

**РЕГЛАМЕНТ**  
**Киберспортивных соревнований**  
**«КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship»**

Казань, 2021

## Общая информация.

**Киберспортивных соревнований «КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship»** проводятся с целью формирования национального пространства для взаимодействия участников сферы интерактивного контента, вовлечение молодежи Республики Татарстан в цифровое предпринимательство и развитие киберспорта в Татарстане как дисциплины, способствующей развитию психологических и когнитивных компетенций.

### **1. Организаторы киберспортивного соревнования. Распределение прав и обязанностей**

1.1 Общее руководство, проведение, организацию и контроль за проведением киберспортивного соревнования осуществляет Государственное автономное учреждение «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк» (далее – ИТ-парк). При поддержке Министерства цифрового развития государственного управления, информационных технологий и связи Республики Татарстан, ассоциации содействия цифровому развитию Республики Татарстан/

1.2 Координацию киберспортивного соревнования осуществляет компания, привлеченная ГАУ «ИТ-парк» на основании отдельных договоров и соглашений.

1.3 Судейство киберспортивных соревнований осуществляется привлеченными судьями, в соответствии с квалификационными требованиями.

### **2. Обязанности организаторов:**

2.1 Осуществлять деятельность по организации и проведению киберспортивных соревнований в киберспортивных дисциплинах:

- Dota 2 (командный вид программы),
- Кибершахматы (одиночный вид программы)
- CS:GO (командный вид программы),
- World of Tanks(командный вид программы),
- Clash Royale (одиночный вид программы),
- Hearthstone (одиночный вид программы)
- Fifa21 (одиночный вид программы).

2.2 Определять условия допуска к киберспортивному соревнованию;

2.3 Осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты киберспортивного соревнования;

2.4 Осуществлять регистрацию результатов матчей киберспортивного соревнования;

2.5 Осуществлять регистрацию итогов киберспортивного соревнования;

2.6 Осуществлять организацию судейства киберспортивного соревнования;

2.7 Определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания киберспортивного соревнования.

2.8 Организаторы киберспортивного соревнования отвечают за причиненный вред участникам мероприятия и (или) третьим лицам в пределах их функционального распределения прав и обязанностей.

2.9 Для лучшей организации киберспортивного соревнования организаторы киберспортивного соревнования могут заключать между собой договоры и соглашения.

2.10 Расходы по командированию (проезд, питание, размещение) команд и участников дисциплин несут сами участники.

### **3. Меры по обеспечению безопасности участников и зрителей киберспортивного соревнования. Требования по обеспечению медицинской помощи участникам киберспортивного соревнования**

3.1 При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения киберспортивного соревнования организаторы руководствуются действующим законодательством Российской Федерации и Республики Татарстан, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении

официальных киберспортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официальных киберспортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353, приказом МВД России от 17 ноября 2015 г. № 1092 «Об утверждении Требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официальных киберспортивных соревнований и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», а также локальными правовыми актами.

3.2 При организации и проведении киберспортивного соревнования могут применяться нормы Регламента по организации и проведению официальных физкультурных и киберспортивных мероприятий на территории Российской Федерации в условиях сохранения рисков распространения COVID-19, утвержденного Министерством спорта Российской Федерации и Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации 31 июля 2020 г., с изменениями и дополнениями, утвержденными Министерством спорта Российской Федерации 6 августа 2020 г. и Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации 19 августа 2020 г., а также нормы Постановления Кабинета Министров Республики Татарстан от 19 марта 2020 года № 208 «О мерах по предотвращению распространения в Республике Татарстан новой коронавирусной инфекции».

3.4 В случае, если эпидемическая ситуация в Республике Татарстан или иные обстоятельства создают опасность здоровью или жизни зрителей, участников, судей или организаторов киберспортивного соревнования, а также в случае получения предписания или иного обязательного для исполнения акта от уполномоченного органа государственной власти организаторы вправе принять любое решение или их сочетание из числа следующих:

- 3.4.1. проведение киберспортивного соревнования без зрителей;
- 3.4.2. изменение сроков проведения киберспортивного соревнования;
- 3.4.3. изменение формата проведения киберспортивного соревнования;
- 3.4.4. изменение места проведения киберспортивного соревнования;
- 3.4.5. введение ограничения на количество участников киберспортивного соревнования;
- 3.4.6. проведение киберспортивного соревнования с ограничениями;
- 3.4.7. досрочное подведение итогов киберспортивного соревнования;
- 3.4.8. приостановление проведения киберспортивного соревнования;
- 3.4.9. отмена киберспортивного соревнования.

3.5 Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты киберспортивного соревнования.

3.6 Участникам киберспортивного соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику киберспортивных дисциплин и видов программ киберспортивного соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту. В случае нарушений данного пункта судья может дисквалифицировать участника.

3.7. Запрещается нарушение Правил игры.

3.8 Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.

3.9. Запрещается использование приёмов нечестной игры.

3.10. Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку, а также с использованием пресс-аккаунта.

3.11. Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются (но не ограничиваются ими) следующие случаи:

- Достижение договорённости или любая форма переговоров о результате или счёте матча.
- Заведомо пассивная игра для достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды, чтобы достичь желаемого результата матча.

3.12 . Запрещается намеренно использовать любые ошибки (баги) или сбои в работе игры для получения игрового преимущества.

#### 4. Адреса и иные необходимые реквизиты организаторов киберспортивного соревнования

4.1 Юридический адрес Государственного автономного учреждения «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк»: 420074, Республика Татарстан, город Казань, улица Петербургская, дом 52.

4.2 Для регистрации используется интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы, активная ссылка по адресу: [www.киберпарк.рф](http://www.киберпарк.рф)

Контактный адрес электронной почты организаторов: [proekt@tatar.ru](mailto:proekt@tatar.ru). Контактный телефон организаторов: 8 (843) 235-18-80.

4.3. Призовой фонд Соревнований составляет 1 000 000 рублей. и распределяется между дисциплинами и составами команд следующим образом:

Дисциплина	Вид дисциплины	Сумма призового фонда
Dota 2	командный вид программы	350 000 рублей
Кибершахматы	одиночный вид программы	50 000 рублей
CS:GO	командный вид программы	350 000 рублей
World of Tanks	командный вид программы	160 000 рублей
Clash Royale	одиночный вид программы	30 000 рублей
Hearthstone	одиночный вид программы	30 000 рублей
Fifa21	командный вид программы	30 000 рублей

Детальное распределение призового фонда указывается в положении соответствующей дисциплины данного регламента.

#### 5. Участники киберспортивного соревнования. Права и обязанности участников

5.1 Участниками киберспортивного соревнования считаются лица и группы лиц (команды), зарегистрировавшиеся на киберспортивной турнирной онлайн платформе, зарегистрировавшиеся в установленном порядке на участие в киберспортивном соревновании, которая была утверждена в установленном порядке.

5.2 К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей.

5.3 В киберспортивном соревновании могут принимать участие лица зарегистрированные в Российской Федерации лица любых национальностей, прошедшие предварительный отбор, как мужчины, так и женщины. Участие в киберспортивном соревновании не основано на риске.

5.4 Территориальная принадлежность индивида для допуска к специальному соревнованию определяется в соответствии с регистрацией по месту жительства, месту пребывания или иному документу, подтверждающему постоянное проживание лица в Российской Федерации.

5.5 Информация о порядке и сроках регистрации на участие размещается на официальном сайте киберспортивного соревнования и на киберспортивной турнирной онлайн платформе.

5.6 Организаторы вправе запросить документы подтверждающие личности у участников в любой момент проведения киберспортивных соревнований.

5.7 Регистрация на участие в киберспортивном соревновании осуществляется в электронной форме через интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы не позднее, чем за 1 календарный день до начала киберспортивного соревнования.

5.8 Регистрируя команду на участие в киберспортивном соревновании капитан команды подтверждает условия пользования киберспортивной платформы, соглашается с политикой конфиденциальности турнирной платформы, а также гарантирует соответствие участников команды требованиям Регламента.

5.9 В случае несовершеннолетия участника соревнования ему дополнительно необходимо согласие родителя (родителей) или лиц, его (их) заменяющих, на участие в киберспортивном соревновании по (приложение №1), которое предъявляется организаторам непосредственно в гранд-финале.

5.10 Регистрируясь на киберспортивной турнирной онлайн платформе участник дает согласие на обработку персональных данных. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм.

5.11 Участник может участвовать в киберспортивном соревновании только в одной команде. Использование нескольких аккаунтов запрещено. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора. В случае нарушений судья может дисквалифицировать участника.

5.12 Имена, фамилии, никнеймы, фото- и видеоматериалы с изображением и иная информация об участниках, их представителей, связанные с участием в киберспортивном соревновании, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению киберспортивного соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации и Республики Татарстан.

5.13 Лица, нарушившие порядок и сроки регистрации на участие в киберспортивном соревновании, либо предоставившие данные, содержащую заведомо недостоверные данные, либо не предоставившие данные и прилагаемые к ней документы организаторам в полном объеме, к участию в киберспортивном соревновании не допускаются.

5.14 Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам киберспортивного соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение санкций.

