

«УТВЕРЖДАЮ»

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



Н.В. Нагорный

» июня 2026 г.

РЕГЛАМЕНТ

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

Кубка России

по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)»

г. Москва – 2026 г.

1. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ.....	
2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СОРЕВНОВАНИЯ.....	5
4. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЙ.....	5
5. ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ.....	6
6. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ.....	7
7. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ.....	9
8. СУДЕЙСТВО.....	12
9. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ.....	13
10. АПЕЛЛЯЦИИ.....	18
12. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОГО СЕКМЕНТА.....	19
13. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ И ПРИЗЕРОВ	22
14. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМЕ (ЭКИПИРОВКЕ).....	23
15. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	23

ГЛОССАРИЙ И СОКРАЩЕННЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ

Главная судейская коллегия (ГСК) – уполномоченный орган, формируемый Организатором в целях обеспечения соблюдения Нормативных документов в рамках Соревнования в-целом, а также организации спортивного судейства Соревнования при организации и проведении Соревнования.

Гейм/Карта – составная часть матча, в рамках которой обеспечивается присутствие соревнующихся сторон (групп спортсменов /спортсменов) в соревновательном процессе, ограниченная временем, счетом или иным критерием завершения (который, помимо прочего, может определяться внутриигровой механикой видеоигры), и по результатам которой по соответствующим показателям выявляется победитель гейма.

Дисциплина Соревнования – спортивная дисциплина «двоеборье-тактическая стрельба» вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)».

Игровое очко – эквивалент раунда, учитываемый при подсчете итогового результата матча и при учете нарушений и штрафов команд

Игрок/участник/спортсмен – физическое лицо, допущенное до участия в Соревновании, в том числе находящееся в заявке на Соревнование.

Капитан – один из спортсменов Команды, осуществляющий коммуникацию с организаторами Соревнования от лица Команды.

Команда – коллектив спортсменов, допущенный к участию в Соревновании и принимающий участие в Соревновании в соответствии с Регламентом.

Лазертаг – функциональный сегмент спортивной дисциплины «двоеборье – тактическая стрельба» вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» с использованием лазерного оружия (тагеров) и сенсоров (датчиков поражения), надеваемых на участников матча и фиксирующих попадания при выстрелах из соответствующего лазерного оружия.

ЛАН, LAN – формат проведения Соревнования или его стадии, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.

Матч – проводимое в рамках Соревнований спортивное состязание между спортсменами двух Команд, состоящее из Цифрового и функционального сегментов.

Никнейм – имя участника матча, которое используется в цифровой среде.

Нормативные документы – Положение, Регламент, Положение о призовом фонде Соревнования, Положение о Главной судейской коллегии и Судейских коллегиях Соревнования, решения Главной судейской коллегии, а также иные документы, утвержденные Организатором, касающиеся отдельных направлений организации и проведения Соревнования.

Олимпийская (Кубковая) система – система проведения соревнования, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

Организатор – Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)».

Раунд – часть гейма / карты, в котором команды выполняют сценарий, необходимый для победы.

Регламент – регламент кубка России по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)».

Сегмент – цифровой/функциональный, один из сегментов проведения матча.

Соревнование – Кубок России по виду спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)».

Судья – уполномоченное лицо, отвечающее за контроль за соблюдением Правил Видов спорта (спортивных дисциплин), Правил Видов соревновательной деятельности.

Тагер – электронное устройство имитирующее стрелковое оружие, использующее в качестве поражения направленный ИК импульс.

Федерация – Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)».

Фраг – очки, начисляемые за уничтожение противника в соответствующей дисциплине (виде соревновательной деятельности).

Функциональный сегмент – физический этап спортивной дисциплины «двоеборье - тактическая стрельба» вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» с использованием лазерного оружия (тагеров) и сенсоров (датчиков поражения), надеваемых на участников матча и фиксирующих попадания при выстрелах из соответствующего лазерного оружия.

Фризтайм – время ожидания в начале раунда Counter-Strike 2.

Цифровое пламя – электронное устройство, имитирующее взрывное устройство в игре.

Цифровой сегмент – составная часть фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта), которая заключается в состязании между спортсменами или группами спортсменов, предполагающем их взаимодействие с цифровой средой, обеспечивающей равные условия для состязаний между спортсменами или группами спортсменов и основанное на цифровой активности спортсменов или групп спортсменов с использованием цифровых технологий.

Counter-Strike 2 (CS2) – вид программы (видеоигра) спортивной дисциплины «двоеборье – тактическая стрельба» вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)»

Round-robin – система проведения группового этапа Соревнования, при которой каждый участник играет с каждым в рамках группы.

Follow-by – формат проведения соревнований, при котором подготовка к началу следующих матчей в рамках Соревнования начинается сразу по завершению цифрового этапа предыдущего матча, а матчи, идущие друг за другом, могут начинаться раньше указанного в расписании времени.

Все термины, зафиксированные в Глоссарии, могут быть указаны в Регламенте как с заглавной буквы, так и со строчной, без ущерба для их значения.

Все термины и определения, предусмотренные текстом Регламента, могут использоваться как в единственном, так и во множественном числе, без ущерба для их значения.

Все ссылки на физических лиц, предусмотренные Регламентом, могут использоваться как в мужском, так и в женском роде.

Иные термины и определения, не предусмотренные Глоссарием, используются в значении, предусмотренном Нормативными документами.

1. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ

1.1. Общее руководство подготовкой и проведением соревнований осуществляют Организаторы по утвержденному Регламенту.

1.2. Непосредственное проведение Соревнований возлагается на Общероссийскую физкультурно-спортивную общественную организацию «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)».

