

Технический регламент

1. Коммуникация и взаимодействие

1.1. Коммуникация между командами, судьями и координация проводимых матчей происходит на официальном Дискорд-сервере соревнования: **(ИНФОРМАЦИЯ ОБНОВЛЯЕТСЯ)**.

1.2. В качестве дополнительного метода для обеспечения связи между участниками и организаторами будет создан специальный чат в Telegram **(ИНФОРМАЦИЯ ОБНОВЛЯЕТСЯ)**. После обработки заявок на участие в соревновании в чат будут добавлены капитаны всех команд.

1.3. В чатах запрещено:

1.3.1. Спам;

1.3.2. Общение в свободной форме, между участниками соревнования;

1.3.3. Неуважительно относиться к Судьям, другим Официальным лицам соревнования и участникам соревнований.

1.3.4. Нецензурные выражения,

1.3.5. В случае апелляции или спорной ситуации, в чат запрещается писать третьим лицам.

1.4. Информация, размещённая на официальном сайте, считается донесённой после её размещения. Размещённые материалы на сайтах-партнёрах, или же других ресурсах не являются официальными, и информация, размещённая на них, может отличаться от материалов, размещённых на официальном сайте.

Организаторы не несут ответственности за другие ресурсы.

2. Регламент проведения матчей

2.1. Версия игры: последнее официальный патч игры Калибр действующий на момент проведения соревнования.

2.2. Матчи проводятся в игровом режиме “Рубеж”.

2.3. Все матчи Соревнования проводятся на следующих картах:

2.3.1. Пальмовая дорога.

2.3.2. Полярная станция.

2.3.3. Отель «Аль-Малик»

2.3.4. Радар

2.4. Все участники, имеющие блокировки аккаунтов на любых игровых платформах, на которых размещена игра Калибр, должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира, для вынесения решения о возможности участия в турнире. После начала турнира, решение об участии в турнире забаненных игроков выносится решением главной судейской коллегией.

2.5. Игроки, которые имели любые блокировки связанные с использование ПО предоставляющем преимущество во внутриигровом процессе, в течение последних 24 месяцев, не допускаются к участию в Соревнованиях. Если игрок

получает блокировку аккаунта игры Калибр, либо иных учётных записей, то команда, в которой он состоит, дисквалифицируется.

2.6. Игроки обязаны:

2.6.1. включить функцию «Запись боя» в Настройках клиента игры до начала боя и хранить их до официального закрытия соревнования ([приложение 4](#));

2.6.2. предоставлять Запись боя по требованию судьи. Предоставлением является передача файла записи боя, либо предоставление на ПК доступа к файлу путём предоставления доступа к папке хранения файлов записи боёв и указанием имени файла записи боя, либо предоставление файла, в формате .bytes, путём указанным судьёй.

2.7. Разрешено использование всех доступных оперативников в многопользовательской компьютерной онлайн-игре «Калибр», если иное не указано Организатором.

2.8. Точка появления команды определяется случайно, механиками многопользовательской компьютерной онлайн-игры «Калибр».

2.9. Разрешено использование любых навыков, камуфляжей, образов, добиваний и эмоций если иное не указано Организатором.

2.10. Игроки могут использовать все существующие механики игры, если они не нарушают остальных правил соревнования.

2.11. Для упорядоченной и приятной игры важно, чтобы все игроки соблюдали принципы «Честной игры» (fair play). Принципы «Честной игры» включают в себя:

2.11.1. Уважение к сопернику.

2.11.2. Уважение к правилам и решениям Судей — принимать все решения Судей и оспаривать их корректно в отдельном порядке.

2.11.3. Равные шансы — все спортсмены на старте соревнования могут одинаково рассчитывать на победу.

2.11.4. Самоконтроль спортсмена — сдерживая свои эмоции, уметь адекватно воспринимать любой исход поединка.

Данные принципы конституируют спортивное поведение и отрицают победу любой ценой. Судья имеет право дисквалифицировать участника соревнования или команду за неспортивное поведение.

