели), а также любые скины, наклейки, теги и граффити на оружии и экипировке, содержащие изображения или надписи, противоречащие настоящему Регламенту и нормам этики, включая оскорбительные, непристойные, провокационные, дискриминационные и экстремистские материалы.
- 8.6. Организатор соревнований не несет ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 8.7. **Особенная часть к отборочному этапу:**
- 8.7.1. Отборочный этап проходит со стандартными соревновательными конфигурациями.
- 8.7.2. Во время отборочного этапа карта определяется методом вычеркивания (пик-бан) в комнате матча на сайте платформы (<https://www.faceit.com>) непосредственно перед игрой. IP-адрес сервера станет доступен для участников в комнате матча после определения карты.
- 8.7.3. Турнирный античит во время отборочного этапа:
- Участники соревнований обязуются самостоятельно установить турнирный античит, а также убедиться в его работоспособности до начала матча;
 - FACEIT Anti-cheat является обязательным для использования всеми игроками на протяжении всех матчей отборочного этапа;
 - В том случае, если игрок не может использовать FACEIT Anti-cheat, ему не разрешается участвовать в матче. Все участники не активировавшие турнирный античит, будут дисквалифицированы без права подачи апелляции;
 - Участники несут ответственность за то, чтобы их учетные данные (аккаунт FACEIT или Steam) были доступны им во время матчей отборочного этапа.
- 8.8. **Особенная часть к финальному этапу:**
- 8.8.1. Пик-бан карт осуществляется капитанами команд и проходит в присутствии Организатора. Очередность того, какая из команд первая запрещает для использования в матче карту определяется жеребьевкой.

- 8.8.2. Пример голосования при формате bo1 (до победы на одной карте) в рамках финального очного этапа: капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче по одной карте, пока не останется одна карта, на которой будет играть соответствующий матч. Команда, победившая в процедуре жеребьевки – выбирает команду, которая будет первой запрещать карту:
1. Команда А выбирает, какая команда запрещает карту;
 2. Команда А банит de_inferno;
 3. Команда Б банит de_mirage;
 4. Команда А банит de_ancient;
 5. Команда Б банит de_nuke;
 6. Команда А банит de_dust2;
 7. Команда Б банит de_train;
 8. Играется карта de_overpass.
- 8.8.3. Для проведения финального этапа соревнования используется 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, с изменением следующих параметров:
- mp_freezetime 10;
 - mp_maxrounds 12;
 - mp_startmoney 10000.
- 8.8.4. Организатор несет ответственность за корректную настройку серверов и конфигурационных файлов. В случае технических неполадок, влияющих на ход матча, решение о перезапуске или продолжении матча принимает ГСК.
- 8.8.5. 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.
- 8.8.6. В начале каждого матча играется ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом раунде (стартовую сторону матча).
- 8.8.7. 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).

- 8.8.8. По окончании ножевого раунда производится переход на выбранную карту для начала матча.
- 8.8.9. По окончании первых 6 (шести) раундов, команды меняются сторонами.
- 8.8.10. Если одна из команд набирает 7 (семь) побед в раундах, она становится победителем цифрового сегмента финального этапа. В случае ничейного результата по итогам 12 раундов, играется дополнительный овертайм (1 раунд). Стартовые стороны в овертайме не выбираются.
- 8.8.11. Соревнования проводятся на оборудовании, предоставленном Организатором. С разрешения судей допускается использование собственной периферии – клавиатура, мышь, наушники. Любое необходимое для работы устройства программное обеспечение должно быть предварительно согласовано с Организатором и установлено судьями.
- 8.8.12. Во время проведения матча цифрового сегмента на сцене могут присутствовать только пять заявленных спортсменов команды и один тренер, находящийся в специально отведенной зоне. Присутствие иных лиц запрещено.