1.3. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

1.4. Права и обязанности организаторов Соревнований:

- осуществлять деятельность по организации Соревнований;
- осуществление формирования ГСК;
- передавать права и обязанности в рамках своей деятельности третьим лицам;
- определять условия допуска участников к Соревнованиям;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
- обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнований;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнований;
- осуществлять организацию судейства Соревнований;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СОРЕВНОВАНИЯ

2.1. Соревнования проводятся с целью определения по спортивному принципу победителей и призеров Соревнований, классификации команд, повышения индивидуального уровня мастерства российских спортсменов по фиджитал спорту (функционально-цифрового спорта)» (далее – фиджитал спорт) для решения основных задач:

- определения лучших игроков и тренеров, работающих со спортсменами;
- популяризации и дальнейшего развития фиджитал спорта в Российской Федерации;
- формирования здорового образа жизни среди различных возрастных групп;
- привлечения различных возрастных групп к регулярным занятиям физической культурой и спортом.

3. ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Даты проведения Соревнований с **16 по 20 июля 2026 года**

3.2. Время проведения соревнований будет сообщено Организаторами Соревнований не позднее, чем за день до начала матчей.

3.3. Соревнования проводятся по адресу: Московская область, город Раменское, улица Махова 18/1.

4.ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Непосредственное проведение возлагается на главную судейскую коллегию, утвержденную Организатором.

4.2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

4.3. Для обращения к организаторам Соревнований используется электронная почта info@phygitalsport.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам Кубка России».

5.ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ

5.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены (или группы спортсменов) спортивных сборных команд субъектов Российской Федерации, включенные в заявку, поданную в установленном в Положении порядке.

5.2. Заявки на участие в спортивных соревнованиях (Приложение № 2), подписанные и заверенные печатью руководителя органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта, а также подписанные врачом и руководителем аккредитованной региональной спортивной федерации субъекта Российской Федерации (при ее наличии), предоставляются в электронном виде путем направления на электронную почту info@phygitalsport.ru не позднее 02.07.2026. Оригинал заявки предоставляется в комиссию по допуску в одном экземпляре при прохождении мандатной комиссии. **Персональная заявка спортсмена на участие в соревнованиях – не допускается.**

5.3. Команда переходит в статус Участника Соревнования при выполнении следующих условий:

- заявка была подана в срок, установленный организаторами;
- заявка была подана в соответствии с положением Соревнований и не содержит ошибок, опечаток или иных критических обстоятельств, в связи с которыми она может быть отклонена;
- представитель команды получил официальное подтверждение от Организаторов Соревнования о том, что заявка была принята.

5.4. Судьи Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.

5.5. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.

5.6. К командной заявке прилагаются следующие документы на каждого спортсмена:

- паспорт гражданина Российской Федерации (оригинал);
- полис обязательного медицинского страхования и полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригинал);
- согласие на обработку персональных данных (Приложение № 3);
- согласие на обработку персональных данных (для несовершеннолетних) (Приложение № 4);
- согласие на участие ребенка в Соревновании (для несовершеннолетних) (Приложение № 5);
- Карточка участника (Приложение № 6)

- действующий сертификат РАА «РУСАДА» по курсу «Антидопинг курс 2026».

5.7. В Соревнованиях могут принять участие спортсмены от 16 лет, как мужчины, так и женщины.

5.8. Возраст участника устанавливается на день начала проведения Соревнования.

5.9. Лица, не достигшие возраста 18 лет на дату начала Соревнования, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнования образцу.

5.10. Спортсмены, не имеющие действующего спортивного разряда, допускаются до участия в соревнованиях с вынесением предупреждения.

6. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

6.1. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами 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 организаторов.

6.2. Участники обязаны не вмешиваться в работу судьи или его ассистентов.

6.3. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организаторами и официальными лицами Соревнований, в т. ч. публикации текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений в техническую поддержку без разрешения Организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации.

6.4. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения, обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

6.5. Участник не может отказаться от участия в интервью, фото- и видеосъемках, о которых его просит организатор, и связанных с проведением Соревнований и не противоречащих законодательству Российской Федерации.

6.6. Участнику запрещается использовать любые предметы, инвентарь или оборудование, не предусмотренные Правилами соответствующих видов спорта, Регламентом, Техническими правилами, иными нормативными документами Соревнования, и которое представляет потенциальную опасность для жизни и/или здоровья окружающих и/или самого участника.

6.7. Участники, законные представители Участников обязаны:

- общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
- знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований и решения ГСК;
- нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
- соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;

- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
 - соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
 - немедленно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая потерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
 - делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
 - допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
 - своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях;
 - соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК.
- В частности, в порядке, установленном ГСК, участник обязан устанавливать предоставленное организаторами оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями, предъявлять документы, подтверждающие личность Участника;
- присутствовать при заполнении стартового протокола, оформляемого в порядке, установленном Техническими правилами и Нормативными документами, и, при необходимости, подписывать его и сообщать необходимые сведения;
 - строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленный в ходе жеребьевки.

6.8. Игровые имена, теги и аватары Участников.

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;
- во время Соревнований участникам разрешено использовать только игровые никнеймы, указанные в заявке;
- аватар Участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или любой другой формы ненависти по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе.
- 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;
- участнику разрешено участвовать в Соревновании, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг строго запрещен;

- запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан немедленно проинформировать Организатора;

- организатор оставляет за собой право использовать различные методы для проверки аккаунтов участников на предмет соответствия заявке.

6.9. В функциональном сегменте соревнований: спортсмен не может использовать электронные или механические устройства и/или усилители звука и голоса для общения с другими людьми во время любого раунда игры.