2.12. Если в начале Боя происходит технический сбой, то Бой переигрывается. Началом Боя являются первые десять секунд Боя. Технические сбои с начала одиннадцатой секунды и далее не являются причиной для переигровок. Техническим сбоем являются ситуации описанные в [приложении 1](#).

2.13. Команде предоставляется одна переигровка в каждом матче.

2.14. Команде разрешается доиграть бой в неполном составе. Если команда доигрывает бой в неполном составе, то переигровка не предусмотрена.

3. Спорные ситуации

3.1. Обо всех нарушениях участники соревнования должны сообщить судье путем отправки сообщения (порядок устанавливается Организатором соревнования). На подачу протеста, связанного с нарушением в бою, у команды имеется 30 минут (по окончании данного боя).

3.2. В групповой стадии каждая команда имеет возможность подать ([приложение 6](#)) не более двух апелляций о нарушениях, которые были совершены в бою.

3.3. В остальных стадиях соревнования каждая команда имеет возможность подать не более одного протеста о нарушениях за матч.

3.4. Судья рассматривает все протесты лично. Командиры команд обязаны предоставить запись боя от лица игрока команды, указанного Судьей. О решении начала разбирательства Судья сообщает заинтересованным сторонам устно.

3.5. Судья вправе приостановить матч до вынесения решения по спорной ситуации.

3.6. Решение главного Судьи соревнований является окончательным и пересмотру не подлежит.

4. Положение об организации соревнования

4.1. Организатор оставляет за собой право изменять Положение соревнования по своему усмотрению, без уведомления участников, но не позднее, чем за одни сутки до даты начала соревнования.

4.2. Организатор вправе по своему усмотрению не допускать или дисквалифицировать Участников соревнования, если те были уличены в использовании стороннего ПО, оскорблении Организаторов или Судей, нарушениях [Пользовательского соглашения](#) и [Правил Поведения](#) «Калибр» или в иных случаях, в т.ч. за нарушения настоящих Правил или Положения соревнований.

5. Нарушения и санкции

5.1. Нарушением считаются любые действия, противоречащие Общему регламенту, данному Техническому регламенту, а также [Пользовательского соглашения](#) и [Правил Поведения](#).

5.2. Запрещены оскорбления в адрес организаторов, судей, игроков (как своей так и иных команд), любые проявления морального давления на соперников, публикация личных переписок с судьями и организаторами в социальных сетях и средствах массовой информации, токсичное поведение во внутриигровом чате. Тяжесть наказания будет определяться исходя от тяжести содеянного, начиная от предупреждения, заканчивая дисквалификацией.

5.3. Участники должны указывать свои актуальные никнеймы в заявках и не менять их до начала и в течение всего турнира. Если никнейм будет изменен, судьи запросят в обязательном порядке изменить никнейм на тот, который указан в заявке. Вся ответственность за возможность изменения никнеймов лежит на

игроках. Если судейская просьба не будет удовлетворена, игрок не имеет права участвовать в соревновании до тех пор, пока не сменит никнейм на тот, который указан в заявке.

5.4. Участник обязан участвовать в соревновании с того аккаунта, который указан в заявке.

5.5. Запрещено искусственно задерживать начало матча с помощью времени отведённого блокировку карты, блокировку оперативников, выбор оперативников, если кто-то из членов команды опаздывает или у него возникли технические проблемы.

5.6. За нарушение правил соревнований могут быть применены следующие санкции:

- 5.6.1. устное предупреждение;
- 5.6.2. техническое поражение на одной из карт матча (при формате Во3);
- 5.6.3. техническое поражение в матче;
- 5.6.4. дисквалификация участника с соревнования.
- 5.6.5. дисквалификация команды с соревнования.