5.15 Участники киберспортивного соревнования подтверждают ознакомление с Регламентом и техническими правилами мероприятия при регистрации на киберспортивной турнирной онлайн платформе.

5.16 Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

5.17 Участники киберспортивного соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам киберспортивного соревнования, зрителям, представителям средств массовой информации, журналистам, а также к другим участникам киберспортивного соревнования.

5.18 Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного 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 письменного разрешения ИТ-парк.

5.19 В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного соревнования, в том числе опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю санкций.

5.20 В дни проведения матчей киберспортивного соревнования участник, зарегистрировавшийся в соревновании, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который в соответствии с законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника и иные документы.

5.21 Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты киберспортивного соревнования.

5.22 Участникам киберспортивного соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику киберспортивных дисциплин и видов программ киберспортивного соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту. В случае нарушений данного пункта судья может дисквалифицировать участника.

5.23 Участники киберспортивного соревнования вправе:

5.23.1 Участвовать в киберспортивном соревновании по киберспортивной дисциплине в порядке, установленном Регламентом «КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship»;

5.23.2 Осуществлять иные права в соответствии с законодательством Российской Федерации и Республики Татарстан.

6. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организаторами для выполнения обязательств по проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

## **7. Даты и время проведения киберспортивного соревнования**

7.1 Регистрация на участие в онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования начинается с момента публикации анонса киберспортивного соревнования

Регистрация проводится на официальном сайте мероприятия [www.киберпарк.рф](http://www.киберпарк.рф) и онлайн-площадках соорганизаторов (адрес конкретной площадки указан в соответствующем положении о дисциплине данного регламента).

7.2 Закрытие регистрации на каждую онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования происходит за день до начала онлайн-квалификации.

7.3 Формирование готовой турнирной сетки онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования и окончательного списка команд-участниц происходит в течение дня после закрытия регистрации на онлайн-квалификацию.

7.4 Расписание онлайн-квалификаций, гранд-финала, формат участия в киберспортивном соревновании указывается в соответствующем положении данного регламента

7.5 Матч за 1-место (гранд-финал) киберспортивного соревнования по дисциплинам Dota 2, Кибершахматы, CS:GO, Clash Royale, Hearthstone, Fifa21 проводится 25 сентября 2021 г. в формате личного присутствия на месте проведения турнира (далее - "ЛАН"), а именно в Государственном автономном учреждении «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк» .

7.6. Матч за 1-место (гранд-финал) киберспортивного соревнования по дисциплине World of Tanks проводится 25 сентября 2021 г. в онлайн-формате с трансляцией чемпионата в Государственном автономном учреждении «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

7.7. Итоги матчей заносятся в протоколы.

7.8. Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

## **8. Формат и система проведения киберспортивного соревнования**

8.1. Киберспортивное соревнование проводится по олимпийской системе с выбыванием после одного поражения (Single Elimination).

8.2. Формат киберспортивного соревнования подразумевает по две онлайн-квалификации на каждую дисциплину (Dota 2 и CS:GO) и гранд-финал в формате ЛАН.

8.3. Все матчи онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования в дисциплинах Dota 2 и CS:GO проходят до одной победы (Bo1) до стадии четвертьфинала (т.е. пока не останется 8 команд).

8.4. Все матчи онлайн-квалификации киберспортивного соревнования начиная со стадии четвертьфинала проходят до двух побед (Bo3).

8.5. Команды, которые занимают первое место в онлайн-квалификациях киберспортивного соревнования, отправляется в гранд-финал в формате ЛАН, где будет бороться за первое место и звание чемпиона киберспортивного соревнования.

8.6. Команды, которые занимают вторые места онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования, играют матч за третье место киберспортивного соревнования в формате онлайн.

8.7. На каждую онлайн-квалификацию отведено три календарных дня. Организаторы предоставят расписание матчей после закрытия регистрации на онлайн-квалификации киберспортивного соревнования и выявления точного количества команд-участниц онлайн-квалификаций.

8.8. Матчи за первое место и звание чемпиона киберспортивного соревнования в дисциплинах Dota 2 и CS:GO проходят в формате ЛАН до двух побед (Bo3).

8.9. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться к началу проведения киберспортивного соревнования.

8.10. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей, если это необходимо, и, по их указанию, стримеров, а также предоставлять им доступ к внутриигровой информации.

- 8.11. Матчи стартуют по команде судьи и (или) расписанию киберспортивной турнирной онлайн-платформы.
- 8.12. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника – 10 (десять) минут после времени, указанного судьей.
- 8.13. После окончания матча участники должны указать результаты в игровой комнате киберспортивной турнирной онлайн-платформы, а также прикрепить скриншот с результатом. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца киберспортивного соревнования и предъявлять их судьям по требованию.
- 8.14. Победителем становится команда или участник (в случае некомандных дисциплин), выигравшая гранд-финал (матч за 1-е место). 2-е место занимает команда, проигравшая гранд-финал. 3-е место занимает команда, выигравшая матч за 3-е место. Остальные команды занимают места согласно туру выбывания киберспортивного соревнования.

## **9. Награждение победителей и призеров**

- 9.1. Команды, занявшие призовые места (1-е, 2-е, 3-е), награждаются дипломами и (или) медалями.
- 9.2. Команда, занявшая 1-е место, и, таким образом, ставшая победителем киберспортивного соревнования, дополнительно может дополнительно награждаться кубком победителя киберспортивного соревнования.
- 9.3. Организаторы вправе предусмотреть дополнительные награды для победителей и призеров.
- 9.4. В случае установления организаторами призового фонда призовые суммы распределяются среди участников команды, занявшей соответствующее место, равномерно.
- 9.5. Для получения призовых сумм каждый из участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 10 рабочих дней после окончания киберспортивного соревнования обязан дополнительно предоставить организаторам реквизиты личного банковского счета, копию паспорта, копию ИНН, копию страхового свидетельства государственного пенсионного страхования (СНИЛС). Если в указанный срок участник не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.
- 9.6. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 30 календарных дней с момента предоставления организаторам необходимых материалов, указанных в пункте 9.5 настоящего Регламента.
- 9.7. Организаторы, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, в том числе исчисляют, удерживают и перечисляют налог на доходы физических лиц, а также подают сведения о налогоплательщике в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

## **10. Условия финансового обеспечения киберспортивного соревнования**

- 10.1 Для участия в киберспортивном соревновании взносы с участников не взимаются.
- 10.2 Расходы, связанные с организацией и проведением киберспортивного соревнования, несет ГАУ «ИТ-парк».

# **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ WORLD OF TANKS.**

## **1. Общие положения**

- 1.1. Турнир ««КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship» по дисциплине World of Tanks» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра).

1.2. Организатор Турнира, или Организатор — Государственное автономное учреждение «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

1.3. Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.

### **1.3 Участники киберспортивного соревнования. Права и обязанности участников**

1.3.1 В турнире могут принять участие только граждане Российской Федерации зарегистрированные на территории страны, которые имеют аккаунт в игре, зарегистрированный на портале [Wargaming.ru.wargaming.net](http://wargaming.ru).

1.3.2 К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей.

1.3.3 Информация о порядке и сроках регистрации на участие размещается на на странице турнира <https://worldoftanks.ru/ru/tournaments/MTg5MzM=/>

1.3.4 Организатор вправе запросить документы подтверждающие личности у участников в любой момент проведения киберспортивных соревнований.

1.3.5 Регистрация на участие в киберспортивном соревновании осуществляется в электронной форме через интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы не позднее, чем за 1 календарный день до начала киберспортивного соревнования.

1.3.6 Регистрируя команду на участие в киберспортивном соревновании капитан команды подтверждает условия пользования киберспортивной платформы, соглашается с политикой конфиденциальности турнирной платформы, а также гарантирует соответствие участников команды требованиям Регламента.

1.3.7 В случае несовершеннолетия участника соревнования ему дополнительно необходимо согласие родителя (родителей) или лиц, его (их) заменяющих, на участие в киберспортивном соревновании по (приложение №1), которое предъявляется организаторам непосредственно в гранд-финале.

1.3.8 Участник может участвовать в киберспортивном соревновании только в одной команде. Использование нескольких аккаунтов запрещено. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора. В случае нарушений судья может дисквалифицировать участника.

1.3.9 Имена, фамилии, никнеймы, фото- и видеоматериалы с изображением и иная информация об участниках, их представителей, связанные с участием в киберспортивном соревновании, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению киберспортивного соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации и Республики Татарстан.

1.3.10 Лица, нарушившие порядок и сроки регистрации на участие в киберспортивном соревновании, либо предоставившие данные, содержащую заведомо недостоверные данные, либо не предоставившие данные и прилагаемые к ней документы организаторам в полном объеме, к участию в киберспортивном соревновании не допускаются. Если данный тип нарушения выявляется в процессе проведения турнира, то такая команда дисквалифицируется.

1.3.11 Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам киберспортивного соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение санкций.

1.3.12 Участники киберспортивного соревнования подтверждают ознакомление с Регламентом и техническими правилами мероприятия при регистрации на странице турнира.