6.10. Участники должны иметь единую спортивную форму одежды. При этом участники имеют право использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки. Запрещено использование лазерного прицела-указателя и/или фонаря на оружии, а также любого инвентаря, способного нанести урон другим участникам Соревнования, а также любых дополнительных лазертаг-устройств, за исключением предоставленных Организатором.

6.10.1. Во время функционального этапа спортсменам запрещается находиться на игровой площадке с надетыми украшениями и аксессуарами (в том числе кольцами, браслетами, цепочками, серьгами и иными предметами), которые могут представлять опасность и привести к травмам.

6.11. Невыполнение обязательств, перечисленных выше, влечет за собой наложение дисциплинарных санкций.

7. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

7.1. В состав каждой из которых входят от 5 (пяти) до 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.

7.2. Формат проведения Соревнования и система проведения может корректироваться ГСК на основании общего числа поданных заявок и допущенных участников перед началом жеребьевки.

7.3. Жеребьевка Соревнования проходит не позднее чем за день до начала матчей Соревнования. Формат жеребьевки определяется Организатором.

7.4. Команды, участвующие в Соревновании, проводят матчи в формате Double Elimination. Состав пар плей-офф и календарь матчей определяется Организатором путем жеребьевки.

7.5. Команды играют сетку Double Elimination вплоть до финала. Победитель финального матча становится победителем Соревнования.

7.6. Раунды в геймах цифрового и функционального сегмента суммируются. Победитель выявляется по сумме раундов проведенных геймов.

7.7. В случае равенства побед (очков) в раундах результат матча определяется подсчетом следующих показателей, начиная с первого пункта, до выявления перевеса в одну из сторон:

- 1) Наибольшее количество фрагов;
- 2) Наибольшее количество активаций Цифрового пламени;
- 3) Наибольшее количество деактиваций Цифрового пламени;
- 4) Наименьшее количество смертей.

В случае равенства дополнительных показателей играется решающий раунд функционального сегмента, по итогам которого выявляется победитель матча.

7.8. В случае математической победы одной из команд (технической невозможности (победы их соперника или выхода на равный счёт) по количеству

выигранных в матче раундов), матч завершается и данной команде присуждается победа в данном матче.

7.9. Матчи турнира проходят в соответствии с утвержденной сеткой в Приложении №1

7.10. Каждый Матч включает два сегмента:

7.10.1. Цифровой сегмент проводится в соответствии с правилами фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами. Цифровой сегмент проводится в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 13 (тринадцати) побед по раундам. Продолжительность одного раунда гейма (карты) составляет 1 (одна) минута 55 (пятьдесят пять) секунд.

7.10.2. Функциональный сегмент проводится в соответствии с правилами фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье-тактическая стрельба») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами. Функциональный сегмент проводится в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) в один матч до 13 (тринадцати) побед по раундам, не более 25 раундов. Перерыв между раундами не превышает 1 (одной) минуты. Перерыв между сменой сторон составляет 3 (три) минуты. Продолжительность одного раунда 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.

7.10.3. Перерыв между геймами цифрового и функционального сегмента составляет 10 (десять) минут.

7.11. В случае равенства счета в основное время гейма цифрового сегмента (12-12), проводится один овертайм в соответствии с форматом проведения соревнований (11.11, 11.12).

7.12. Расписание Соревнования, включая даты, время и место проведения Матчей Соревнований, определяется Организатором и заблаговременно доводится до сведения участников Соревнования.

7.13. 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 при условии соответствия спортсмена требованиям Нормативных документов. В случае чрезвычайной ситуации или по медицинским показаниям, по отдельному решению Главной судейской коллегии, замена может быть произведена позднее чем за 24 часа до начала Соревнования.

7.14. Перед матчем команда выставляет стартовые составы на цифровой и функциональный сегменты при заполнении и подписании стартовых протоколов. В стартовом составе функционального сегмента должны присутствовать минимум три участника из стартового состава цифрового сегмента. Состав участников на матч может быть изменен только в случае чрезвычайной ситуации или по медицинским показаниям.

7.15. Команды обеспечивают присутствие участников и своих представителей в следующем порядке:

- цифровой сегмент: на игровой площадке могут находиться только 5 спортсменов, принимающих участие в сегменте, и тренер.

- функциональный сегмент: на игровой площадке могут находиться только 5 спортсменов, принимающих участие в сегменте. Тренер и запасные игроки находятся в зоне запасных игроков возле площадки.

8. СУДЕЙСТВО

8.1. Состав Судейской бригады на Матчи Соревнования определяется в порядке, предусмотренном Регламентом и иными нормативными документами.

8.2. Судьи и/или официальные лица Соревнования осуществляют подготовку, заполнение и подписание протоколов, которыми оформляются ход и результаты состязательного процесса и Соревнования, в порядке, предусмотренном Нормативными документами

8.3. Стартовые протоколы оформляются судьей (главным судьей Соревнований или уполномоченным членом Судейской коллегии Соревнований) в присутствии представителей команд-участниц соответствующего состязания не позднее чем за 1 час до начала матча.

9. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

9.1. Недисциплинированное поведение, а также любое иное поведение, противоречащее Правилам фиджитал спорта (функционально-цифровой спорта), нормам и правилам, предусмотренным Регламентом, Техническими правилами, в случае совершения нарушений, предусмотренных Техническими правилами и/или соответствующими документами, влечет за собой применение к нарушителю спортивных санкций, в том числе: предупреждение, штрафные баллы, техническое поражение в гейме, техническое поражение в матче, отстранение от соревнований, в зависимости от тяжести и частоты нарушений.

