

# **Регламент**

Соревнований по компьютерному спорту в дисциплине “Калибр”

## Содержание:

1. Термины и определения.
2. Общие положения.
3. Права и обязанности организатора.
4. Порядок проведения.
5. Участники соревнований. Условия допуска участников соревнований. Права и обязанности участников соревнований.
6. Составы команд. Замены.
7. Судейство.
8. Нарушения и санкции. Порядок подачи апелляции.
9. Азартные игры, связанные с соревнованиями.
10. Награждение победителей и призёров.

## 1. Термины и определения

- **Веб-сайт** — <https://playcaliber.com/>, а равно все любые веб-сайты Сервисов, указанных в данном документе, и все домены и поддомены следующих уровней.
- **Игра** — программа для персонального компьютера (ПК), многопользовательская компьютерная онлайн-игра «Калибр» (далее — «Калибр»), принадлежащая компании 1С-777 Лимитед (1С-777 Limited).
- **Соревнования** – университетский киберспортивный турнир «Кубок Калибра».
- **Организатор** — физическое или юридическое лицо, по инициативе которого проводится соревнование, и (или) которое осуществляет организационное, финансовое и/или иное обеспечение подготовки и проведения этого соревнования.
- **Судья** — физическое лицо, которое, решением Организатора, уполномочено представлять его интересы и обязано следить за соблюдением настоящих Правил и Положения соревнования всеми Участниками соревнования, проводить организационные мероприятия, направленные на достижение целей и задач соревнования.
- **Судейская коллегия** — установленные Организатором судьи, ответственные за проведение соревнований.
- **Online (онлайн)** - формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
- **LAN (оффлайн)** – формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
- **Участник соревнования** (далее Участник) — физическое лицо, на добровольной основе выступающее на соревновании, а также удовлетворяет всем критериям, перечисленным в [Правилах Поведения](#), [Пользовательском Соглашении](#), настоящих Правилах или иных документах, регламентирующих соревнования по многопользовательской онлайн-игре «Калибр» от компании 1С-777 Лимитед (1С-777 Limited).
- **Команда** — это Участники соревнования, которые были зарегистрированы для участия в соревновании единым составом (от 4-х человек).
- **Командир команды** — Участник команды, от лица которого была подана заявка на участие в соревновании. Отвечает за явку Участников своей команды

и соблюдением ими настоящих Правил, [Пользовательского Соглашения](#), [Правил Поведения](#), Положения соревнования.

- **Заместитель Командира команды** — Участник команды, который исполняет обязанности Командира команды в его отсутствие.
- **Бой** — ограниченная по времени внутриигровая активность в одном из режимов Игры.
- **Победитель боя** — Команда, которой была зачислена победа внутриигровой механикой игры «Калибр». За исключением тех случаев, когда были нарушены иные правила.
- **Матч** — определенное количество Боёв, проходящих между двумя Командами. Количество Боёв в Матче устанавливается Организатором, исходя из установленной системы проведения (Организатором соревнования).
- **Победитель матча** — команда, первой одержавшая наибольшее количество побед в серии из нескольких боев (в т.ч. одного, но нечетного количества, если иное не указано в Положении соревнований). За исключением тех случаев, когда были нарушены иные правила.
- **Расписание соревнования (РС)** - установленный Организатором официальный график проведения этапов Соревнования.
- **Игровой день** - элемент РС, являющийся частью тура и имеющий свои временные границы.
- **Запись боя** — это файл расширения .bytes, записанный клиентом игры «Калибр». Для записи повтора боя участнику необходимо включить запись повтора боя в настройках игры (Настройки — Игра — Запись повторов — Активировать функцию — Применить настройки).
- **Комната** — функционал клиента Игры, который позволяет провести Бой с определённым составом Участников при заранее выбранных настройках.
- **Номер комнаты** — уникальный идентификационный код, генерируемый после создания комнаты в формате ID\*\*\*\*\*, где “\*” — цифра.

## 2. Общие положения

Целью спортивных соревнований является развитие и популяризация вида спорта «компьютерный спорт» среди учащихся ФГБОУ ВО «РГГУ».