1.3.13 Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры и правила размещенные на сайте <https://worldoftanks.ru/>

1.3.14 Участники киберспортивного соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам киберспортивного соревнования, зрителям, представителям средств массовой информации, журналистам, а также к другим участникам киберспортивного соревнования.

1.3.15 Участники киберспортивного соревнования обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного 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 письменного разрешения ГАУ “ИТ-парк”.

1.3.16 В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами киберспортивного соревнования, в том числе опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю санкций.

1.3.17 В дни проведения матчей киберспортивного соревнования участник, зарегистрировавшийся в соревновании, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который в соответствии с законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника и иные документы.

1.3.18 Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты киберспортивного соревнования.

1.3.19 Участникам киберспортивного соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику киберспортивных дисциплин и видов программ киберспортивного соревнования, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту. В случае нарушений данного пункта судья может дисквалифицировать участника.

1.4. Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, создавший и зарегистрировавший команду, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.

1.5. Пользовательское и лицензионное соглашение, Правила игры — документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks, в том числе размещенные на сайте <https://worldoftanks.ru/>

1.6. Игрок — участник команды, заявленный на участие в Турнире.

1.7. Участник — любой игрок, включая Капитана, принимающий участие в Турнире.

1.8. Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире.

1.9. Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.

1.10. Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.

1.11. Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.

1.12. Бой — противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, целью которого является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.

1.13. Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков команд в начале боя.

1.14. Сетап матча — заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

### **Поведение игроков**

1.15 Игрокам команд необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, вся команда будет дисквалифицирована.

1.16. Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming и её работников, компаний-партнёров.

1.17. Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

1.18. Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют данным принципам, расцениваются как неспортивное поведение.

1.19. Запрещается нарушение Правил игры.

1.20. Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.

1.21. Запрещается использование приёмов нечестной игры.

1.22. Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку, а также с использованием пресс-аккаунта.

1.23. Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются (но не ограничиваются ими) следующие случаи:

\* Достижение договорённости или любая форма переговоров о результате или счёте матча.

\* Заведомо пассивная игра для достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды, чтобы достичь желаемого результата матча.

1.24. Запрещается намеренно использовать любые ошибки (баги) или сбои в работе игры для получения игрового преимущества.

1.25. Дисквалификация и сроки применения санкций

1.26. Нарушения регламента, лицензионного соглашения и иных требований выявляет Организатор Турнира. Организатор Турнира и платформа имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.

1.27. Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение Регламента выявлено значительно позже, чем оно совершено.

## **2. Требования к игрокам и командам**

2.1 Принимая участие в настоящем Турнире, каждый игрок подтверждает, что он принимает условия настоящих Правил и полностью соглашается с ними, а также подтверждает, что будет их соблюдать в течение всего Турнира. В случае если игрок не согласен с Правилами или изменениями, вносимыми в них, такой игрок должен прекратить участие в Турнире.

2.2. Один игрок может быть заявлен только в одну команду. Название команды не должно нарушать Пользовательское соглашение и Правила игры World of Tanks.

2.3. В рамках проведения финального этапа турнира все участники команд должны быть согласны с требованиями организаторов, связанных с предоставлением и проверкой документов, удостоверяющих личность (паспорт), для проверки состава, заявленного на участие в турнире.

2.4. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды лежит на капитане.

2.5. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд дисквалифицируются.

2.6. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной.

2.7. Турнир предусматривает получение победителями Турнира призов только при выполнении условий, изложенных в настоящих Правилах, и при соответствии требованиям, указанным в настоящем пункте Правил.

## **3. Заявка**

3.1. Команды добавляются в Турнир в порядке их регистрации. Регистрация команд происходит в соответствующем разделе официального сайта мероприятия “Киберпарк” и на странице турнира <https://worldoftanks.ru/ru/tournaments/MTg5MzM/>

## **4. Учётные записи**

4.1. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира. Если участник Турнира передаст учётную запись третьим лицам, он дисквалифицируется.

4.2. Дисквалификация одного из участников команды влечёт за собой автоматическую дисквалификацию всей команды.

4.3. В рамках всех этапов турнира игры проводятся на учётных записях участников.

4.4. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

## **5. Основные положения**

- 5.2. Режим боя: «Встречный бой».
- 5.3. Состав команды: 3 игрока.
- 5.4. Время боя: 7 минут.
- 5.5. К участию в турнире допускаются все виды техники.
- 5.6. К участию допускается только техника X уровня.
- 5.7. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.
- 5.8. Допускается использование специального оборудования, любые типы снарядов и расходников.
- 5.9. «Дружественный урон» означает, что в турнире вы можете нанести урон союзникам.
- 5.10. Турнир проводится на сервере RU2.
- 5.11. Формирование сетки плей-офф, групп осуществляется случайным образом.
- 5.12. Турнир проводится в течение трех игровых дней (18, 19, 25 сентября 2021 года) и состоит из двух этапов: отборочный и гранд-финал.
- 5.13. Количество стадий и расписание матчей будет доступно после закрытия регистрации. Количество раундов в плей-офф зависит от количества участвующих команд. Актуальная информация о стадиях, порядке карт указана на странице турнира.
- 5.14. Сроки регистрации команд в турнире – указаны на странице турнира. Таймер до закрытия регистрации отображает актуальное время до её завершения. Команда должна быть подтверждена капитаном до истечения времени регистрации. Не подтвержденная команда прекращает свое участие в турнире.
- 5.15. Запрещается использование специальных символов, ненормативной лексики в названии команд. В противном случае команда будет переименована или дисквалифицирована и прекратит свое участие в турнире.
- 5.16. Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему.
- 5.17. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры и данный Регламент.
- 5.18. Любая информация о команде, которая предоставлена в рамках участия в Турнире Организатору будет использоваться для целей участия команды в Турнире, в том числе, для получения приза.
- 5.19. Организатор турнира может вносить изменения и дополнения в настоящий регламент.

## **6. Отборочный этап**

- 6.1. Отборочный этап (15 и 16 сентября 2021 года) - проходит до полуфинала (включительно) и проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).
- 6.2. Этап состоит из групповой стадии 1, групповой стадии 2, плей-офф приводящего до стадии полуфинала (включительно).
- 6.3. Интервал между матчами в отборочном этапе составляет 4 минуты.
- 6.4. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 6.5. В рамках отборочного этапа будут выявлены 4 лучших команды, которые, после дополнительной проверки организатором, продолжат выступление в финальном этапе 25 сентября 2021 года. Команды прошедшие отборочный этап сразятся за 1,2,3 и 4 место в финальном этапе турнира.
- 6.6. Вся информация связанная с количеством боев в матче, времени начала матчей, необходимым количеством побед и переигровках – указана на странице турнира. Актуальное время начала матча участники могут увидеть в меню команды на странице турнира.

## **7. Финальный этап**

- 7.1. Финальный этап (25 сентября 2021 года) – матч за третье место и финал. Матчи проводятся с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).
- 7.2. Продолжительность боя в финальном этапе турнира – 7 минут.
- 7.3. В рамках проведения финального этапа при отсутствии одного или нескольких игроков команда должна вступить в бой неполном составе.
- 7.4. Вся информация, связанная с количеством боев в матче указана на странице турнира.

## **8. Официальные карты турнира**

Официальный список используемых в Турнире карт:

- Рудники,
- Химмельсдорф,
- Редшир,
- Энск,
- Утес,
- Прохоровка.

## **9. Сведения об организаторе**

9.1. Официальным организатором мероприятия является Государственное автономное учреждение «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

Юридический адрес: 420074, Республика Татарстан, город Казань, улица Петербургская, дом 52.

Для регистрации используется интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы, активная ссылка по адресу: [www.киберпарк.рф](http://www.киберпарк.рф)

Контактный адрес электронной почты организаторов: [proekt@tatar.ru](mailto:proekt@tatar.ru). Контактный телефон организаторов: 8 (843) 235-18-80.

## **10. Призовой фонд турнира**

10.1. Денежный призовой фонд турнира составляет 150 000 рублей и сформирован за счет средств Организатора.

10.2. Внутриигровой призовой фонд турнира составляет 150 000 игрового золота и может быть предоставлен компанией Wargaming.

10.3. Призовой фонд по местам распределяется следующим образом:

- 1 место – 60 000 российских рублей и 60 000 игрового золота (на команду),
- 2 место – 45 000 рублей и 45 000 игрового золота (на команду),
- 3 место – 30 000 рублей и 30 000 игрового золота (на команду),
- 4 место – 15 000 рублей и 15 000 игрового золота (на команду).

10.4. Приз делится в равных долях между всеми участниками команды.

## **11. Порядок получения призов**

11.1. Настоящий Турнир не предусматривает передачу и получение эквивалента внутриигрового приза в наличных денежных средствах. В случае возникновения вопросов, касающихся призов, победители вправе обратиться для решения проблемы.

11.2. Внутриигровые призы будут начислены призерам на их игровые аккаунты в течение 30 дней с момента завершения Турнира.

11.3. Для получения призовых сумм каждый из участников команды, занявшей соответствующее место обязан предоставить организаторам реквизиты личного банковского счета, копию паспорта, копию ИНН, копию страхового свидетельства государственного пенсионного страхования (СНИЛС). В течение 10 рабочих дней после окончания киберспортивного соревнования Организатор запросит данную информацию через электронную почту, на которую зарегистрирован аккаунт игрока. Если участник не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.