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 – 36 метров, ширина: не менее 18 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, завершившая цифровой сегмент на стороне нападения, в функциональном сегменте начинает матч в роли защиты — с целью обеспечения баланса игрового процесса.
- 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 6 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 размен 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	<p>Умышленное закрытие датчиков</p> <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. • Сокрытие датчиков поражения от противника за укрытием без сокрытия 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	1 балл

	<p>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.</p>	
--	---	--

- 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. Каждой команде разрешено ставить 4 тактические паузы по 30 секунд за матч в виде программы Counter-Strike 2 во время отборочного этапа.
- 11.1.3. Каждой команде предоставляется возможность поставить техническую паузу длительностью до 5 минут на весь матч (!pause!/tech во внутриигровом чате). При постановке паузы в чате комнаты матча капитаном команды указывается причина.
- 11.1.4. В случае, если игрок покинул сервер, команда может взять техническую паузу.
- 11.1.5. По истечении всех поставленных и выделенных пауз матч будет продолжен, вне зависимости от готовности игроков продолжать матч.
- 11.1.6. В случае, если по истечении всех поставленных и выделенных пауз игрок не присоединился к серверу, Организатор в праве

выставить команде техническое поражение в матче, однако решение для каждого случая выносится отдельно.

- 11.1.7. 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.
- 11.3. Нарушения, связанные с использованием пауз:
- 11.3.1. Запрос паузы без веской причины (например, намеренное затягивание времени, «непонятная ошибка») может быть расценен как неспортивное поведение.
- 11.3.2. Несогласованное снятие паузы без подтверждения от судьи или команды-соперника — нарушение (предупреждение).
- 11.3.3. Повторное или грубое нарушение — присуждение штрафного балла или техническое поражение в раунде.
- 11.4. Отсчёт времени паузы начинается с момента её активации. За соблюдением лимитов следит судья/организатор. Превышение лимита без уважительной причины может привести к автоматическому снятию паузы и/или санкциям.
- 11.5. Все технические и тактические паузы также должны быть незамедлительно подтверждены судьёй соревнования.

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.

- 12.3. Поведение участников при технической паузе: о время устранения технической неполадки спортсменам запрещено:
- 12.3.1. Общаться друг с другом по тактике или стратегии;
 - 12.3.2. Получать подсказки от тренера;
 - 12.3.3. Использовать дополнительное ПО или устройства.

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. Обязательная экипировка для функционального сегмента включает в себя:
- тактический шлем;
 - тагер (стрелковое оборудование);
 - повязка с датчиками поражения;
 - разгрузочный жилет.
- 13.5. По усмотрению главного судьи соревнования спортсменов, может быть, не допущен до соревнования по несоответствию требованиям к экипировке.
- 13.6. Запрещается использование элементов экипировки, затрудняющих идентификацию спортсмена, работу датчиков или нарушающих

спортивный этикет (в т.ч. элементы маскировки, предметы с металлическими вставками, громоздкие аксессуары).

14. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

- 14.1. Участие в финальном этапе соревнования осуществляется только при наличии оригинала договора о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который участники представляют организаторам по первому требованию.

15. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

- 15.1. Расходы по проведению спортивного мероприятия, связанные с арендой спортивного объекта, оплатой работы медицинского персонала, автомобиля скорой медицинской помощи, несет Организатор.
- 15.2. Расходы по наградной атрибутике, оплате памятных призов, рекламной продукции, работы судей несет Организатор
- 15.3. Расходы команд по проезду к месту проведения соревнования и обратно, оплаты питания и проживания регулируются настоящим Положением соревнования.

16. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 16.1. Вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, подлежат разрешению в соответствии с другими нормативными документами соревнования.
- 16.2. 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.
- 16.3. Организатор оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящий Регламент, в том числе в части формата и системы проведения соревнований, мер безопасности и процедур судейства, а также устранять явные опiski и технические ошибки. Внесенные изменения подлежат обязательному уведомлению всех заинтересованных сторон.