9.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Регламентом или Техническими правилами, иными Нормативными документами, Организатор, ГСК, Судейская коллегия, Судейская бригада вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных настоящим Регламентом соревнований, Правилами вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

9.3. При задержке начала или продолжения матча по вине команды свыше 10 минут, данной команде присуждается техническое поражение в текущем гейме со счётом 13-0 в пользу команды соперников. Исключение составляет ситуация, когда задержка произошла по вине организаторов.

9.4. При задержке начала или продолжения матча по вине двух команд свыше 10 минут, решение о проведении данного матча принимается главной судейской коллегией.

9.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

9.6. Участники и/или спортсмены, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

9.7. Нарушения, за которые судья Соревнования вправе вынести предупреждение:

9.7.1. Совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры использование запрещенных персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – выносится решение об отмене результатов матча Соревнования и присуждении технического поражения нарушающей стороне);

9.7.2. Остановка видеоигры;

9.7.3. Выход из видеоигры или прекращение функционального сегмента до завершения финального раунда без разрешения судьи Соревнования;

9.7.4. Оскорбление игроков/команд, судей, организатора, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес игроков/команд, судей или Организатора;

9.7.5. Агрессивное поведение;

9.7.6. Аморальное/неспортивное поведение, иное недисциплинированное поведение.

9.8. Нарушения, за которые судья Соревнования вправе присудить техническое поражение команде:

9.8.1. Нарушения регламента Соревнования, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения;

9.8.2. Неоднократное нарушение пунктов регламента Соревнования, за которые не предусмотрены штрафные баллы.

9.9. Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении функционального сегмента, определяются в соответствии с регламентом Соревнования.

9.10. Во время функционального сегмента за каждые 5 (пять) набранных штрафных баллов команда получает штраф в виде снятия 1 (одного) раунда в матче. После применения штрафа учёт штрафных баллов для команды продолжается с нуля. Количество снимаемых раундов не ограничено и зависит от общего количества набранных штрафных баллов в ходе сегмента.

9.11. **Цифровой сегмент.**

9.11.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» и (или) настоящим Регламентом, Организатор вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

9.11.2. Игрок, допустивший в адрес судьи или представителей Организатора ненормативную лексику, наказывается дисквалификацией до конца матча и пропустит следующий матч (цифровой и функциональный сегменты).

9.11.3. Игрок, оказывающий силовое воздействие (толчки, удары) на мебель, предоставленную организатором, наказывается предупреждением, если такое воздействие привлекло к повреждению технического оборудования игрок наказывается дисквалификацией до конца матча с последующей дисквалификацией на время всего турнира, команде засчитывается техническое поражение в матче.

9.12. **Функциональный сегмент.**

9.12.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного настоящим Регламентом соревнований и Правилами вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)» и (или) настоящим Регламентом соревнований, Организатор вправе применить к такому участнику одну из спортивных

санкций, предусмотренных настоящим Регламентом соревнований и Правилами вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

9.12.2. Намеренный срыв матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до отстранения от участия в соревнованиях.

9.12.3. Действия, за которые начисляется 1 штрафной балл за каждый факт нарушения:

9.12.4. Закрытие датчиков поражения на головной повязке — является нарушением правил и запрещено для получения преимущества на игровой площадке.

- Закрытие датчиков поражения на головной повязке в момент стрельбы.
- Закрытие датчиков поражения на головной повязке в момент передвижения по игровой площадке.

- Закрытие датчиков поражения на головной повязке рукой.
- Закрытие датчиков поражения на головной повязке любой частью собственного тела при наклоне тела или наклоне головы, когда датчики поражения на головной повязке находятся на одной линии или ниже уровня любого плеча.

- Закрытие датчиков поражения на головной повязке тагером.
- Закрытие датчиков поражения на головной повязке волосами.
- Закрытие датчиков поражения на головной повязке формой одежды.
- Закрытие датчиков поражения на головной повязке игроком в пределах одного метра во время стрельбы.

- Стрельба через щели между укрытиями.
- Нижняя кромка головной повязки поднята выше верхней части бровей в совокупности с подниманием головы вверх.

9.12.5. При активации или деактивации ЦП игроку запрещается принимать положение тела, при котором все датчики головной повязки становятся недоступными для поражения. Разговоры игрока, целеуказания после деактивации или любое другое действие, передающее информацию о ситуации на площадке своей команде.

9.12.6. Стрельба из положения лежа.

9.12.7. Заступ за границу игровой площадки или изменение границы игровой площадки спортсменом- активированного игрока во время игры.

9.12.8. Изменение конфигурации игровой площадки.

9.12.9. Нахождение на игровой площадке без головной повязки или тагера.

9.12.10. Взбирание на любые поверхности/укрытия, подсадка игроков.

9.12.11. Нахождение деактивированного игрока в зоне активации ЦП, некорректное перемещение игрока после деактивации.

9.12.12. Разговор или иная коммуникация деактивированного игрока

9.12.13. Фальстарт – изменение положение игрока в зоне стартовой площадки, поворот головы до звукового сигнала, предупреждающего о начале раунда.

Правильный старт – начальная позиция спортсмена на момент старта игры, характеризующаяся следующими параметрами:

- корпус игрока обращен спиной к сопернику;
- голова и ноги находятся в произвольной позиции;
- тагер удерживается двумя руками.