11.3.1 Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 30 календарных дней с момента предоставления организаторам необходимых материалов, указанных в пункте 11.3 настоящего Регламента.

11.3.2 Организаторы, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, в том числе исчисляют, удерживают и перечисляют налог на доходы физических лиц, а также подают сведения о налогоплательщике в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

11.4. Получение победителями призов обусловлено соблюдением ими любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящих Правил. Победители, а также их родители или опекуны (в случае если участник является несовершеннолетним), несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы, не обозначенные в описании призов.

## **12. Даты и время проведения киберспортивного соревнования**

12.1 Регистрация на участие в онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования начинается с момента публикации анонса киберспортивного соревнования .

12.2 Закрытие регистрации на каждую онлайн-квалификацию киберспортивного соревнования происходит за день до начала онлайн-квалификации.

12.3 Формирование готовой турнирной сетки онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования и окончательного списка команд-участниц происходит в течение дня после закрытия регистрации на онлайн-квалификацию.

12.4 Расписание онлайн-квалификаций киберспортивного соревнования:

- Открытие регистрации - 6 сентября 2021 г.
- Закрытие регистрации - 16 сентября 23:59, 2021 г.
- Групповой этап - 18 сентября, 2021 г.
- Плей-офф до финального этапа- 19 сентября 2021 г.
- Гранд-финал - 25 сентября, 2021 г.

12.5 Матчи за 1, 2, 3 места (гранд-финал) киберспортивного соревнования проводится 25 сентября 2021 г. в формате онлайн на платформе World of Tanks с трансляцией в Государственном автономном учреждении «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

## **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ DOTA2**

### **1. Условия проведения соревнований:**

К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей. В киберспортивном соревновании могут принимать участие лица постоянно проживающие в Российской Федерации лица любых национальностей, прошедшие предварительный отбор, как мужчины, так и женщины. Участие в киберспортивном соревновании не основано на риске. Территориальная принадлежность индивида для допуска к специальному соревнованию определяется в соответствии с регистрацией по месту жительства, месту пребывания или иному документу, подтверждающему постоянное проживание лица в Российской Федерации.

Соревнования проводятся по системам single elimination (турнирная система с выбыванием после одного поражения) до одной победы в матче до 1/4 финала и до трех побед в матче, начиная с 1/4 финала. Все пользователи должны иметь учетную запись на киберспортивной турнирной онлайн платформе. Пользователям необходимо вступить в удобный по времени турнир, ссылки на которые представлены в анонсе и на сайте мероприятия “Киберпарк”.

Жеребьевка (посев сетки) происходит за пять минут до начала турнира.

Количество онлайн-квалификаций - 2.

В гранд-финал проходят участники, победившие в онлайн-квалификации.

Между участниками, занявшими второе место в онлайн-квалификации будет проведен матч за третье место в гранд-финале. Матч за третье место играется в онлайн-формате на турнирной площадке.

### **2. Требования к участникам соревнований и условия их допуска.**

Общение с судьями происходит только на русском языке.

Использование любых вспомогательных программ, которые предоставляют преимущество в игре – запрещено.

Стриминг со стороны участников с какой-либо платформы, включая Twitch и Youtube или любой другой, разрешается во время их турнирных партий. Организаторы турнира не несут ответственность за стримснейпинг.

Одна лучшая команда каждой из двух квалификаций получает квоту в финальный турнир. В финальном турнире принимают участие 2 команды по системе single elimination (турнирная система с выбыванием после одного поражения).

#### **4. Сроки и место проведения.**

Квалификационные соревнования проводятся на киберспортивной турнирной платформе в режиме онлайн в период с 12 апреля по 16 мая 2021 г.

Гранд-финал 25 сентября 2021 года в ГАУ «ИТ-парк».

#### **5. Основные правила.**

**5.1** В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой. Матч проходит в формате дуэли согласно турнирной сетке.

**5.2** Все игры происходят на турнирной онлайн платформе.

**5.3** У участников должна быть учетная запись на турнирной платформе и учетная запись игрового сервиса Steam, а также участникам необходимо вступить в турнир.

**5.4** Время старта турнира – московское.

**5.5** Результаты в турнире выставляются вручную. В случае, если участники не согласны с результатом, то необходимо обратиться к судьям предъявив доказательства.

**5.6** После старта турнира открываются игровые комнаты. Чтобы перейти в игровую комнату, необходимо нажать на зелёную кнопку «To The Game» или на синюю кнопку «Сражаться» в правой колонке на турнирной платформе.

**5.7** В игровой комнате необходимо отписать противникам в чат. Если оппонента нет, следует написать ему в личные сообщения в сервисах, которые привязаны к его учетной записи на сайте. Если же ответа нет 15 минут и более, противнику засчитывается поражение. **В ином случае следует обратиться к судьям турнира.**

**5.8** Если оба игрока не явились на турнир, не закончили матч или не отписали судьям о задержке игры в течение 50 минут, то оба получают техническое поражение. Также, если один из участников не явился в течение 15 минут, ему засчитывается техническое поражение.

**5.9** Если решение ситуации не предусмотрено текущими правилами, судья вправе решить ситуацию по собственному усмотрению.

**5.10** Выбор fp/side определяется монеткой в лобби. Лобби в DOTA 2 создает сторона, которая находится ниже по сетке.

**5.11** Паузы в игре разрешены. Отжимать паузу разрешается только с согласия противоборствующей команды.

**5.11** Общая продолжительность пауз в игре 10 минут. Если время прошло – сообщите противникам чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию).

**5.12** Если команда не заходит в лобби в течение 15 минут (по расписанию) или команда находится в не полном составе (5 чел) без уважительной причины, то команда получает техническое поражение. Победителю нужно сделать скриншот и отправить его судьям, где видно пустое лобби, неполную команду и время.

**5.13** Продолжительность игры - до определения победителя.

**5.14** Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит трон противника, или вынудит его сдаться.

**5.15** За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре.

**5.16** Creepskip разрешен (способностями ограничивать движение крипов можно).

**5.17** Backdoor – разрешен всех башен.

**5.18** Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке или подлежат тимселу. Разрешено использовать этого героя и не продавать предметы, но передавать остальным игрокам запрещено.

**5.19** В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях.

**5.20** Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию - сообщите судье краткое описание появившейся проблемы.

**5.21** Ограничений на количество предметов нет.

**5.22** При нарушении правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение, засчитано техническое поражение в текущей игре или дисквалификация в турнире.

**5.23** Запрещено использование игрока из другой команды играющей на этом чемпионате (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, также дисквалифицируется игрок который был призван на замену.

**5.24** Все претензии касательно нарушения правил игры и прочего производится только во время игры, капитан команды обязан поставить паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. В любом другом случае претензии не рассматриваются.

**5.25** Игрокам запрещается нецензурно выражаться в отношении других игроков. В случае нарушения, игроку выносится предупреждение. В случае повторного нарушения, судья имеет право удалить игрока до конца игры.

**5.26** Все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды. В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован. Вопросы от других игроков команды и сторонних лиц игнорируются (может быть исключение, если капитан отдал право вести диалог другому игроку).

**5.27** Все вопросы по составу и аккаунтам противников до начала игры должны быть разрешены капитанами команд. Если команды начали игру, то жалобы на несоответствие аккаунтов не принимаются.

## **6. Правило серверов для игры в турнирах.**

**6.1** По умолчанию матчи играют на сервере, определенном организатором.

**6.2** Версия игры - Latest (Последняя).

**6.3** Если командам не удобно играть на дефолтном сервере - они могут приватно и обоюдно договориться об устраивающем их. Если договориться, не получилось - смотрите первый пункт (судьи в этот процесс не вмешиваются).

**6.4** Режим игры: Режим Капитанов (Captain's Mode)

**6.5** Лобби в DOTA 2 создает сторона, которая находится ниже по сетке.

## **7. Зрители и стримеры в игре.**

**7.1** Любой матч турнира может быть выбран организаторами для трансляции.

**7.2** Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

**7.3** Для исключения нечестной игры трансляция будет вестись с задержкой в 2-6 минут.

**7.4** Комментировать матчи имеют право только официальные стримеры трансляции.

**7.5** Если сомневаетесь что комментатор, зашедший в вашу игру имеет право её комментировать, можете попросить ссылку на список стримеров у администраторов.

**7.6** Комментаторы обязаны предоставить ссылку, сообщить свой nickname и канал twitch - что и есть прямым доказательством того, что этому комментатору можно комментировать матчи.

**7.7** Также, команды имеют право потребовать от комментатора вод (запись трансляции).

## **8. Паузы в игре.**

**8.1** Правилами установлен суммарный лимит паузы в 10 минут.

**8.2** Если противник превысил это время – снимать паузу без уведомления и их разрешения нельзя. Необходимо сообщить им о нарушении, иначе за каждую минуту простоя они должны будут отдавать 2 фрага под вышкой противников. Если противник не хочет отдавать фраги, то он обязан продолжить игру в составе четырех человек, или же по обоюдной договоренности (в зависимости от ситуации и степени вашей договоренности с оппонентами).