5.7. Организатор оставляет за собой право, не допустить и/или дисквалифицировать Участника/Команду, если название их игровых имен (никнеймов) или название Команд:

- 5.7.1. защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких Участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь такое название и/или никнейм);
- 5.7.2. сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других Участников или команд Турнира;
- 5.7.3. сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;
- 5.7.4. сходны или идентичны именам и/или прозвищам любых публичных политических или религиозных деятелей;
- 5.7.5. имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение и символику;
- 5.7.6. имеют завуалированное оскорбительное, нецензурное, или непристойное значение (в том числе на иностранных языках);
- 5.7.7. мешают внутриигровому процессу, или процессу комментирования матчей.

5.8. Все спорные моменты не прописанные в данном техническом регламенте, будут решаться судьями исходя из сложившейся ситуации в индивидуальном порядке.

5.9. При нарушении одного, или нескольких, вышеперечисленных пунктов будут применены меры, которые описаны в Общем регламенте Соревнования.

6. Иные ограничения

6.1. В названии команды не допускается использование спецсимволов и повторяющихся знаков препинания. Командам, нарушившим данное правило, может быть отказано в участии в соревновании.

6.2. В случае совпадения названия двух или более команд, судейская коллегия добавляет нумерацию в названия данных команды по своему усмотрению.

6.3. К участию не допускаются участники, чьи никнеймы не соответствуют [Пользовательскому Соглашению](#), [Правилам Поведения](#), настоящим Правилам и регламенту оформления никнеймов ([приложение 4](#)).

6.4. К участию не допускаются команды, чьи названия не соответствуют [Пользовательскому Соглашению](#), [Правилам Поведения](#), настоящим правилам или нарушают законодательство Российской Федерации, а также имеет оскорбительный, нецензурный или иной негативный смысл и/или подтекст.

6.5. За оскорбления судей и организаторов участник соревнования будет дисквалифицирован.

Технический сбой

1. Технический сбой — форс-мажорные обстоятельства, не зависящие от игрока:

- 1.1. критический сбой клиента игры «Калибр»;
- 1.2. сбой работы операционной системы;
- 1.3. отключение света;
- 1.4. отключение сети интернет.

2. Технический сбой считается засчитанным, если иконка роли игрока во внутрибоевом интерфейсе изменилась на иную.

3. Долгая загрузка в Бой не является техническим сбоем.

4. По всем заявкам о техническом сбое будут проведены расследования.

Если в результате расследования будет выяснено, технический сбой таковым не являлся (к примеру: Участник самостоятельно покинул Бой), Команда, подавшая заявку, будет дисквалифицирована.

5. Участник обязан предоставить Судье и Организатору любую запрашиваемую ими информацию, которая относится к проведению соревнования.

Настройки пользовательского боя

1. Перемещение по комнате - Лидером комнаты
2. Задержка у наблюдателя - По выбору организатора.
3. Режим - Рубеж
4. Карта - Голосование
5. Погода - Случайная.

Этап выбора и запрета карт и оперативников

1. Для режима «Рубеж» доступна система выбора и запретов карт и оперативников.
2. Для включения системы необходимо в настройках Пользовательского боя выбрать вариант выбора карты “Голосование”.
3. Проведение осуществляется внутриигровыми механиками игры «Калибр».
4. Для голосования необходимо нажать левой кнопкой мыши на изображение карты или оперативника.
5. Участникам боя системой будет предложено три случайные карты. С помощью голосования Участники должны выбрать карты, которые будут запрещены. Для голосования необходимо нажать левой кнопкой мыши на изображение карты. Играть предстоит на оставшейся из трёх карт.
 - 5.1. На принятие решения Участникам предоставлено 15 секунд. Если Участники не проголосуют, система автоматически выберет случайную из предложенных карт.
 - 5.2. После окончания этапа запрета карт происходит этап запрета оперативников.
6. Основные правила запрета оперативников:
 - 6.1. Запрет оперативников проходит по очереди:
 - 6.1.1. **Команда А** запрещает одного оперативника.
 - 6.1.2. **Команда Б** блокирует одного оперативника.
 - 6.1.3. **Команда Б** блокирует одного оперативника.
 - 6.1.4. **Команда А** блокирует одного оперативника.
 - 6.2. Каждая команда может запретить двух оперативников разных ролей, но не более одного оперативника одной роли.
 - 6.3. Оперативник будет запрещён для выбора, если за него проголосует большая часть участников команды.
 - 6.4. Если команда на своём ходу не проголосует, то никто не будет запрещён.
 - 6.5. Запрещённый оперативник будет недоступен для выбора у обеих команд.
7. Основные правила выбора оперативников:
 - 7.1. Выбор оперативников проходит по очереди.
 - 7.2. Время выбора ограничено.
 - 7.3. Можно перевыбирать оперативников до тех пор, пока не истечет таймер или пока ваш голос не станет решающим на этапе.

