



Утвержден
30 октября 2021 г.
Председатель СФЛ СПб
Чеканов Д.Ю.

Положение
Соревнований СФЛ СПб
по интерактивному футболу
(FIFA 22) 2021-2022 гг.

Санкт-Петербург
2021 г.

Статья 1. Цели и задачи турниров

1.1. Комплексный турнир по интерактивному футболу, состоящий из 5 этапов и Суперфинала. В рамках Кубка состоится 5 этапов: 1 этап - "LockDown Cup"; 2 этап - "Winter Cup"; 3 этап - "New Year's Cup"; 4 этап - "Vacation Cup"; 5 этап - "Кубок Весны" Суперфинал. В Суперфинал попадут 16 лучших игроков по рейтингу 5 этапов.

1.2. Отработка формата и технологий дистанционного взаимодействия участников СФЛ СПб посредством участия в турнирах по киберфутболу.

1.3. Повышение интереса участников молодёжи и студентов к киберфутболу.

1.4. Развитие киберспортивной инфраструктуры для игры в киберфутбол.

1.5. Развитие футбола и киберфутбола среди студентов и молодежи Санкт-Петербурга.

1.6. Расширение базы болельщиков за счет аудитории любителей компьютерных видов спорта, привлечение ее к активным занятиям футболом и популяризации бренда СФЛ.

Статья 2. Организация и проведение Турниров

2.1. Организацию и контроль за проведением Турниров осуществляет оргкомитет СФЛ СПб.

2.2. В случае спорных ситуаций, которые не могут быть урегулированы положениями настоящего Регламента, Оргкомитет вправе принять решение, которое будет обязательно для всех участников Турниров.

2.3. Сроки проведения Турниров: "LockDown Cup" 4-12 ноября 2021 г. ; 2 этап - "Winter Cup" - 1-12 декабря 2021 г. ; 3 этап - "New Year's Cup" - 5-10 января 2022 г. ; 4 этап - "Vacation Cup" - 23 января - 6 февраля 2022 г. ; 5 этап - "Кубок Весны" - 1-13 марта 2022 г. Суперфинал - Март - Апрель 2022 г.

2.4. Место проведения Турниров: город Санкт-Петербург.

Статья 3. Состав участников

3.1. К участию в Турнирах допускаются игроки, которые являются студентами и все допущенные игроки СФЛ СПб текущего сезона.

Игроки, не зарегистрированные в системе sflspb.ru ранее, должны заполнить профиль игрока на сайте, внести корректные данные и контакты, а также прикрепить свою фотографию с паспортом и студенческим билетом, где хорошо видно лицо заявившегося игрока, данные паспорта (серия и номер), номер студенческого билета и фотография.

3.2. В период подачи заявок участник обязан заполнить и подать заявку на сайте reg.sflspb.ru в разделе «Киберфутбол», ввести название команды – никнейм, фото участника – логотип, внести организационный взнос в размере 500 (пятьсот) рублей после того, как заявка будет оформлена и менеджер подтвердит прием заявки.

3.3. Один игрок может заявиться на турнир только один раз и выступать под одним никнеймом.

3.4. Участник самостоятельно оплачивает своё участие в турнире.

Статья 4. Формат Турниров

4.1. Игровой платформой Турниров является Sony PlayStation 4, Sony PlayStation 5 и XBOX One.

4.2. Игровой средой Турниров является компьютерная симуляция футбола - игра «FIFA 22» производства компании «EA Sports».

4.3. Формат Турниров: индивидуальные соревнования.

4.4. Соревнования проводятся в 5 этапов и Суперфинал (LAN турнир). Каждый этап проводится по системе: групповой этап, затем плей-офф с розыгрышем всех мест. Количество команд и количество игр каждого этапа определяется по окончании заявки в каждом этапе. В Суперфинал проходит 16 игроков с наилучшим рейтингом по итогу 5 этапов.

4.5. Все игры проводятся ежедневно с 15:00 до 23:00 по утверждённому календарю, точное время матча игроки определяют самостоятельно и обязаны сообщить организатору до 12:00 каждого игрового дня.

4.6. На групповой стадии на Первом и Втором этапах Турнира киберфутболисты проводят матчи по системе «каждый с каждым» в 1 круг.

4.7. Места киберфутболистов в турнирных таблицах группового этапа определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах.

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

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

4.8. В случае равенства очков у двух и более участников на групповом этапе места в итоговой таблице определяются следующим образом:

- по результатам личных встреч;
- по лучшей разнице забитых и пропущенных мячей во всех играх;
- по большему числу забитых мячей во всех играх.

4.9. При абсолютном равенстве всех показателей места в итоговых таблицах

определяются:

- у двух участников - в дополнительном матче между этими участниками. В случае ничейного результата назначается дополнительный тайм (6 минут). Победитель матча определяется в дополнительном тайме по правилу «золотого гола».

- у трех и более участников - в дополнительном однокруговом турнире между этими участниками;

4.10. На этапе 1/4 финала, 1/2 финала, матча за 3 место и финала участники играют серию друг с другом до 3 побед. В случае ничейного результата в одном из матчей назначается дополнительный тайм (4 минуты реального времени). Победитель матча определяется в дополнительном тайме по правилу «золотого гола».