## **9. Замены.**

**9.1** В ходе онлайн-квалификации допускается две замены.

**9.2** Замены можно добавить при регистрации на турнир.

**9.3** Если игроки замены не добавлены в турнир во время регистрации, замена во время турнира будет запрещена.

**9.4** Любая несогласованная замена игрока приводит к техническому поражению в матче.

**10.** Если противники целенаправленно задерживают игру и не могут уладить конфликт или предложить свои варианты - матч доигрывается принудительно, досрочный выход из игры не допускается.

#### **11. Дисконнекты.**

**11.1** При дисконнекте всех игроков с сервера назначается регейм (матч переигрывается), пики и баны остаются такие же, как до дисконнекта.

**11.2** При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, ставится пауза на срок не более 10 минут на команду, или до возвращения игрока/ов. Если по истечению 10 минут игрок/и не вернулись, матч может быть либо продолжен в составе имеющихся игроков, либо переигран по обоюдному согласию. О таких случаях необходимо сообщать судье.

**11.3** При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 минут с разницей в счёте не больше 5 очков - назначается регейм при тех же пиках.

**11.4** При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 15 минут победителя игры выявляет судья турнира по вышкам, количеству убийств и grm, или же назначает переигровку.

**11.5** В качестве доказательств предъявляются скриншоты.

#### **12. Призовой фонд турнира**

**12.1.** Денежный призовой фонд турнира составляет 350 000 рублей и сформирован за счет средств Организатора.

**12.2.** Призовой фонд по местам распределяется следующим образом:

- 1 место – 200 000 российских рублей (на команду),
- 2 место – 100 000 российских рублей (на команду),
- 3 место – 50 000 российских рублей (на команду),

**12.3.** Приз делится в равных долях между всеми участниками команды.

#### **13. Итоги матчей**

**13.1** Итоги матчей заносятся в протоколы.

**13.2** Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

## **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CS CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ CS:GO.**

### **1. Условия проведения соревнований:**

К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей. Территориальная принадлежность индивида для допуска к специальному соревнованию определяется в соответствии с регистрацией по месту жительства, месту пребывания или иному документу, подтверждающему постоянное проживание лица в Российской Федерации.

Соревнования проводятся по системам single elimination (турнирная система с выбыванием после одного поражения) до одной победы в матче до 1/4 финала и до трех побед в матче, начиная с 1/4 финала. Все пользователи должны иметь учетную запись на киберспортивной турнирной платформе.

Пользователям необходимо вступить в удобный по времени турнир, ссылки на которые представлены в анонсе и на сайте в разделе «Турниры». Жеребьевка (посев сетки) происходит за пять минут до начала турнира.

Количество онлайн-квалификаций - 2.

В гранд-финал проходят участники, победившие в онлайн-квалификации.

Между участниками, занявшими второе место в онлайн-квалификации будет проведен матч за третье место в гранд-финале. Матч за третье место играется в онлайн-формате на турнирной площадке.

## **2. Требования к участникам соревнований и условия их допуска.**

Общение с судьями происходит только на русском языке.

Для вступления в турнир необходимо на странице, будучи авторизованным на платформе нажать кнопку «Регистрация». При необходимости, привязать учетную запись Steam к учетной записи киберспортивной онлайн-платформы. Использование любых вспомогательных программ, которые предоставляют преимущество в игре – запрещено. Судьи в любой момент могут запросить участника предоставить подтверждающее видео (далее- POV-DEMO). Стриминг со стороны участников с какой-либо платформы, включая Twitch и Youtube или любой другой, разрешается во время их турнирных партий. Организаторы турнира не несут ответственность за стримснейпинг.

Одна лучшая команда каждой из двух квалификаций получает квоту в финальный турнир. В финальном турнире принимают участие 2 команды по системе single elimination (турнирная система с выбыванием после одного поражения).

## **3. Сроки и место проведения.**

3.1 Матч за 1-место (гранд-финал) киберспортивного соревнования по дисциплине CS:GO проводится 25 сентября 2021 г. в формате личного присутствия на месте проведения турнира (далее - “ЛАН”), а именно в Государственном автономном учреждении «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

## **4. Основные правила.**

4.1 В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой. Матч проходит в формате дуэли согласно турнирной сетке.

4.2 Игра состоит из двух периодов. Первый - 15 раундов (к примеру, счёт периода 9-6), второй период заканчивается, если команда набирает в общей сложности 16 раундов за два периода (к примеру, итоговый счёт 16-13). У участников должна быть учетная запись на турнирной платформе и учетная запись игрового сервиса Steam, а также участникам необходимо вступить в турнир.

4.3 Каждая команда обязана обеспечить наличие в начале каждого периода на финансовом счету стандартное количество игровых денежных средств (800 единиц).

4.4 У участников должна быть учетная запись на турнирной платформе и учетная запись игрового сервиса Steam, а также участникам необходимо вступить в турнир.

4.5 У игроков должны быть открыты профили Steam (Игры и количество часов в игре).

4.6 Время старта турнира – московское.

4.7 Результаты в турнире выставляются вручную. В случае, если участники не согласны с результатом, то необходимо обратиться к судьям предъявив доказательства.

4.8. После старта турнира открываются игровые комнаты. Чтобы перейти в игровую комнату, необходимо нажать на зелёную кнопку «To The Game» или на синюю кнопку «Сражаться» в правой колонке на турнирной платформе.

4.9. В игровой комнате необходимо отписать противникам в чат. Если оппонента нет, следует написать ему в личные сообщения в сервисах, которые привязаны к его учетной записи на сайте. Если же ответа нет 15 минут и более, противнику засчитывается поражение. В ином случае следует обратиться к судьям турнира.

4.10 Если оба игрока не явились на турнир, не закончили матч или не отписали судьям о задержке игры в течение 50 минут, то оба получают техническое поражение. Также, если один из участников не явился в течение 15 минут, ему засчитывается техническое поражение.

4.11 Если решение ситуации не предусмотрено текущими правилами, судья вправе решить ситуацию по собственному усмотрению.

4.12 Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force) (право первого выбора стороны разыгрываются раундом на ножах на карте игрового сервера).

- 4.13** Если команда не заходит на сервер в течение 15 минут (по расписанию) или команда находится в не полном составе (5 чел) без уважительной причины, то команда получает техническое поражение. Победителю нужно сделать скриншот и отправить его судьям, где видно пустое лобби, неполную команду и время.
- 4.14** Организатор Турнира предоставляет требуемое количество серверов в соответствии с количеством команд. Управление сервером осуществляется судьями турнира.
- 4.15** На подготовку выделяется 10 минут, если команда не успевает по личным причинам, то получает техническое поражение, если причина задержки обоснована, то время подготовки может быть увеличено по решению судьи.
- 4.16** Если команда не сможет выставить зарегистрированных пять игроков на игру, то команде дается возможность начать игру вчетвером без права подключения пятого игрока до конца игры. В ином случае будет вынесено техническое поражение.
- 4.17** Запрещено использование игрока из другой команды играющей на этом чемпионате (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, также дисквалифицируется игрок который был призван на замену.
- 4.18** Вся претензии касательно нарушения правил игры и прочего производится только во время игры, капитан команды обязан поставить в конце раунда паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. В любом другом случае претензии не рассматриваются.
- 4.19** Игрокам запрещается нецензурно выражаться в отношении других игроков. В случае выявления подобного нарушения, игроку выносится предупреждение. В случае повторного нарушения, судья имеет право удалить игрока до конца игры.
- 4.20** Все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды. В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован. Вопросы от других игроков команды и сторонних лиц игнорируются (может быть исключение, если капитан отдал право вести диалог другому игроку).
- 4.21** Все вопросы по составу и аккаунтам противников до начала игры должны быть разрешены капитанами команд. Если команды начали игру, то жалобы на несоответствие аккаунтов не принимаются.
- 4.22** Определение стороны происходит во время ножевого раунда – победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт (перезапуск). Ножевой раунд обязателен на каждой карте матча.
- 4.23** Порядок черкания карт для матчей ВО1: начинает команда, которая стоит выше по сетке, для черкания используйте чат в игре или чат на сайте:
- Команда А банит первую карту
  - Команда Б банит вторую карту
  - Команда А банит третью карту
  - Команда Б банит четвертую карту
  - Команда А банит пятую карту
  - Команда Б банит шестую карту

Оставшаяся седьмая карта используется для проведения матча.

- 4.24** Порядок черкания карт для матчей ВО3: начинает команда, которая стоит выше по сетке, для черкания используйте чат в игре или чат на сайте игровой площадки:

- Команда А банит первую карту
- Команда Б банит вторую карту
- Команда А выбирает третью карту
- Команда Б выбирает четвертую карту
- Команда А банит пятую карту
- Команда Б банит шестую карту

Оставшаяся седьмая карта используется для проведения третьего матча.