7.4. В меню выбора оперативников есть кнопка для случайного выбора бойца.

7.5. В случае, если игрок за время таймера не сделает выбор, будет автоматически выбран случайный оперативник от 10 уровня и выше, соответствующий роли игрока.

7.6. В случае, если игрок выйдет во время любой из стадий до начала боя, матч будет расформирован.

8. Выбор оперативников в будет проходить в заранее определённой очерёдности. Для голосования необходимо нажать левой кнопкой мыши на изображение оперативника и на кнопку "ГОТОВ" в правой нижней части экрана. Выбор оперативников состоит из 8 этапов в которых оперативники выбираются по очереди **Командой А** и **Командой Б**:

8.1. Выбор оперативника класса Штурмовик участником **Командой Б**.

8.2. Выбор оперативников их классов Штурмовик и Поддержка участником **Командой А**.

8.3. Выбор оперативника из классов Поддержка и Медик участниками **Командой Б**.

8.4. Выбор оперативника из классов Медик и Снайпер участниками **Командой А**.

8.5. Выбор оперативника из класса Снайпер участником **Командой Б**.

9. Стадия подготовки к бою. Во время этой стадии каждый игрок может сменить навыки, резервы, камуфляж, эмоции и добивания у выбранного оперативника. Это позволит лучше подстраиваться под карту и оперативников других игроков.

Включение записи боя

1. Запустите клиент игры Калибр.
2. Войдите в аккаунт.
3. Зайдите в раздел “Настройки”
4. Раздел “Игра” - Запись повторов.

Наименование участников и команд

1. Никнейм состоит из двух частей: название команды и никнейм игрока.
2. Формат Никнейма — [название команды]_[никнейм игрока].
3. Максимальное количество символов в Никнейме - 20. Максимальное количество символов в Никнейме игрока - 15 символов, максимальное количество символов в сокращённом названии команды - 4 символа. Символ «нижнее подчёркивание» должен обязательно находиться между названием команды и никнеймом игрока.
4. Для написания никнейма разрешается использовать арабские цифры и буквы латинского алфавита.
5. Использование одинаковых игровых никнеймов в одной команде запрещено.
6. Использование одинаковых названий команд запрещено.

Регламент запуска и окончания боя

1. Во время проведения бой участники и судьи, участвующие в проведении боя, обязаны находиться в месте указанной организатором.
 - 1.1. Для онлайн-формата - специальный дискорд сервер: **(ИНФОРМАЦИЯ ОБНОВЛЯЕТСЯ)**.
 - 1.2. Для оффлайн формата - территория, которая обозначена организаторами и сообщена участникам соревнований, непосредственно принимающим участие в матчах этого формата, публично в устной, либо письменной форме.
2. Судья создаёт и настраивает Комнату для проведения боя.
3. Судья предоставляет участникам боя номер комнаты путём отправки личного сообщения, с указанием ID комнаты, командирам команд в сервисе Discord.
4. После получения Номера комнаты Участники из состава Команды, участвующих в Бою, обязаны в течение 10 минут присоединиться к Комнате.
5. После того как Участники обеих Команд присоединились к Комнате Судья осуществляет настройку (распределяет Участников по сторонам боя, выбирает игровой режим и т.д.) и запуск Боя.
6. После окончания Боя Командиры обеих команд обязаны сообщить Судье, проводящему Бой, о его окончании.