Целью настоящих правил является обеспечение проведения соревнований с соблюдением честной игры. Игровые ситуации, не нашедшие отражения в настоящей

редакции Правил, трактуются судьейской коллегией назначенной Организатором турнира.

Соревнования по многопользовательской компьютерной онлайн-игре «Калибр» проводятся в соответствии с [Пользовательском Соглашением](#), [Правилами Поведения](#), настоящими Правилами соревновательных игр и Положением соревнования.

Задачами проведения соревнований являются:

- приобретение соревновательного опыта и повышение уровня спортивного мастерства учащихся;
- развитие массового компьютерного спорта среди обучающихся учебного заведения ФГБОУ ВО «РГГУ»;
- объединение учащихся высших учебных заведений и средних специальных учебных заведений (далее совокупно - Учебные заведения) по г. Москве;
- привлечение студентов, интересующихся компьютерными играми к занятию компьютерным спортом, формирование у них мотивации к систематическим занятиям спортом и здоровому образу жизни;
- профилактика девиантного поведения молодежи.

Публичные ресурсы соревнования:

- <https://rsuh.ru/esports/>

### 3. Права и обязанности организатора

- 3.1. Организатор утверждает судьейскую коллегию и главного судью. Судейская коллегия отвечает за организацию и ход соревнований.
- 3.2. Организатор имеет право назначать Турнирных Операторов – физических или юридических лиц, организующих соревнования в конкретном виде программы. Контроль за работой турнирных операторов возлагается на Главную Судейскую Коллегию.
- 3.3. Организаторам запрещено принимать участие в соревнованиях.
- 3.4. Организатор оставляет за собой право удалять, дополнять или изменять данный регламент без предварительного уведомления на любом этапе турнира, чтобы сохранить спортивную целостность турнира. Организатор также оставляет за собой право принимать решения по случаям, не описанным действующим сводом правил, для предотвращения любых нарушений честной конкуренции и спортивного мастерства.
- 3.5. В случае возникновения ситуации, не описанной в данном регламенте, а также в технических регламентах видов программ, решение принимает судейская коллегия и главный судья на основе:
  - 3.5.1. Референсов подобных ситуаций на крупных киберспортивных турнирах данного вида программы;
  - 3.5.2. Экспертного мнения участников судейской коллегии и главного судьи.

- 3.6. Организатор является единственным правообладателем соревнований и контента, связанного с соревнованиями. Использование любых материалов сторонними представителями может происходить только с согласия Организатора.
- 3.7. Организатор имеет право выбирать любые матчи для проведения трансляции соревнований. Все права на вещание турнира принадлежат Организатору. Сторонним кастерам запрещено транслировать матчи без предварительного согласования с Организатором. Матчи, выбранные для официальной трансляции Соревнования, играют в установленное Организатором время и не могут быть перенесены.
- 3.8. Для согласования трансляции Соревнований необходимо связаться с Организатором через публичные ресурсы Соревнования для получения подробной инструкции по проведению трансляции матчей соревнования.
- 3.9. Организатор турнира имеет право защищать свои собственные продукты, созданные во время или после турнира, от ретрансляции или несанкционированного использования в постпродакшене.
- 3.10. Организатор обязан осуществлять деятельность по организации Соревнований:
  - 3.10.1. определять условия допуска участников к Соревнованиям;
  - 3.10.2. осуществлять меры по противодействию противоправного влияния на результаты Соревнований;
  - 3.10.3. обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнований.

## 4. Порядок проведения

- 4.1. Дата начала соревнования: 20.10.2023 года.
- 4.2. Дата окончания соревнования: 18.11.2023 года.
- 4.3. Моментом начала соревнования считается публикация новости с указанием даты открытия регистрации и датой активной фазы проведения боёв соревнования.
- 4.4. Моментом окончания соревнования является публикация результатов соревнования на сайте.
- 4.5. Соревнование состоит из 2 этапов:
  - 4.5.1. Онлайн-этап. В этом формате пройдут матчи до Полуфинала включительно.
  - 4.5.2. Оффлайн-этап. В это формате пройдут матчи Финал, Матч за третье место.
- 4.6. Соревнования проводятся в режиме “Рубеж”. Рубеж - это PvPvE режим (игрок против игрока против окружения) в котором командам предстоит сразиться не только друг против друга, но и против ботов (юнитов под управлением искусственного интеллекта).
- 4.7. Каждый матч проводится в формате best-of-3 (лучший-из-трёх). Данный формат подразумевает, что каждый матч состоит из 3 боёв. Команда победившая в наибольшем количестве боёв, в одном матче, считается победителем в матче.

