

* 1. Игровой средой Турнира является компьютерная симуляция футбола - игра «FIFA 23» производства компании «ЕА Sports».
	2. Формат Турнира: индивидуальные соревнования, один на один.
	3. Турнир проводится в два этапа: групповой в подгруппах А,В,C,D,E,F,G,H по 4 участников в каждой и стадия Плей-офф.
	4. Церемония жеребьевки Турнира состоится 02 декабря 2022 года. Жеребьевка проводится по следующей схеме: формируется 2 корзины – корзина участников турнира, и корзина команд турнира. Независимый человек, не из числа организаторов, вынимает из каждой корзины поочередно карточки и называет фамилию участника и команду которой будет играть участник на турнире. Турнир проходит по оригинальной сетке Чемпионата мира по футболу 2022 года. Исключение составляет только замена команды США на команду России.
	5. Групповой этап проходит 03 декабря 2022 года.
	6. Плей-офф 04 декабря 2022 года.
	7. На групповой стадии Турнира киберфутболисты проводят матчи по системе «каждый с каждым».
	8. Места киберфутболистов в турнирных таблицах группового этапа определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах.

За победу в матче начисляются три очка, за ничью одно очко, за поражение очки не начисляются.

Киберспортсмен, набравший большее количество очков, располагается в турнирной таблице выше участника, набравшего меньшее количество очков.

* 1. Из каждой группы в стадию Плей-офф выходят по 2 участника, занявших с первое и второе место.
	2. В случае равенства очков у двух и более участников на групповом этапе места в итоговой таблице определяются следующим образом:
* По результатам личных встреч;
* По лучшей разнице забитых и пропущенных мячей во всех играх;
* По большему числу забитых мячей во всех играх.
	1. При абсолютном равенстве всех показателей места в итоговых таблицах определяются:
* у двух участников - в дополнительном матче между этими участниками. В случае ничейного результата назначается дополнительный тайм (6 минут). Если по итогам дополнительного тайма победитель не выявлен, назначается серия пенальти;
* у трех и более участников - в дополнительном однокруговом турнире между этими участниками.
	1. На этапе 1/8 финала, 1/4 финала, 1/2 финала и финала участники играют серию друг с другом до 1 победы. В случае ничейного результата в одном из матчей назначается серия пенальти.

**Статья 5. Настройки игры**

* 1. В ходе Турнира будут использоваться следующие настройки:
* Киберспортсмен играет сборной команды мира, которая досталась на жеребьевке.
* Длительность тайма: 4 минуты групповой этап. 6 минут Плей-офф этап, ½ финала и финал – 10 минут.
* Уровень сложности: легендарный.
* Скорость игры: нормальная.
* Игра рукой: выключено.
* Травмы: выключено.
* Погода: ясная.
* Составы: сборные команды мира
* Рейтинг игроков: фиксированный (85).
* Своя тактика: разрешено.
* Защита: тактическая.
* Камера: ТВ-Трансляция (масштаб 20.0).
* Стадион: стадион команды "хозяев". \*
* Задачи игрокам: можно менять.
* Быстрые тактики: разрешены.
* Переключение на вратаря: запрещено.
* Радар: включен.

Судья: рандом.

Тренер: выключен.

* 1. На настройку параметров игры и индивидуальные настройки управления до начала матча отводится не более 2 минут.

Статья 6. Дисциплинарные санкции

* 1. Один из судей Матча или главный судья Турнира могут вынести следующие санкции: **Предупреждение** и **присуждение поражения** за перечисленные ниже нарушения:
* за остановку игры, замену игрока, корректировку расстановки и тактики своей команды, если мяч в игре и находится у соперника (равно - нет контроля мяча) и/или 'мяч находится на половине поля соперника -

участнику выносится **предупреждение;**

* за повторное нарушение в одном матче на групповом этапе участнику присуждается **поражение со счетом 0:3;**
* за повторное нарушение в матче на этапе Плей-офф

игрок наказывается **добавлением 1-го гола в матче,** где произошло повторное нарушение (гол забивается во время матча судьей соревнований в собственные ворота "нарушителя");

* за затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом без прессинга со стороны соперника более чем 5 минут игрового времени (40 сек. реального времени), без попыток идти в атаку -

игроку выносится **предупреждение;**

* за повторное нарушение

игроку выносится **поражением со счетом 0:3;**

* за переключение на вратаря нажатием кнопки "Сенсорная панель" по решению судьи

игрок наказывается **добавлением 1-го гола в матче;**

* за повторное нарушение

игроку выносится **поражение со счетом 0:3**

* за смену настройки игры и индивидуальных параметров управления

игроку может быть вынесено **предупреждение** или судья матча может ограничиться устным замечанием, если совершенное нарушение не является значимым и не влияет на ход матча;