9.12.14. Опасная игра: опасной игрой признаются действия игрока, создающие риск причинения вреда другим участникам вследствие физического контакта или неконтролируемого использования игрового оборудования. К опасной игре относятся:

- преднамеренное сближение с соперником на дистанцию менее 0,3 метра, при которой возникает риск физического контакта или столкновения;

- Неумышленный физический контакт между игроками в процессе игрового взаимодействия;
- ведение стрельбы без визуального контроля направления стрельбы, в том числе из-за укрытия или иных препятствий, исключающих обзор;
- ведение стрельбы в условиях, при которых игрок не контролирует положение и перемещение игрового оборудования относительно других участников. Игрок обязан контролировать дистанцию до соперников и направление использования игрового оборудования, исключая создание травмоопасных ситуаций.

Решение о признании действий опасной игрой принимается судьей исходя из фактической игровой ситуации.

9.13. Действия, за которые начисляется 2 штрафных балла за каждый факт нарушения:

- 9.13.1. Любое перемещение/вращение цифрового пламени после активации.
- 9.13.2. Использование головной повязки вне связки с тагерами (в том числе после смены оборудования на запасной комплект).
- 9.13.3. Умышленное отключение оборудования (головной повязки/тактического жилета/тагера).
- 9.13.4. Обмен тагерами и/или головными повязками спортсменов одной команды в ходе раунда.
- 9.13.5. Аморальное/неспортивное поведение и иное недисциплинированное поведение в отношении участников Соревнования, судей и организаторов.
- 9.13.6. Оскорбление игроков/команд, судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес игроков/команд, судей или Организатора.
- 9.13.6.1. Умышленный физический контакт между игроками в процессе игрового взаимодействия может повлечь наказание в размере 2 штрафных баллов вплоть до отстранения от соревнований по решению ГСК.
- 9.13.7. Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении функционального сегмента:
- 9.13.7.1. 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 и/или Дисквалификацией на следующий матч.
- 9.13.7.2. Изменение настроек тагера без согласования с Организаторами и (или) судьями Соревнования наказывается дисквалификацией на следующий раунд. Победа в раунде, в котором было совершено нарушение присуждается команде соперников.
- 9.13.8. Систематическое нарушение Участником пунктов технических правил наказывается дисквалификацией на следующий раунд и/или до конца матча.
- 9.13.9. Решения по возникшим в ходе проведения Соревнования, в том числе не описанные в Регламенте, техническим и/или иным вопросам принимаются главным судьей Соревнования.
- 9.13.10. В случае, если нарушение команды позволило победить в раунде, главный судья может принять решение о переигровке раунда или присуждении победы в раунде противоположной команде.

10. АПЕЛЛЯЦИИ

10.1. Апелляция должна быть подана секретарю Соревнования путем заполнения специального бланка в письменной форме в течение 15 минут после окончания матча на имя ГСК Соревнований. Обращения, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

10.2. Апелляция должен содержать в себе конструктивные и подробно описанные причины подозрений в нечестной игре или ином нарушении. Решения ГСК по спорным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.

10.3. Диалог от лица команды ведет капитан и (или) представитель/тренер команды, указанный в официальной заявке.

11.ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЦИФРОВОГО СЕГМЕНТА

11.1. Для проведения Соревнования используется последняя, актуальная лицензионная версия видеоигры CS2.

11.2. Соревнования проводятся на картах: «Ancient», «Overpass», «Inferno», «Mirage», «Nuke», «Dust 2», «Anubis». Пул карт может быть изменен в соответствии с текущим пулом соревновательных карт, утвержденных издателем игры на период проведения Соревнования.

11.3. Система выбора карт: капитаны команд поочередно банят по одной карте три раза, пока не останется одна карта. Очередность выбора определяется посредством броска монетки.

11.4. Выбор стороны на каждой карте осуществляется путем ножевого раунда.

11.5. Ножевой раунд не является частью раундов гейма и не учитывается в счете матча. В случае, если за отведенное время ножевого раунда, не определяется победитель ножевого раунда – стартовые стороны выбираются случайным образом при помощи броска монетки.

11.6. Продолжительность тактических пауз: 4 тактических паузы по 30 секунд каждая. В овертайме команды получают еще одну тактическую паузу продолжительностью 30 секунд.

11.7. В случае возникновения технических неполадок по согласованию с матчевым судьей командой может быть взята техническая пауза до устранения неполадки.

11.8. Соревнования проводятся на оборудовании, предоставленном Организатором. С разрешения судей допускается использование собственной периферии – клавиатура, мышь, коврик для мыши. При использовании участником собственной периферии, Организатор не несёт за неё ответственности.

11.9. Во время проведения цифрового сегмента на сцене могут находиться тренер (за спиной игроков) и пять игроков, заявленных для участия на данном сегменте. Тренер имеет право общаться с командой во время тактической паузы, а также на фризтайме.

11.10. Во время проведения цифрового сегмента игрокам в виде программы CS2 запрещено использовать скины агентов, а также скины на оружии с нарушающими правила соревнований и правила этики изображениями, надписями, тегами и т.д.

11.11. Настройки матча:

- раунды: лучший из 24 (mp_maxrounds 24);
- время раунда: 1 минута 55 секунд (mp_roundtime 1,92);
- стартовый капитал: 800 долларов (mp_startmoney 800);
- фризтайм: 15 секунд (mp_freezetime 15);
- время покупки: 20 секунд (mp_buytime 20);
- таймер бомбы: 40 секунд (mp_c4timer 40);
- овертаймы: 1 овертайм (без смены сторон);
- задержка перезапуска раунда: 5 секунд (mp_round_restart_delay 5);
- запрещенные предметы: нет (mp_items_prohibited "").

11.11.1. По окончании первых 12 раундов, команды меняются сторонами.

11.12. Если одна из команд набирает 13 побед в раундах, она становится победителем гейма цифрового сегмента.

12. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОГО СЕГМЕНТА

12.1. Настоящие особенности проведения распространяются на геймы в функциональном сегменте с использованием программного обеспечения «Alphatag», Формат «Подрыв».