- 4.25** Карты игры CS:GO:

- de\_inferno
- de\_mirage
- de\_train
- de\_nuke
- de\_overpass
- de\_vertigo
- de\_dust2

**4.26** В случае, если у одного и более участников игры произошел разрыв соединения, или другая техническая неполадка, повлекшая за собой невозможность продолжать игру, один из оставшихся участников имеет право поставить паузу без разрешения судьи. Игра будет продолжена с разрешения судьи, после восстановления соединения или устранения технических неполадок.

**4.28** Если три и более игрока были выброшены с сервера до момента уничтожения, текущий раунд не засчитывается, игроки заходят на сервер и игра продолжается. При необходимости ставится пауза и ждут пока игроки зайдут на сервер (`mp_startmoney` определяется Главным судьей соревнований).

**4.29** В случае преднамеренного разъединения судья может засчитать поражение команде-нарушителю.

**4.30** Команда, отказавшаяся от переигровки, назначенной главным судьей, дисквалифицируется.

## **5. Замены.**

**5.1** В ходе онлайн-квалификации допускается две замены. Замены можно добавить при регистрации на турнир. Если игроки замены не добавлены в турнир во время регистрации, замена во время турнира будет запрещена

**5.2** Любая несогласованная замена игрока приводит к техническому поражению в матче

## **6. POV-ДЕМО.**

**6.1** Все игроки обязаны писать POV-демо (команда `record` название\_файла)(команда `stop` для остановки записи).

**6.2** При взаимном согласии команд и организатора, запись POV-демо, может быть отменена.

**6.3** POV-демо нужно предоставить по требованию соперника обязательно.

**6.4** Победившая команда может запросить демо у проигравшей только через судей (гарантии на предоставление нет).

**6.5** Запрос совершается игроками самостоятельно после игры на сервере, в лобби с соперником на сайте турнира или в личные сообщения в течение 15 минут от конца матча.

**6.6** Сопернику даётся 15 минут на загрузку демо-файла и предоставлению ссылку на них. Если нужно больше времени на загрузку обратитесь к судье и предоставьте скриншот загрузки. На просмотр демо команде дается 10 минут.

**6.7** После просмотра POV-ДЕМО, подавшая протест команда должна отправить судьям файл формата `.dem` и тики с моментами.

**6.8** Соперники вправе запросить 2 демо на выбор.

**6.9** При выявлении в записи мошенничества или подозрительных моментов необходимо записать с помощью программ видеозахвата данный отрезок и отправить в сообщения группы-организатора.

**6.10** Судья после просмотра записи выносит свой вердикт.

**6.11** Демо-файлы должны быть целыми, на них должны быть записаны все раунды, которые были сыграны по факту в игре (Допустимы исключения, зависящие от обстоятельств протеста).

**6.12** Если команда не может предоставить 2 запрошенных демо, то команда дисквалифицируется с турнира.

**6.13** Демо-файлы должны храниться в течение 48 часов после окончания матча.

## **7. Зрители и стримеры в игре**

**7.1** Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции.

**7.2** Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

**7.3** Для исключения нечестной игры трансляция будет вестись с задержкой в 2-6 минут.

**7.4** Трансляция матча через GOTV допускается. Задержка на GOTV должна быть установлено на 90 секунд и выше.

## **8. Призовой фонд турнира**

**8.1.** Денежный призовой фонд турнира составляет 350 000 рублей и сформирован за счет средств Организатора.

**8.2.** Призовой фонд по местам распределяется следующим образом:

- 1 место – 200 000 российских рублей (на команду),

- 2 место – 100 000 российских рублей (на команду),
- 3 место – 50 000 российских рублей (на команду),

8.3. Приз делится в равных долях между всеми участниками команды.

## **9. Итоги матчей**

9.1 Итоги матчей заносятся в протоколы.

9.2 Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

# **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ КИБЕРШАХМАТЫ ( STORM CHESS)**

## **1. Условия проведения соревнований:**

К участию в киберспортивном соревновании допускаются только граждане Российской Федерации зарегистрированные на территории страны и достигшие возраста 14 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. Участие в киберспортивном соревновании не основано на риске. Территориальная принадлежность индивида для допуска к специальному соревнованию определяется в соответствии с регистрацией по месту жительства, месту пребывания или иному документу, подтверждающему постоянное проживание лица в Российской Федерации.

Соревнования проводятся по системе double elimination (турнирная система с выбыванием после двух поражений) до трех побед в одном матче. Все пользователи должны иметь учетную запись на киберспортивной турнирной платформе <https://click-storm.ru/event/268/>.

Турнир проходит в режиме офлайн на месте проведения мероприятия (г. Казань, ул. Петербургская, 52).

Турнир открытый, то есть к участию допускаются любые желающие посетители мероприятия, удовлетворяющие требованиям к участникам соревнований.

Пользователям необходимо зарегистрироваться в турнире у судьи на месте проведения мероприятия. Жеребьевка (посев сетки) происходит непосредственно перед стартом турнира.

## **2. Требования к участникам соревнований и условия их допуска.**

Общение с судьями происходит очно на месте проведения.

Для вступления в турнир необходимо на странице, будучи авторизованным на платформе нажать кнопку «Регистрация».

Запрещено использование любых вспомогательных программ, которые предоставляют преимущество в игре.

## **3. Сроки и место проведения.**

Соревнования проводятся на киберспортивной турнирной платформе в режиме LAN на месте проведения мероприятия 25 сентября 2021 года.

## **4. Основные правила.**

4.1 В игре принимают участие 2 игрока друг против друга. Матч проходит в формате дуэли согласно турнирной сетке.

4.2 Турнирный матч представляет собой шахматную партию в Storm Chess между двумя игроками, где все фигуры не имеют очереди на ход, но имеют время перезарядки после хода.

4.3 Результаты в турнире выставляются автоматически. В случае, если игрок не согласен с результатом, ему необходимо обратиться к судьям предъявив запрос и доказательства.

4.4 Чтобы перейти в игровую комнату, необходимо нажать на зелёную кнопку To The Game или на синюю кнопку Сражаться в правой колонке на сайте турнирной платформы.

4.5 В игровой комнате необходимо нажать кнопку I'm Ready, и дождаться оппонента. Если оппонента не будет в игровой комнате, участнику необходимо обратиться к судье турнира.

- 4.6 После партии, необходимо нажать Continue, а затем I'm Ready, если встреча продолжается. Если встречи не будет, платформа перенаправит участника на страницу турнира. Позицию участника можно отследить в турнирной сетке.
- 4.7 Все матчи проходят до трех побед. После каждой партии игровая комната автоматически переключит игроков на следующую партию. 4.8 Если оба игрока не явились на турнир в течение 7 минут после старта турнира и начала матча, то оба получают поражение. Также, если один из игроков не явился в течение 7 минут, то победа засчитывается его оппоненту.
- 4.9 В турнире допускаются все внутриигровые механики шахмат в реальном времени Stom Chess – перехваты, экшн-окна и др.
- 4.10 В случае ничьи в партии обоим игрокам прибавляется по одному очку в матче. Если счет до ничьи был равным, то играется еще одна дополнительная партия.
- 4.11 Настройки игры:
- Режим игры: Classic Board (классическое расположение фигур во время старта партии)
  - Скорость: Standard (обычная скорость игры).

## **5. Дополнительные правила.**

- 5.1 У участников должна быть учетная запись на турнирной платформе, а также участникам необходимо вступить в турнир.
- 5.2 Время старта турнира – московское.
- 5.5 Если решение ситуации не предусмотрено текущими правилами, судья вправе решить ситуацию по собственному усмотрению.

## **6. Призовой фонд турнира**

- 6.1. Денежный призовой фонд турнира составляет 50 000 рублей и сформирован за счет средств Организатора.
- 6.2. Призовой фонд по местам распределяется следующим образом:
- 1 место – 25 000 российских рублей,
  - 2 место – 15 000 российских рублей,
  - 3 место – 7 000 российских рублей,
  - 4 место – 3 000 российских рублей.

## **7. Итоги матчей**

- 7.1. Итоги матчей заносятся в протоколы.
- 7.2. Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

# **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ HEARTHSTONE**

## **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. Настоящий Регламент определяет порядок проведения турнира по игре в HearthStone рамках Киберспортивных соревнований «КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship» (далее Турнир).
2. Финансовое обеспечение Турнира осуществляется за счет Организатора соревнований.
3. УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ
- 3.1. Участниками Турнира (далее Участник) могут быть лица, достигшие возраста 18 лет и зарегистрированные в РФ. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей.
- 3.2. Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Турнира и его Участникам.

3.3. Организатор сохраняет за собой право не допустить до Турнира Участников, если их игровые имена (никнеймы):

3.3.1. Защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких Участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь данное название и/или никнейм);

3.3.2. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других Участников;

3.3.3. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;

3.3.4. Имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

3.4. Участникам запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

3.5. Участники обязаны соблюдать пользовательское соглашения игры HearthStone.

#### 4. ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА И ИГРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

4.1. Для участия в Турнире допускаются только мобильные устройства либо планшеты.

4.2. Игровой дисциплиной Турнира является Мобильная игра – HearthStone производства компании «Activision Blizzard».

#### 5. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

5.1. Регистрация в Турнир открывается с 2/09/2021.

5.2. Подтверждение участия в соревновании проходит за час до начала старта соревнований.

5.3. Участник, не подтвердивший готовность, не допускается к участию в Турнире.