* за повторное нарушение

игроку выносится **поражение со счетом 0:3;**

* за выход из игры до финального свистка, без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки, приплюсовываются голы к счету: \* до 45 минуты + 4 гола \* с 46 по 65 минуту + 3 гола \* с 66 по 85 минуту + 2 гола \* с 86 минуты + 1 гол;
* за умышленное отвлечение игроков от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять "внешние факторы" (при этом встреча не должна завершиться), за ним остается право остановить матч и назначить переигровку;
	1. По окончании каждого поединка участники обязаны подписать протокол матча. За отказ подписать протокол матча судья вправе присудить участнику **поражение со счетом 0:3;**
	2. За оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов, главный судья Турнира вправе **дисквалифицировать** участника соревнований.
	3. Участники обязаны прибыть в игровую зону не позднее, чем за 5 минут до установленного времени начала матча. Неявка на матч в указанное время без уважительной причины наказывается **поражением со счетом 0:3.** Повторная неявка наказывается **дисквалификацией.**
	4. Все предупреждения и наказания отражаются в протоколе матча.

Статья 7. Непредвиденная остановка матча по техническим причинам

7.1. В случае, если в игре произошла остановка матча по техническим причинам, то необходимо доиграть оставшееся время. Начинает игру киберфутболист, который владел мячом в момент остановки. Команды должны остаться в тех же составах.

Статья 8. Паузы в играх

* 1. Игрок может использовать только 3 паузы за матч на групповой стадии, а в серии Плей-офф разрешается использовать еще 1 паузу в дополнительное время.
	2. За взятие пауз сверх норм первый раз выносится замечание, второй раз добавляется 1 гол сопернику.
	3. Пауза в игре не может превышать 2 минуты, увеличение длительности паузы согласовывается с главным судьёй Турнира.
	4. Во время пауз участник не имеет права покидать игровое место без разрешения главного судьи Турнира.
	5. Покидать игровое место в сериях Плей-офф игрок может только между играми. Время паузы между играми не должно превышать 10 минут.

Статья 9. Особые условия

* 1. Подтверждая свое участие в турнире по киберфутболу, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:
* Оргкомитет вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием на Турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
* Оргкомитет вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
* принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий;
	1. Оргкомитет не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам, за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом.

Статья 10. Правила поведения

* 1. Участники Турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления действием, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию Турнира.
	2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая намеренную порчу игровой станции и вмешательство в подачу электроэнергии.
	3. Киберспортсмены обязаны соблюдать Регламент, давать флэш- интервью в согласованное время, участвовать в соревнованиях в игровой форме, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам.
	4. Участники обязаны беречь технику, предоставляемую им и использованную ими во время Турнира, и бережно ею пользоваться;
	5. Участники не имеют право выносить выданную им технику с территории проведения игр и Турнира;
	6. Участники обязаны использовать только оригинальные джойстики/геймпады/контроллеры от той платформы, на которой проходит Турнир;
	7. Переходники и т.п. устройства, позволяющие подключать неоригинальные геймпады, запрещены.

Статья 11. Безопасность

* 1. Обеспечение общественного порядка и общественной безопасности при проведении соревнования осуществляется в соответствии с требованиями нормативно­правовых актов и федерального законодательства РФ в сфере обеспечения безопасности и общественного порядка;
	2. Обеспечение общественного порядка и общественной безопасности осуществляется Организаторами совместно с собственниками (пользователями) объекта;
	3. Для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности организаторы соревнования и/или собственники объекта могут привлекать частные охранные предприятия, контролеров-распределителей.

Статья 12. Разрешение споров

* 1. Вопросы, неурегулированные Регламентом Турнира, разрешаются Оргкомитетом;
	2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матча, подаются в произвольной письменной форме Главному судье Турнира не позднее 5 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу при подписании протокола матча, а Судья матча отразить это обстоятельство в протоколе. Жалоба рассматривается Главным судьей Турнира в минимально возможный срок.
	3. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Оргкомитетом.

и

**Статья 13. Финансовые условия**

13.1. Финансирование Турнира осуществляется в пределах бюджета, утвержденного Оргкомитетом и находящегося в его ведении, а также организационным взносом участников турнира.

Статья 14. Награждение победителей

15.1. Победителю Турнира присуждается звание победителя в «Чемпионате мира на ПК FIFA 23» в г. Асино, вручается медаль и денежный приз в размере 8 000 рублей. Участникам занявшим 2 и 3 места также вручаются медали, дипломы и денежные призы в размере 5 000 рублей и 3 000 рублей соответственно. Участникам турнира не занявшим призовые места вручаются грамоты.