12.2. 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.

12.3. 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.

12.4. Команда, занявшая в последнем раунде цифрового сегмента матча сторону нападения, в матче этапа функционального сегмента занимает сторону защиты. Аналогично, команда, занявшая в последнем раунде цифрового сегмента матча сторону защиты, в матче этапа функционального сегмента занимает сторону нападения.

12.5. «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.

12.6. 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.

12.7. ЦП считается установленной корректно только при условии его полного нахождения внутри границ зоны установки ЦП. В случае, если любая нижняя часть ЦП выходит за пределы зоны установки ЦП, решение об итогах раунда (статуса ЦП и санкций игрокам) принимается главным судьей после окончания раунда.

12.8. В случае нейтрализации спортсменов 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. Спортсмен не выполнивший данное условия в случае нейтрализации получает штрафной балл (9.13.3.).

12.9. Деактивированному игроку запрещается осуществлять любые действия, связанные с установкой или деактивацией ЦП, включая ввод кода активации/деактивации. В случае, если активация или деактивация была произведена с участием деактивированного игрока, такое действие признается недействительным. ЦП, установленная с участием деактивированного игрока, не считается активированным.

12.10. При закрытии датчиков поражения на головной повязке игроку запрещается осуществлять любые действия, связанные с активацией/деактивацией ЦП, включая ввод кода активации/деактивации. В случае, если активация/деактивация была произведена с закрытием всех датчиков поражения на головной повязке, что привело к невозможности поразить игрока, такое действие признается недействительным. ЦП, установленное с нарушением не считается активированным/деактивированным.

12.11. Деактивированные игроки остаются на своих местах до окончания звукового сигнала о завершении раунда.

12.12. 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, также в случае «деактивации цифрового пламени» после его «активации», либо в случае, если команда защиты нейтрализовала команду противника до «активации цифрового пламени».

12.13. По окончании 12 раунда команды меняются сторонами.

12.14. 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.

12.15. В стандартную экипировку спортсмена входят головная повязка, 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».

12.16. Инвентарь и оборудование:

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

12.16.2. В начале матча каждой команде представляются следующие тагеры: «автоматы»/«штурмовые винтовки» (5 шт.) с характеристиками отображенными в таблице № 1.

Таблица № 1

№ п/п	Тактико-технические характеристики оборудования	Автомат/штурмовая винтовка
1	Количество магазинов	10
2	Количество патронов в магазине	30
3	Режим стрельбы	авто
4	Скорострельность (выстрелов в минуту)	480
5	Урон	30
6	Время перезарядки (секунды)	3
7	Мощность ИК (инфракрасного излучения)	1%-100%
8	Датчик поражения ствола	включен (ранение)
9	Дружественный огонь	выключен
10	Шок (секунды)	0.1
11	Неуязвимость (секунды)	0.5

13. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ И ПРИЗЕРОВ

13.1. Победителем Соревнования становится команда, победившая в финале. Проигравшая команда финального Матча занимает второе место, команда, победившая в Матче за третье место, занимает третье место.

13.2. Команды, занявшие второе и третье места в Соревновании, признаются призерами Соревнования. Иные места определяются в зависимости от достигнутого спортивного результата в соответствии с Техническими правилами, распределяются между участниками Соревнования и признаются призовыми в соответствии с Положением Соревнования.

13.3. Участники, занявшие призовые места, признаются призерами Соревнования. Порядок награждения победителя и призеров Соревнования определяется Организатором.

14. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМЕ (ЭКИПИРОВКЕ)

14.1. Обязательная форма (экипировка).

Цифровой сегмент:

- футболка с коротким или длинным рукавом;
- джинсы или брюки;

- все участники команды должны быть в одинаковых футболках и брюках (джинсах);
- не допускается использование спортивных штанов;
- допускается использование экипировки нейтрального цвета (белый или черный).

Функциональный сегмент:

- однотонный спортивный костюм;
- футболка однотонная;
- спортивная обувь (кеды/кроссовки).

14.2. Слоганы, заявления, изображения и реклама на форме (экипировке):

- форма всех участников соревнований должна быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы быть оскорбительными;
- если на форме имеются рекламные логотипы, то необходимо соблюдать расстояние не меньше пяти сантиметров. Также, размещение всех рекламных логотипов должны быть согласованы с Организатором в момент подачи заявки на участие;
- на экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.

14.3. Команды и их представители должны согласовать с Организатором игровую форму не позднее, чем за 10 дней до начала соревнований. Для этого им необходимо отправить дизайн-макет, или качественные фотографии комплектов формы на почту Организатора info@phygitalSPORT.ru с пометкой «согласование спортивной формы».

14.4. Иные требования к форме одежды участника соревнований и требования к размещению рекламы определяются Организатором.

15. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

15.1. Регламент вступает в силу с момента их утверждения Организатором. Изменения и дополнения к Регламенту утверждаются Организатором и вступают в силу с момента их утверждения, если иное не будет предусмотрено соответствующим решением Организатора, без дополнительного уведомления участников.

15.2. Вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, подлежат разрешению в соответствии с Положением, Правилами дисциплины «двоеборье-тактическая стрельба» и иными применимыми нормативными документами Организатора

15.3. В случае необходимости, в том числе в случае выявления противоречий между нормами Регламента, Правилами дисциплины «двоеборье-тактическая стрельба» 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.

15.4. Состав пар плей-офф и календарь матчей определяется Организатором путем жеребьевки.