- 4.8. Во время проведения соревнования все Участники обязаны находиться в месте, физическом и (или) цифровом, указанном Организатором. Команды и их Участники, которые не присутствуют на момент проведения соревнования в месте, указанном Организатором, получают техническое поражение в матче, за исключением наличия обстоятельств непреодолимой силы, которые помешали Команде и/или Участникам находиться в указанном месте в указанное время. Команда и/или Участник обязуются заранее предупредить Судейскую коллегия о факте неявки (или опоздания) на соревнование.
- 4.9. Если Команда не явилась в течение 15 минут от назначенного времени старта боя, ей начисляется техническое поражение в матче, за исключением наличия технических проблем, о которых любой Участник из состава Команды участвующей в Бою оповестил Судью, отвечающего за проведение боя, в течение 15 минут от назначенного времени старта боя. На устранение технических проблем предоставляется 15 минут, если команда не готова выйти в бой в течение 15 минут, ей засчитывается техническое поражение в матче.
- 4.10. Перед началом боя командиры команд должны зайти в голосовой канал официального сервера Discord соревнования. Голосовой канал, в который нужно зайти командирам команд, указывается матчевым судьёй перед началом матча в специальном канале #объявления-матчи (или Участник его замещающий) должны подтвердить готовность судьё: чётко и понятно сказав в голосовом чате «Команда \*название команды\* готова к бою».
- 4.11. Запуск боя происходит по команде Судьи согласно Регламенту запуска боя ([приложение 2](#)).

## 5. Участники соревнований. Условия допуска участников соревнований. Права и обязанности участников соревнований.

- 5.1. К участию в Соревновании допускаются команды, состоящие из обучающихся ФГБОУ ВО «РГГУ» (очной, заочной, очно-заочной и дистанционной форм обучения, слушатели подготовительных отделений образовательных организаций высшего образования), достигшие возраста 16 лет на дату 1 января 2023 г., и подавшие заявку на участие в установленном порядке.
- 5.2. Каждый капитан команды при подаче заявки подтверждает, что он довел информацию, содержащуюся в регламенте соревнования, а также в технических регламентах каждого вида программы до всех участников.
- 5.3. Для участия в соревнованиях капитан команды должен подать заявку на публичный ресурс Соревнования. Каждое информационное поле в заявке должно быть заполнено, иначе заявка может быть не принята Организатором.
- 5.4. По запросу организаторов лица, не достигшие 18 лет до 01.09.2023 (включительно), обязаны предоставить письменное разрешение от родителей или

законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнований образцу.