5.4. Регистрация участников проходит на платформе battlefy.com.

5.5. Турнир проводится с 2 по 25 сентября.

5.6. Местом проведения квалификаций Турнира определяется соорганизатором. Информация о месте проведения размещается на официальном сайте в соответствующем разделе

5.7. Организатор оставляет за собой право изменять дату, время и место проведения любых матчей Турнира, заблаговременно уведомив Участников таких матчей в срок не менее, чем за 2 дня до проведения мероприятия.

5.8. Информация, размещенная на платформе и в официальном сайте Турнира [www.киберпарк.рф](http://www.киберпарк.рф), считается полученной его Участниками в день ее размещения.

#### 6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

6.1. Соревнование проводится в два этапа: Квалификация и Финальный этап.

6.2. Квалификация проводится – 12 сентября.

6.3. Финальный этап Турнира – 25 сентября.

6.4. Формат квалификаций:

6.4.1. Максимальное количество участников – 128.

6.4.2. Квалификация проходит по системе: Швейцарская система + Single elimination в финале. Single elimination проводится между топ 4 игроками по результатам швейцарской системы, либо, если количество участников превышает 28, то между топ 8.

6.4.3. Формат матчей: Во5. Один бан. Колоды открытые.

6.4.5. После квалификации в финальный турнир проходят 8 участников.

6.5. Формат финальной этапа:

6.5.1. Количество участников – 8.

6.5.2. Финальный этап проходит по системе: Single elimination.

6.5.3. Формат матчей: Во5. Один бан. Колоды открытые.

#### 7. ПРАВИЛА ТУРНИРА

7.1. Связь с оппонентом осуществляется через платформу battlefy.com (далее – Платформа).

7.2. Пики и баны: Выбранными колодами (4 колоды) игроки играют от начала до конца турнира. Перед началом турнира игрок должен по требованию судьи продемонстрировать отсутствие иных колод в лобби.

7.3. После начала турнира игроки самостоятельно находят соперника на платформе и осуществляют бан колод. Подтверждение готовности и внесение результатов (за исключением спорных случаев) осуществляется игроками самостоятельно на платформе.

7.4. После победы в раунде игрок обязан сменить класс. Если раунд проигран, менять класс не обязательно.

7.5. В текущем матче выигравшим классом играть нельзя.

- 7.6. С момента начала четвертьфинальных матчей, нахождение рядом (в пределах видимости игрового экрана) с игроком лиц, принимавших участие в турнире, запрещено.
- 7.7. Начало матча – момент, когда один из игроков либо выложил карту, либо пропустил ход.
- 7.8. Дополнительные программы, иные модификации, запрещены.
- 7.9. В целях подтверждения побед игроки делают скриншоты результатов дуэлей.

## 8. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ

8.1. В случае разрыва соединения объявляется переигровка. Исключение: разрыв соединения произошел во время хода игрока, у которого имеется летал и скриншот, доказывающий это.

## 9. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

- 9.1. Все претензии касательно нарушения правил игры предъявляются в течение 10 минут после окончания матча.
- 9.2. Решения судьи по любой ситуации (включая не описанные в настоящих Правилах) являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 9.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей Турнира, является основанием для присуждения технического поражения в текущем матче.

## 10. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ

- 10.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к администрации Турнира, а также к другим Участникам и Организатору Турнира. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений.
- 10.2. После двух нарушений правил Участник дисквалифицируется с Турнира.
- 10.3. Организатор вправе дисквалифицировать участника с Турнира за единичное нарушение правил

## 11. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ И ПРИЗОВОЙ ФОНД

- 11.1. Победителем соревнований признается участник, победивший в финальном этапе.
- 11.2. Общий Призовой фонд мероприятия составляет 30000 Рублей.
- 1 место: 18 000 Рублей;
  - 2 место: 8 000 Рублей;
  - 3 место: 4 000 Рублей.
- 11.3. Выплата призовых осуществляется с учетом действующего законодательства.

## 12. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 12.1. Пересмотр спортивных итогов Турнира по любым причинам после их утверждения Организатором не допускается.
- 12.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организатором самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех участников Турнира и не подлежат обжалованию.
- 12.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент Турнира в любое время.
- 12.4. Итоги матчей заносятся в протоколы.
- 12.5. Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

# **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ CLASH ROYALE.**

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящий Регламент определяет порядок проведения турнира по игре в Clash Royale рамках Киберспортивных соревнований «КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship» (далее Турнир).
- 1.2. Финансовое обеспечение Турнира осуществляется за счет Организатора соревнований.

## 2. ОРГАНИЗАТОРЫ

2.1. Организатором Турнира является «Государственного автономного учреждение «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк»: 420074, Республика Татарстан, город Казань, улица Петербургская, дом 52.

2.2. Непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее Оргкомитет), формируемый Организатором.

2.3. Обеспечение соблюдения правил игры при проведении Турнира осуществляется судейским комитетом (далее Судейский комитет), который формирует Организатор.

### 3. УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ

3.1. Участниками Турнира (далее Участник) могут быть лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей.

3.2. Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Турнира и его Участникам.

3.3. Организатор сохраняет за собой право не допустить до Турнира Участников, если их игровые имена (никнеймы):

3.3.1. Защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких Участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь данное название и/или никнейм);

3.3.2. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других Участников Турнира;

3.3.3. Сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;

3.3.4. Имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

3.4. Участникам запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

3.5. Участники обязаны соблюдать пользовательское соглашения игры Clash Royale.

### 4. ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА И ИГРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

4.1. Для участия в Турнире допускаются только мобильные устройства либо планшеты.

4.2. Игровой дисциплиной Турнира является Мобильная игра – Clash Royale производства компании «Supercell».

### 5. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

5.1. Регистрация в Турнир открывается с 1/09/2021.

5.2. Подтверждение участия в соревновании проходит за час до начала старта соревнований.

5.3. Участник, не подтвердивший готовность, не допускается к участию в Турнире.

5.4. Регистрация участников проходит на платформе [battlefy.com](http://battlefy.com).

5.5. Турнир проводится по 25 сентября 2021 года на площадке мероприятия “Киберпарк” (г. Казань, ул. Петербургская, 52, ИТ-парк)

5.6. Местом проведения квалификаций Турнира является сеть Интернет. Местом проведения Финального этапа является территория «КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship» по адресу: город Казань, улица Петербургская, дом 52. Турнир проводится в онлайн-режиме.

5.7. Организатор оставляет за собой право изменять дату, время и место проведения любых матчей Турнира, заблаговременно уведомив Участников таких матчей.

5.8. Информация, размещенная на платформе и в официальном сайте Турнира [www.киберпарк.рф](http://www.киберпарк.рф), считается полученной его Участниками в день ее размещения.

### 6. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

6.1. Соревнование проводится в два этапа: Квалификация и Финальный этап.

6.2. Квалификация проводится – 12/09/2021.

6.3. Финальный этап Турнира – 25 сентября.

6.4. Формат квалификаций:

6.4.1. Максимальное количество участников – 128.

6.4.2. Квалификация проходит по системе: Single elimination.

6.4.3. Матчи по системе Single Elimination («плей-офф на выбывание») представляют собой индивидуальные игры Участников.

6.4.4. Формат матчей в Single elimination: Bo3.

6.4.5. После квалификации в финальный турнир проходят 8 участников.

6.5. Формат финального этапа:

6.5.1. Количество участников – 8.

- 6.5.2. Финальный этап проходит по системе: Single elimination.
- 6.5.3. Матчи по системе Single Elimination («плей-офф на выбывание») представляют собой индивидуальные игры Участников.
- 6.5.4. Формат матчей: Во5.

## 7. ПРАВИЛА ТУРНИРА

- 7.1. Связь с оппонентом осуществляется через платформу battlefy.com.
- 7.2. Режим игры: "Обычный" ("Normal")
- 7.3. Тип состязания: 1v1
- 7.4. Время матча: 3 минуты
- 7.5. Уровень короля: 9
- 7.6. Уровень всех карт: 9
- 7.7. Проведение матчей
- 7.7.1. Хостом во всех матчах, выступает один из игроков, если судьей не сообщено иное.
- 7.7.2. Для каждого матча игроки должны обменяться приглашениями на бой.
- 7.7.3. Игрок может менять свою колоду между битвами.
- 7.7.4. Во время финального соревнования, для каждого матча игроки должны обменяться приглашениями на бой. Игрок с более высоким посеvom (визуально выше по сетке) открывает лобби для дружеского матча. Игрок с посеvom ниже входит в игру, созданную его оппонентом.

## 8. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ

- 8.1. В случае разрыва соединения одного из игроков игра продолжается.

## 9. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

- 9.1. Все претензии касательно нарушения правил игры предъявляются в течение 10 минут после окончания матча.
- 9.2. Решения судьи по любой ситуации (включая не описанные в настоящих Правилах) являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 9.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей Турнира, является основанием для присуждения технического поражения в текущем матче.