4.11. По результатам сыгранных матчей игрок, победивший в матче, отправляет итоговые скрины результатов сыгранных матчей, где должна быть видна статистика матча: счет, никнейм игроков.

4.12. 16 лучших игроков будут формироваться по итогам каждого из 5 этапов и общим рейтингом.

Таблица начисления рейтинга по итогам участия в каждом этапе:

1 место – 50 очков
2 место – 47 очков
3 место – 45 очков
4 место – 43 очка
5 место – 42 очка
И т.д.

Статья 5. Настройки игры

5.1. В ходе Турниров будут использоваться следующие настройки:

- длительность тайма: 6 минут;
- скорость игры: нормальная;
- команды: любые команды (разрешена смена команды по ходу турнира);
- составы: онлайн;
- рейтинг игроков: фиксированный (85);

5.2. За настройку параметров игры и индивидуальные настройки управления до начала матча отвечают оба участника. Если участник увидел неточности, он обязан обратить внимание судьи на некорректные настройки.

Статья 6. Дисциплинарные санкции

6.1. Главный судья Турниров может вынести следующие санкции: предупреждение и присуждение поражения за перечисленные ниже нарушения:

- за смену настройки игры и индивидуальных параметров управления игроку может быть вынесено предупреждение или судья матча может ограничиться устным замечанием, если совершенное нарушение не является значимым и не влияет на ход матча;
- за повторное нарушение игроку выносится поражение со счетом 0:3;
- за выход из игры до финального свистка без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки, приплюсовываются голы к счету: * до 45 минуты + 4 гола * с 46 по 65 минуту + 3 гола * с 66 по 85 минуту + 2 гола * с 86 минуты + 1 гол;
- за умышленное отвлечение игроков от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять «внешние факторы» (при этом встреча не должна завершиться), за ним остается право остановить матч и назначить переигровку;

6.2. По окончании каждого поединка участники обязаны отправить результат матча в общий чат группы и судье турнира.

За отказ прислать протокол матча судья вправе присудить участнику поражение со счетом 0:3;

6.3. За оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов главный судья Турнира вправе дисквалифицировать участника соревнований.

В случае отсутствия трансляции фиксация нарушений производится одним из игроков, зафиксированные нарушения отправляются главному судье.

Статья 7. Непредвиденная остановка матча по техническим причинам

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

Статья 8. Паузы в играх

8.1. Игрок может использовать только 3 паузы за матч на групповой стадии, а в серии плей-офф разрешается использовать еще 1 паузу в дополнительное время.

8.2. За взятие пауз сверх норм первый раз выносится замечание, второй раз добавляется 1 гол сопернику.

8.3. Паузы между играми в серии до двух побед не должны превышать 10 минут, если требуется больше времени, то это должно быть согласовано с главным судьёй Турнира.

8.4. Пауза в игре не может превышать 3 минут, увеличение длительности паузы согласовывается с главным судьёй Турнира.

8.5. Покидать игровое место в сериях плей-офф игрок может только между играми. Время паузы между играми не должно превышать 10 минут.

Статья 9. Особые условия

9.1. Подтверждая свое участие в Турнирах, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Оргкомитет вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием на Турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях СФЛ

или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

- Оргкомитет вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;

- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий;

9.2. Оргкомитет не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам, за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом.

Статья 10. Правила поведения

10.1. Участники Турниров обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых действий.

Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления действием, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию Турнира.

10.2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая намеренную порчу игровой станции и вмешательство в подачу электроэнергии.

10.3. Киберспортсмены обязаны соблюдать Регламент, давать флэш-интервью в согласованное время, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам.

10.4. По итогам участия в Турнире все киберспортсмены обязаны заполнить «лист обратной связи» и передать его представителю Оргкомитета.

Статья 11. Разрешение споров

11.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом Турнира, разрешаются Оргкомитетом;

11.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матча, подаются в произвольной письменной форме Главному судье Турнира не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу сопернику, а Судья матча отразить это обстоятельство в протоколе.

Жалоба рассматривается Главным судьей Турнира в минимально возможный срок.

11.3. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Оргкомитетом.

Статья 12. Финансовые условия

12.1. Финансирование Турнира осуществляется за счет привлеченных средств и стартовых взносов участников.

12.2. Стартовый взнос за участие составляет 500 (пятьсот) рублей для каждого игрока.

12.3. 50% от каждого взноса идет в Призовой фонд Турнира.

Статья 13. Награждение победителей

13.1. Победителю Турнира присуждается звание чемпиона «Кубка СФЛ СПб по киберфутболу (FIFA 22)», вручается Кубок за 1 место, а также денежный приз в размере 50% от размера Призового фонда. Игроки, занявшие 2 и 3 места, награждаются памятными медалями и получают денежный приз в размере 30% и 20% от размера Призового фонда соответственно. Игрок, победивший в утешительном турнире, награждается памятной медалью.