- 5.5. Капитан команды должен подать заявки на участие в соревнованиях по <https://rsuh.ru/esports/> в срок до 04.11.2023 года включительно. Заявки должны быть заполнены корректно. К заявке по форме 2 обязательно должны быть прикреплены сканы студенческих билетов, с отметкой о продлении на текущий учебный год, или справки из деканата на всех членов сборной. Любые изменения в заявках после окончания срока приема заявок невозможны.
- 5.6. Если в заявке информация об участнике или команде заполнена некорректно, участник или команда не допускаются к соревнованиям. Если некорректность заполнения заявки обнаруживается в ходе проведения соревнований, решение о дальнейшем участии команды по данному виду программы, а также сборной в целом, принимается судебной коллегией.
- 5.7. Форма заявки опубликована в официальных публичных ресурсах соревнования.
- 5.8. Структурные подразделения Учебных заведений, находящихся в одном населенном пункте, независимо от типа образовательной организации и организационной формы (факультет, филиал, институт или колледж в составе организации высшего образования и т.д.), в рамках данных Соревнований считаются одним Учебным заведением. Если структурное подразделение принимает решение выступать на соревнованиях, как отдельная сборная, организатор вправе рассмотреть данную заявку и допустить данное структурное подразделение к участию. Структурные подразделения Учебных заведений, находящиеся в разных населенных пунктах, независимо от типа образовательной организации и организационной формы, в рамках данных Соревнований считаются разными Учебными заведениями.
- 5.9. В случае отчисления Участника во время проведения Соревнования он не допускается к Соревнованиям.
- 5.10. Если аккаунт участника заблокирован разработчиком игры или платформой организатором турнира, то участник обязан уведомить об этом Организатора Соревнований до старта первого матча. В случае невыполнения данного требования Участник будет исключен из турнира без дальнейшего разбирательства, а к команде будут применены санкции.
- 5.11. В случае блокировки (временной или перманентной) одного из Участников по ходу турнира команда, выступающая в конкретном виде программы, дисквалифицируется с Соревнований, а сборная команда учебного заведения получает штрафные санкции.
- 5.12. Каждый Участник соглашается с тем, что информация о нем может быть использована в рекламных целях, в том числе в официальной трансляции или трансляциях официальных партнеров. Участники не могут отказаться от участия в транслируемом матче и не могут выбрать стиль и способ трансляции или отозвать свое согласие на предоставление информации о себе во время Соревнования.
- 5.13. Прохождение верификации.

Верификация - подтверждение Участниками Соревнований данных, подаваемых при регистрации, а также подтверждения Участниками соблюдения правил регламента. Верификация на соревнованиях будет проводиться на этапе Плей-офф и Гранд-Финал.

Прохождение онлайн-верификации.

На каждом официальном сервере МСКЛ по виду дисциплины для Участников будут сделаны голосовые комнаты с названиями их команд. Все Участники состава (в том числе и замены) обязаны будут зайти в голосовой канал и включить камеры (с телефона или компьютера). На камеру Участники должны показать свой студенческий билет, а также развернуть камеру и показать свой монитор, развернуть Калибр, и совершить определенные действия (например, подвигать мышкой) по указанию судьи. Команды, не прошедшие верификацию, не допускаются до соревнований.

- 5.14. В случае снятия команды с соревнования капитан команды или участник команды, его замещающий, обязаны оповестить об этом Организатора. В случае недонесения информации Организатор оставляет за собой право дисквалификации сборной учебного заведения в состав которой входит данная команда.

## 6. Состав команд. Замены.

- 6.1. Состав сборных команд – минимальное число составов - 1;
- 6.2. Минимальное число участников команды - 4 и 1 человек запаса;
- 6.3. Каждый участник команды должен быть внесен в заявку команды;
- 6.4. Изменение заявки команды после начала ее участия в соревновании невозможно.
- 6.5. Замены:
  - 6.5.1. В онлайн этапе разрешается проводить замены между боями.
  - 6.5.2. В оффлайн этапе разрешается проводить замены между матчами.

## 7. Судейство.

- 7.1. Судейство матчей соревнований осуществляется в соответствии с нормативными документами соревнований.
- 7.2. Главный судья соревнований назначается Организатором.
- 7.3. Судейская коллегия назначается Организатором.
- 7.4. Судейская коллегия назначает матчевого судью на каждый матч.
- 7.5. Матчевым судьям запрещено иметь какое-либо отношение к участникам матча принимающим участие в конкретном матче.