## 10. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ

- 10.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к администрации Турнира, а также к другим Участникам и Организатору Турнира. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений.
- 10.2. После двух нарушений правил:
- 10.1. Участник дисквалифицируется с Турнира.
- 10.3. Организатор вправе дисквалифицировать участника с Турнира за единичное нарушение правил

## 11. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ И ПРИЗОВОЙ ФОНД

- 11.1. Победителем соревнований признается участник, победивший в финальном этапе.
- 11.2. Общий Призовой фонд мероприятия составляет 30 000 Рублей.
- 1 место: 18 000 Рублей;
- 2 место: 8 000 Рублей;
- 3 место: 4 000 Рублей.
- 11.3. Выплата призовых осуществляется с учетом действующего законодательства.

## 12. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 12.1. Пересмотр спортивных итогов Турнира по любым причинам после их утверждения Организатором не допускается.
- 12.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организатором самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех участников Турнира и не подлежат обжалованию.
- 12.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент Турнира в любое время.
- 12.4. Итоги матчей заносятся в протоколы.

12.5. Протоколы должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

## **ПОЛОЖЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ «КИБЕРПАРК 2021 – CP CHAMPIONSHIP» ПО ДИСЦИПЛИНЕ FIFA21.**

1.1. Турнир «**«КИБЕРПАРК 2021 – CP Championship» по дисциплине FIFA21s**» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры Fifa21 (далее — Игра).

1.2. Организатор Турнира, или Организатор — Государственное автономное учреждение «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк». Соорганизаторы- Федерация электронного спорта Республики Татарстан.

1.3. Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.

### **1.3 Участники киберспортивного соревнования. Права и обязанности участников**

1.3.1 В турнире могут принять участие только граждане Российской Федерации зарегистрированные на территории страны участии в Турнире допускаются игроки - граждане Российской Федерации.

1.3.2 К участию в киберспортивном соревновании допускаются лица, достигшие возраста 18 лет. Возраст устанавливается на день начала соревнования. При наличии исключительных обстоятельств участник может быть допущен к соревнованиям в возрасте не менее 14 лет с письменным разрешением от родителей.

1.3.3 Информация о порядке и сроках регистрации на участие размещается на на странице турнира <https://киберпарк.рф/fun/fifa-21/>

1.3.4 Организаторы вправе запросить документы подтверждающие личности у участников в любой момент проведения киберспортивных соревнований.

1.3.5 Регистрация на участие в киберспортивном соревновании осуществляется в электронной форме через интерфейс киберспортивной турнирной онлайн платформы не позднее, чем за 1 календарный день до начала киберспортивного соревнования.

2. Дисциплина: FIFA21, лицензионная, последней актуальной версии. Турнир проходит на консолях Sony Playstation 4.

3. Формат проведения: Сетка (Double Elimination, выбывание после двух поражений)

4. Внутриигровые сообщения должны быть отключены.

5. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку PS — первый раз предупреждение. Второй раз — дисквалификация.

6. Настройки матча:

- Длительность тайма: 7 минут.
- Уровень сложности: легендарный.
- Скорость игры: нормальная.
- Максимальное количество замен в матче: 3.
- Игра рукой: выключено.
- Защита: только тактическая.
- Стадион: любой.
- Задачи игрокам: можно менять.
- Радар: включен.
- Судья: рандом.
- Тренер: выключен.

- Погода: ясная.
- Своя тактика: разрешено.

7. Организаторы предоставляют стандартные геймпады (DualShok 4), но игрокам разрешается использовать свои геймпады той же модели.

8. Установки в игре:

- Команды: любые команды (возможность смены команды в течение турнира). Тип игры: товарищеский матч.
- Защита: тактическая.
- Свой схемы: запрещены.
- Свой тактики: разрешены (стандартные).
- Скорость игры: нормальная.
- Травмы: выключены.
- Офсайды: включены.

9. Если матч заканчивается вничью, то стороны играют дополнительное время. Если дополнительное время не выявило победителя, назначаются пенальти.

10. Всего призовых мест: 3.

- победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 боёв.
- команда, проигравшая в финале получает второе место.
- команда, победившая в полуфинале занимает третье место.

11. Итоги матчей заносятся в протоколы, которые должны содержать результаты матча, подпись судей, скрин турнирной сетки, а также персональные идентификационные данные игроков соответствующих команд.

12. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с лицами, обеспечивающими проведение соревнования. В частности, вся информация, переданная лицам, обеспечивающими проведение соревнования, или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Организатора.

13. Участники соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к лицам, обеспечивающим проведение соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.

14. Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

15. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организаторами для выполнения обязательств по проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

16. 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.

17. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в финале соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

18. За задержку начала или продолжения матча более чем на 5 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

19. Принимая участие в Турнире, Участники принимают и обязуются выполнять настоящие Правила турнира и условия Турнира.

20. Факт участия в Турнире означает согласие соответствующего Участника Конкурса на обработку его персональных данных (фамилия, имя, город проживания, адрес электронной почты) для проведения Турнира, в том числе для информирования Победителей о победе в Турнире, о способе и времени получения Приза.

21. В Турнире запрещается участвовать работникам Организатора, членам семей таких работников, а также работникам и представителям любых других лиц, имеющих непосредственное отношение к организации или проведению настоящего Турнира.

22. Общий Призовой фонд турнира составляет 30 000 Рублей и предоставляется Организатором (ГАУ «ИТ-парк»)

- 1 место: 18 000 Рублей;
- 2 место: 8 000 Рублей;
- 3 место: 4 000 Рублей.

23. Для получения призовых сумм каждый из участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 10 рабочих дней после окончания киберспортивного соревнования обязан дополнительно предоставить организаторам реквизиты личного банковского счета, копию паспорта, копию ИНН, копию страхового свидетельства государственного пенсионного страхования (СНИЛС). Если в указанный срок участник не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.

24. Призовые суммы выплачиваются исключительно на личные счета участников команды, занявшей соответствующее место, в течение 30 календарных дней с момента предоставления организаторам необходимых материалов, указанных в пункте 9.5 настоящего Регламента.

25. Организаторы, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, в том числе исчисляют, удерживают и перечисляют налог на доходы физических лиц, а также подают сведения о налогоплательщике в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

**Организаторам киберспортивного соревнования «КИБЕРПАРК  
2021»**

от \_\_\_\_\_  
(Указать: отца, матери или заменяющего лица)  
\_\_\_\_\_  
(Фамилия, имя, отчество ребенка полностью)  
\_\_\_\_\_  
(Дата рождения ребенка)  
проживающей(го) по адресу:  
\_\_\_\_\_  
(Полный адрес, индекс, населенный пункт, улицу, дом, квартиру)  
\_\_\_\_\_  
(Номер своего сотового телефона)

**ЗАЯВЛЕНИЕ**

Я,

\_\_\_\_\_  
(Фамилия, имя, отчество заявителя полностью)  
согласен (согласна) на участие моего сына / моей дочери (нужное подчеркнуть) \_\_\_\_\_  
(Фамилия, имя, отчество ребенка полностью)  
в соревнованиях по компьютерному спорту, организуемых Государственным автономным учреждением «Технопарк в сфере высоких технологий ИТ-парк»  
в \_\_\_\_\_ с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_ 2021 г.  
(Место проведения)

Прошу обратить внимание на особенности ребенка:

1. Страдает хроническими заболеваниями:

\_\_\_\_\_  
(Указать если есть, указать рекомендации врача, если нет – сделать прочерк)

2. Возможны аллергические реакции на:

\_\_\_\_\_  
(Если есть, указать продукты, лекарства и т.д., если нет – сделать прочерк)

Дополнительно хочу сообщить:

\_\_\_\_\_  
(Если нет – сделать прочерк)

\_\_\_\_\_  
(Все рукописно – подпись, фамилия, имя, отчество заявителя полностью)

\_\_\_\_\_  
(дата)

## Согласие на обработку персональных данных

\_\_\_\_\_  
(наименование оператора, получающего согласие субъекта  
персональных данных)

\_\_\_\_\_  
(адрес оператора, получающего согласие субъекта  
персональных данных)

Я, \_\_\_\_\_,  
(Фамилия, имя, отчество полностью)

проживающий по адресу:

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_,  
(Индекс) (Населенный пункт)

\_\_\_\_\_  
(Улица, номер дома, номер квартиры)

паспорт серии \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, код подразделения \_\_\_\_\_, на основании статьи 9 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю свое согласие Государственному автономному учреждению «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк» на обработку, в том числе автоматизированную обработку, своих персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу), обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных, для моей идентификации и участия в официальных спортивных соревнованиях по компьютерному спорту, организуемых Государственным автономным учреждением «Технопарк в сфере высоких технологий «ИТ-парк».

Перечень моих персональных данных, на обработку которых я даю согласие:

1. Фамилия, имя, отчество;
2. Пол;
3. Год, месяц, дата и место рождения;
4. Гражданство;
5. Место проживания;
6. Паспортные данные (номер, серия, дата выдачи и орган выдачи паспорта);
7. Номер телефона;
8. Адрес электронной почты;
9. Игровой никнейм;
10. Steam ID

Настоящее согласие действует со дня его подписания до дня отзыва в письменной форме.

\_\_\_\_\_  
(Все рукописно – подпись, фамилия, имя, отчество полностью)

\_\_\_\_\_  
(дата)