

РЕГЛАМЕНТ
проведения фестиваля в рамках Санкт-Петербургской студенческой киберспортивной лиги

1. Общие положения

- 1.1. Права на организацию и проведение соревнований принадлежат СПбФКС (далее - Санкт-Петербургская федерация компьютерного спорта).
- 1.2. СПбФКС имеет право привлекать к организации соревнований иных лиц на основании договоров, заключаемых СПбФКС.
- 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. Участие в соревнованиях подразумевает, что участники ознакомились с положением, с данным регламентом, а также техническими правилами игровых программ о проведении данных соревнований и согласны со всеми его пунктами.
- 1.5. Организатор соревнований оставляет за собой право изменять данный регламент. Организатор обязуется проинформировать участников об изменениях, а также перенести матчи на срок не менее 2 дней со дня изменения регламента в случае, если изменение регламента оказывает влияние на формат проведения соревнования.

2. Система проведения соревнований

- 2.1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:
 - Dota 2 (командный вид программы);
 - Counter-Strike 2 (командный вид программы);
 - Starcraft II (одиночный вид программы);
 - Tekken 7 (одиночный вид программы).
- 2.2. Формат проведения для каждого из видов программы определяется настоящим регламентом и соответствующими техническими правилами, которые должны быть опубликованы

не позднее чем за 1 неделю до начала соревнований по данному виду программы.

2.3. В общем случае каждый из видов программы проводится в 2 этапа:

2.3.1. Отборочный этап, который может быть построен в формате групп «каждый с каждым» или по швейцарской системе.

2.3.2. Финальный этап, который может представлять собой сетку на выбывание после одного или двух поражений (Single Elimination или Double Elimination).

2.4. Перед началом соревнований СК проводит посев участников и создает турнирную сетку для каждого из видов программы.

2.5. Расписание соревнований для каждого вида программы публикуется не менее чем за 1 день до начала соревнований.

2.5.1. Расписание соревнований должно содержать дату и время начала каждого из матчей. Для матчей, которые идут один за другим, допустимо условное описание в формате «после Матча N».

2.5.2. Расписание может быть изменено по запросу организатора соревнований или одного из составов. В данном случае необходимо согласие обоих участников и организатора соревнований о переносе матча на новый срок.

2.5.3. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению соревнований в указанные сроки, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы соревнований могут изменять расписание без согласования с участниками. Новые дата и время матча должны быть назначены не ранее чем через 48 часов после изменения расписания.

2.6. Сборные команды набирают баллы за выступление своих составов по дисциплинам. В каждом этапе соревнований подсчет

баллов сборной команды начинается с 0 баллов. Баллы, набранные сборными командами в разных стадиях одного этапа соревнований, суммируются.

2.6.1. Для стадий, проводящихся по круговой или швейцарской системе, сборной команде начисляется 5 баллов за каждый выигранный одним из составов матч основной сетки (в каждом из видов программы). Матчи, проводящиеся в рамках переигровок, не награждаются баллами.

2.6.2. Для стадий, проводящихся по олимпийской системе, баллы начисляются в соответствии с занятыми составами местами (в каждом из видов программы):

- 1 место – 105 баллов;
- 2 место – 65 баллов;
- 3 место – 40 баллов;
- 4 место – 25 баллов;
- 5 место (5-8 места) – 15 баллов;
- 9 место (9-16 места) – 10 баллов
- 17 место (17-32 места) – 5 баллов;
- 33 место и далее – 0 баллов.

2.7. Если в рамках соревнований несколько сборных команд, претендующих на те или иные призы (приглашения в следующий этап соревнований; денежные призы и др.), набирают равное количество баллов, то данная ситуация (tie) разрешается согласно следующим критериям (tiebreak), применяемым последовательно:

2.7.1. В случае, если ситуация возникла между двумя командами, происходит переигровка между сборными командами, решение по срокам и формату которых принимает оргкомитет.

2.7.2. В случае спорной ситуации между 3 и более командами:

- количество баллов, набранных в последней стадии данного этапа, затем количество баллов, набранных в предпоследней стадии данного этапа и т.д.;
- количество занятых первых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест во всех видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест во всех видах программы на данном этапе и т.д.;
- количество занятых первых мест в командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых вторых мест в командных видах программы на данном этапе, затем количество занятых третьих мест в командных видах программы на данном этапе и т.д.
- Если таким образом не удастся распределить места, то подсчет происходит в приоритетном порядке: Dota 2, далее Counter-Strike, далее Tekken, далее Starcraft 2.

Если таким образом не удастся распределить места, то между сборными назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается Региональной судейской коллегией и (или) Главной судейской коллегией.

3. Составы и замены

3.1. Количество участников сборных команд – от 1 до 5 составов по разным видам программы, от 1 до 26 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

- Dota 2 – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;
- Counter-Strike 2 – 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава;
- Starcraft II – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Tekken 7 – 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава.

3.2. На матчи сборные команды выставляют составы из числа основного и запасного составов по соответствующему виду программы.

3.3. Участники, оставшиеся в запасе на время матча, имеют право присутствовать рядом с основными игроками на площадке (в случае проведения в формате лан) или использовать средства голосовой/видео связи (в случае проведения в формате онлайн).