Приложение № 1
к Регламенту кубка России
по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)
в дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба»

СОГЛАСИЕ
на обработку персональных данных

Я, _____ (Ф.И.О.), _____. г.р.,
гражданство: _____, пол _____, место рождения: _____,
документ, удостоверяющий личность: _____ серии _____ № _____, выдан
_____. г. _____,
зарегистрированный(-ая) по адресу: _____

в соответствии с п. 4 ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ
«О персональных данных», в целях:

- моего участия в Соревновании по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту);
- информирования меня о дате, времени и месте проведения Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту), направления мне иных сведений относительно организации и проведения Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)
- оценки результатов моего участия в Соревновании по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту);
- отражения информации в документах, фиксирующих промежуточные и финальные результаты Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) (протоколах, актах и др.);
- награждения дипломом и иными призами, наградной продукцией (в случае победы/получения иного приза в Соревновании по фиджитал спорту);
- трансляции, публикации процесса проведения и результатов Соревнования и по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) на официальном сайте, страницах в социальных сетях (ВК, Телеграм) и в СМИ;
- обеспечения соблюдения действующего законодательства РФ и правил проведения спортивных соревнований, принятых ВФФС,

действуя свободно, своей волей и в своем интересе даю конкретное, информированное и сознательное согласие Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)» (сокращенное наименование – ВФФС, ОГРН 1237700149917, ИНН/КПП 9702054003/770201001, место нахождения: 129110, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Мещанский, ул. Средняя Переяславская, д. 27, стр. 1, этаж 1, помещ./офис 1/4) на обработку моих персональных данных, а именно:

- фамилия, имя, отчество;
- пол, возраст;
- дата и место рождения, гражданство;
- паспортные данные или данные иного документа, удостоверяющего личность (серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, ID (при наличии))
- адрес регистрации по месту жительства (пребывания);
- номер телефона (домашний, мобильный), адрес электронной почты;

- сведения медицинского характера, состояние здоровья (в той мере, в которой это необходимо для участия в соревнованиях – о наличии/отсутствии медицинских противопоказаний к занятиям спортом);

- мое фото и видеоизображение.

Настоящее согласие на обработку персональных данных подразумевает под собой согласие на сбор, запись, систематизацию, накопление хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение, передачу третьим лицам, государственным и муниципальным органам в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, персональных данных как с использованием средств автоматизации, так и без такового.

Настоящее согласие также подразумевает под собой:

- согласие на распространение (публикацию в общедоступных источниках - официальный сайт ВФФС, социальные сети, СМИ, публичное объявление в месте проведения Межрегионального Соревнования и т.д.) следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество, возраст, село/город/регион рождения или проживания, демонстрацию фото- и видео-изображения;

- согласие на передачу моих фамилии, имени, отчества, возраста, села/города/региона рождения или проживания, фото- и видеоизображения в любой форме представителям СМИ в целях распространения (опубликования новостей о результатах Межрегионального Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту));

- согласие в порядке п. 1 ст. 152.1 ГК РФ на обнародование и дальнейшее использование моего изображения (фотографии, видеозаписи, в ином формате).

Паспортные данные или данные иного документа, удостоверяющего личность (серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, ID (при наличии) и др.), полноформатные дата и место рождения, адрес регистрации по месту жительства (пребывания), сведения медицинского характера, номер телефона и адрес электронной почты обнародованию и включению в открытые источники не подлежат.

Настоящее согласие действует со дня его подписания до дня отзыва в письменной форме. Отзыв согласия на обработку персональных данных производится в письменной форме путем направления заявления ВФФС.

«__» _____ 20__ г. _____ / _____ /
Подпись Ф.И.О.

Приложение № 2
к Регламенту кубка России
по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)
в дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба»

СОГЛАСИЕ
на обработку персональных данных

Я, _____ (Ф.И.О.), _____.г.р.,
гражданство: _____, пол _____, место рождения: _____,
документ, удостоверяющий личность: _____ серии _____ № _____, выдан
_____.г.

зарегистрированный(-ая) по адресу: _____

_____ действующий(-ая) в интересах своего несовершеннолетнего ребенка
_____ (Ф.И.О.), _____.г.р.,
свидетельство о рождении серии _____ № _____,
выданное _____.г.

в соответствии с п. 4 ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ
«О персональных данных», в целях:

- участия моего несовершеннолетнего ребенка в Межрегиональном Соревновании по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту);
- информирования меня и моего несовершеннолетнего ребенка о дате, времени и месте проведения Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту), направления мне и моему ребенку иных сведений относительно организации и проведения Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту);
- оценки результатов участия моего ребенка в Соревновании и по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту);
- отражения информации в документах, фиксирующих промежуточные и финальные результаты Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) (протоколах, актах и др.);
- награждения дипломом и иными призами, наградной продукцией (в случае победы/получения иного приза в Соревновании по фиджитал спорту моим ребенком);
- трансляции, публикации процесса проведения и результатов Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) на официальном сайте, страницах в социальных сетях (ВК, Телеграм) и в СМИ;
- обеспечения соблюдения действующего законодательства РФ и правил проведения спортивных соревнований, принятых ВФФС,

действуя свободно, своей волей и в своем интересе и в интересе своего несовершеннолетнего ребенка даю конкретное, информированное и сознательное согласие Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)» (сокращенное наименование – ВФФС, ОГРН 1237700149917, ИНН/КПП 9702054003/770201001, место нахождения: 129110, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Мещанский, ул. Средняя Переяславская, д. 27, стр. 1, этаж 1, помещ./офис 1/4) на обработку моих персональных данных и персональных данных моего несовершеннолетнего ребенка, а именно:

- фамилия, имя, отчество;
- пол, возраст;

- дата и место рождения, гражданство;
- паспортные данные или данные иного документа, удостоверяющего личность (серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, ID (при наличии) и др.);
- данные свидетельства о рождении (в отношении ребенка);
- адрес регистрации по месту жительства (пребывания);
- номер телефона (домашний, мобильный), адрес электронной почты;
- сведения медицинского характера, состояние здоровья (в той мере, в которой это необходимо для участия моего ребенка в соревнованиях – о наличии/отсутствии медицинских противопоказаний к занятиям спортом);
- фото- и видеоизображение ребенка, мое фото- и видеоизображение.