## 8. Нарушения и санкции. Порядок подачи апелляции.

- 8.1. Несоблюдение правил, установленных данным регламентом, техническим регламентом, законов Российской Федерации, [Пользовательскому Соглашению игры Калибр](#), [Правилам Поведения игры Калибр](#), является нарушениями.
- 8.2. Классификация нарушений правил разработана Судейской коллегией и применима для всех участников соревнований.
- 8.3. Неуважительное отношение к организатору, судейской коллегии, главному судье, другим участникам соревнования, расценивается как неспортивное поведение. При нарушении, будут применены санкции:
  - 8.3.1. Предупреждение;
  - 8.3.2. Дисквалификация с турнира при повторном нарушении данного пункта регламента.
- 8.4. За нарушение правил соревнований могут быть применены следующие санкции:
  - 8.4.1. устное предупреждение;
  - 8.4.2. техническое поражение на одной из карт матча;
  - 8.4.3. техническое поражение в матче;
  - 8.4.4. дисквалификация с турнира.
- 8.5. Устное предупреждение выносится в следующих случаях:
  - 8.5.1. излишний флуд;
  - 8.5.2. использование мата при коммуникации;
  - 8.5.3. использование оскорбительных, содержащих мат или любую нецензурную лексику, никнеймов;
  - 8.5.4. оскорбление участников матча, судейского состава.
- 8.6. Техническое поражение в боях матча выносится в следующих случаях:
  - 8.6.1. опоздание на матч более, чем на 15 минут;
  - 8.6.2. повторный флуд после вынесения предупреждения;
  - 8.6.3. повторное оскорбление участников матча, судейского состава после вынесения предупреждения;
  - 8.6.4. умышленное использование багов игры.
- 8.7. Техническое поражение в матче выносится в следующих случаях:
  - 8.7.1. опоздание на матч более, чем на 25 минут;
  - 8.7.2. систематическое нарушение (3 и более раз) пункта – «излишний флуд»;
  - 8.7.3. дальнейшее использование оскорбительных ников, содержащих мат или любую нецензурную лексику после вынесения замечания;
  - 8.7.4. систематическое нарушение (3 и более раз) пункта – «оскорбление участников матча, судей»;
  - 8.7.5. несанкционированный личный стрим;
  - 8.7.6. отказ от прохождения, либо опоздание на верификацию на более чем 15 минут.
- 8.8. Дисквалификация с турнира выносится в следующих ситуациях:
  - 8.8.1. повторное нарушение пунктов 5, 6 пункта 7.6 регламента соревнований;
  - 8.8.2. подмена игрока - участие в матче турнира игрока, не заявленного на участие в соревнованиях;

- 8.8.3. нахождение в заявке игрока, не соответствующего требованиям данного регламента;
- 8.8.4. нанесение ущерба репутации лиги;
- 8.8.5. использование стороннего программного обеспечения, влияющего на ход и результат матча;
- 8.8.6. намеренное использование багов игры, влияющих на игровой процесс;
- 8.8.7. оскорбление Организатора, участников судейской коллегии.
- 8.9. Все претензии по нарушениям правил проведения соревнований, а также апелляции на решения матчевого судьи принимаются в течение 10 минут после окончания матча и/или после вынесения решения судьей матча. Апелляция подается судейской коллегии.
- 8.10. Апелляция подаётся в специальный канал Discord указанный в техническом регламенте.
- 8.11. Рассмотрением апелляции занимается судейской коллегией. Решение по апелляции принимается не позднее, чем через 2 рабочих дня после получения апелляции. Организатор соревнований обязуется известить представителя команды, подавшего апелляцию. Подача повторной апелляции невозможна. Решение по апелляции является окончательным и обжалованию не подлежит.
- 8.12. Лица, подавшие апелляцию, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в ней сведений. Не подтвержденная информация может повлечь за собой санкции различной тяжести на усмотрение организатора и судейской коллегии.

## 9. Азартные игры, связанные с соревнованиями

- 9.1. Любые азартные игры, связанные с соревнованиями, в том числе ставки на матчи в любом из видов программ соревнований запрещены.

## 10. Награждение победителей и призёров

- 10.1. Участники команд, победившие на этапах Финал, Матч за третье место получают призы соответствующие занятым местам в соревновании.
- 10.2. Участники команды, проигравшей на этапе Финал, получают призы соответствующие занятому месту в соревновании.
- 10.3. Срок вручения наград – не позднее 60 рабочих дней со дня финального матча соревнований.
- 10.4. Место проведения награждения устанавливает организатор соревнований. Организатор обязуется сообщить участникам о месте проведения награждения не позднее чем за 10 дней до начала награждения.