4. Задержки и паузы

- 4.1. Участники должны находиться в лобби за 10 минут до начала матча.
- 4.2. Если организатором не заявлено иное, матч начинается согласно расписанию. Понятие матч включает в себя как непосредственно внутриигровую активность, так и подготовительный этап, обозначенный в технических правилах вида программы (выбор стороны/процесс выбора и т.д.).
- 4.3. Максимально допустимая задержка начала матча – 10 минут.
- 4.4. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 15 минут.
- 4.5. Минимальное время перерыва между геймами – 10 минут.
- 4.6. По итогам матча участники должны сообщить результат организатору соревнований в течение 15 минут.

- 4.7. Паузы в конкретных видах программ обозначены в соответствующих технических правилах.

5. Судейство

- 5.1. Судейство матчей соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами соревнований.
- 5.2. В случае совершения участником соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, ОК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами Компьютерного Спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 5.3. О любых нарушениях правил, а также иных конфликтных ситуациях участники обязаны сообщить в течение 15 минут с момента нарушения. В случае, если о нарушении не будет сообщено в указанный срок, СК оставляет за собой право не рассматривать данный запрос.
- 5.4. В командных дисциплинах диалог с СК от лица команды ведет капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия. Жалобы, исходящие от других членов команды, не рассматриваются.
- 5.5. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. в использовании запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
- 5.6. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут по вине участника, команде/игроку может быть присуждено техническое поражение в матче.

- 5.7. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» могут повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 5.8. Нарушения в конкретных видах программ обозначены в соответствующих технических правилах.

6. Размещение информации в социальных сетях

- 6.1. Заполняя заявку сборной, участник соревнований подтверждает возможность администрирования киберспортивного сообщества учебного заведения Вконтакте (далее – сообщество Вконтакте) и дает свое согласие на публикацию медиа-материалов мероприятия в нём по запросу Оргкомитета.
- 6.2. Участник соревнований имеет право вносить свои корректировки в публикуемую информацию в своем сообществе Вконтакте, при согласовании с Оргкомитетом.
- 6.3. Оргкомитет вправе запросить публикацию в сообществе Вконтакте материалов следующего содержания:
- Пост с анонсом участия;
 - Пост с итогами медиамероприятия, в котором принимал участие участник соревнований;
 - Пост для каждого из транслируемых матчей участника соревнований;
 - Пост с итогами матчей участника соревнований;
 - Пост итогов отборочного этапа;
 - Пост с итогами соревнований.

7. Интернет-трансляции

- 7.1. Организатор соревнований обязуется сообщить участникам соревнований, что матч с их участием будет на прямой трансляции не менее чем 24 часа до начала матча. Организатор

соревнования обязуется транслировать матч с задержкой, заявленной в технических правилах вида программы.

- 7.2. Участники соревнований обязуются по запросу предоставлять организатору соревнований информацию, требующуюся для проведения трансляций. В случае отказа организатор соревнований оставляет за собой право трактовать данный инцидент как нарушение, и к участнику и/или сборной команде могут быть применены спортивные санкции.
- 7.3. Участники соревнований имеют право вести прямую трансляцию своих матчей с демонстрацией лишь своей перспективы при условии согласования с организатором соревнований.
- 7.4. Участники соревнований, а также третьи лица имеют право запросить разрешение на трансляцию определенного матча. Организатор соревнований обязуется ответить на запрос в течение 2 суток с момент подачи запроса. В случае положительного ответа организатор соревнований обязуется предоставить всю необходимую для организации трансляции информацию о матче не позднее, чем за 1 час до начала матча. Лица, получившие разрешение на ведение трансляции матча, обязуются соблюдать требования организатора соревнований к трансляции, включая размещение графических материалов партнеров соревнований.

8. Медиа-мероприятия

- 8.1. Заполняя заявку сборной, участник соревнований дает свое согласие на участие членов сборной команды в медиа-мероприятия (интервью, подкасты, промо-ролики, посты, фотосъемка).
- 8.2. Для вида активности «Фотосъемка» участник соревнований должен быть оповещен не менее чем за 3 дня о дате, времени и месте проведения медиа-мероприятия. Исключением являются фотосъемка во время мероприятия и послематчевая фотосъемка.

Исключения не требуют оповещения участника соревнований и проводятся по запросу организатора мероприятий.

- 8.3. Для вида активности «Интервью» участник соревнований должен быть оповещен не менее чем за 3 дня о дате, времени и месте проведения медиа-мероприятия. Исключением являются послематчевые интервью во время соревнований. Исключения не требуют оповещения Участника соревнований и проводятся по запросу организатора мероприятий.
- 8.4. Для вида активности «Подкаст» участник соревнований должен быть оповещен не менее чем за 3 дня о дате, времени и месте проведения медиа-мероприятия. Исключением являются послематчевые интервью во время соревнований. Исключения не требуют оповещения участника соревнований и проводятся по запросу организатора мероприятий.
- 8.5. Участник соревнования должен подтвердить своё участие в медиа-мероприятии не менее чем за 24 часа до его начала.