Настоящее согласие на обработку персональных данных подразумевает под собой согласие на сбор, запись, систематизацию, накопление хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение, передачу третьим лицам, государственным и муниципальным органам в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, персональных данных как с использованием средств автоматизации, так и без такового.

Настоящее согласие также подразумевает под собой:

- распространение (публикацию в общедоступных источниках - официальный сайт ВФФС, социальные сети, СМИ, публичное объявление в месте проведения Соревнования и т.д.) следующих персональных данных моего ребенка: фамилия, имя, отчество, возраст, село/город/регион рождения или проживания, демонстрацию фото и видеоизображения;

- согласие на передачу фамилии, имени, отчества, возраста, села/города/региона рождения или проживания, фото- и видеоизображения моего ребенка в любой форме представителям СМИ в целях распространения (опубликования новостей о результатах Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)).

- согласие в порядке п. 1 ст. 152.1 ГК РФ на обнародование и дальнейшее использование изображения (фотографии, видеозаписи, в ином формате) моего ребенка и моего изображения.

Паспортные данные или данные иного документа, удостоверяющего личность (серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, ID (при наличии) и др.), свидетельства о рождении, полноформатные дата и место рождения, адрес регистрации по месту жительства (пребывания), сведения медицинского характера, номер телефона и адрес электронной почты обнародованию и включению в открытые источники не подлежат.

Настоящее согласие действует со дня его подписания до дня отзыва в письменной форме. Отзыв согласия на обработку персональных данных производится в письменной форме путем направления заявления ВФФС.

«__» _____ 20__ г. _____ / _____
Подпись Ф.И.О.

Приложение № 3
к Регламенту кубка России
по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)
в дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба»

Согласие на участие ребенка в Соревновании

Я, _____ (Ф.И.О.), _____.г.р.,
гражданство: _____, пол ____, место рождения: _____,
документ, удостоверяющий личность: _____ серии _____ № _____,
выдан _____.г. _____,
зарегистрированный(-ая) по адресу: _____,
_____ действующий(ая) от имени и в интересах своего несовершеннолетнего ребенка
_____ (Ф.И.О.)
_____.г.р., свидетельство о рождении серии _____ № _____,
выданное _____.г. _____ (далее – «Участник»),
добровольно соглашаюсь на участие моего ребенка в Соревновании по фиджитал спорту
(функционально-цифровому спорту) в дисциплине _____ (далее –
«Соревнование») и при этом:

1. Я осознаю, что любое занятие спортом сопряжено с риском для жизни и здоровья моего ребенка и что участие моего ребёнка в Соревновании при наличии противопоказаний врачей может привести к негативным последствиям для его здоровья и жизни, в связи с чем принимаю на себя полную ответственность за соблюдение рекомендаций врачей относительно наличия/отсутствия противопоказаний к участию в Соревновании.

2. В случае несоблюдения рекомендаций врачей относительно наличия/отсутствия противопоказаний к участию в Соревновании я не буду иметь претензий к ВФФС (далее – «Организатор») относительно возможного причинения вреда жизни или здоровью моему ребенку.

3. В случае, если во время Соревнования с ребенком произойдет несчастный случай, я осознаю, что, поскольку занятия спортом сопряжены с риском, я не буду иметь к ВФФС имущественных и неимущественных претензий. При возникновении несчастного случая с ребенком прошу сообщить об этом _____ (указывается кому (ФИО) и номер телефона)

4. Я обязуюсь, что я и мой ребенок, будем следовать всем требованиям Организатора Соревнования, связанными с вопросами безопасности.

5. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, используемое во время Соревнования, и в случае его поломки отказываюсь от каких-либо претензий имущественного и неимущественного характера в связи с такой поломкой.

6. Я подтверждаю, что я и мой ребёнок ознакомлены с Регламентом о проведении Соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту) (далее – «Регламент») и обязуюсь обеспечить соблюдение Регламента мной и моим ребенком в период проведения Соревнования.

_____/ _____/
(подпись) (ФИО родителя / законного представителя)
«___» _____ 2026 г.

* Согласие оформляется родителем или законным представителем Участника, который не достиг 18-летнего возраста

Приложение № 4
к Регламенту кубка России
по фиджитал спорту (функционально-цифровому спорту)
в дисциплине «двоеборье - тактическая стрельба»

КАРТОЧКА УЧАСТНИКА

Спортивная дисциплина _____ жеребьевки _____

Ф.И.О. _____

Спортивная организация _____ город _____

Дата рождения _____ Гражданство _____

Вид спорта _____

Степень мастерства (разряд, звание)

Стаж занятий _____ Тренер _____

Врач соревнований (Ф.И.О.) _____ / _____ /
(Подпись)

Судья на жеребьевке (Ф.И.О.) _____ / _____ /
(Подпись)

РАСПИСКА

Я, _____
с Правилами вида спорта фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт),
Регламентом проведения Соревнования по фиджитал спорту (функционально-
цифровому спорту) 2026 г. ознакомлен(а).

Паспортные данные: серия _____ номер _____

Паспорт выдан _____

Дата выдачи _____

«_____» _____ 2026 г. _____ / _____ /
(Подпись)