

ЗАТВЕРДЖЕНО
Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ М.БІДНИЙ

ПРАВИЛА
спортивних змагань з
кіберспорту (електронного спорту)
(нова редакція)

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Кіберспорт (електронний спорт) - це індивідуальний та/або командний вид спорту з регламентованими правилами, заснований на взаємодії спортсмена з повністю або частково штучним простором (відеогра, мобільна гра, віртуальна та/або доповнена реальність тощо), його об'єктами та елементами через використання інноваційних та/або цифрових технологій і технічних засобів, у якому досягнення, майстерність, підготовленість спортсменів виявляються та уніфіковано порівнюються шляхом проведення навчально-тренувального процесу та змагань з різних дисциплін.
2. Ці правила (далі - Правила) спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту (далі - кіберспорт) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту (далі - змагання).
3. Ці Правила розроблені з урахуванням правил і технічних регламентів Міжнародної федерації кіберспорту (International Esports Federation).
4. Вимоги цих Правил стосуються усіх дисциплін, з яких проводяться змагання з кіберспорту (електронного спорту) на території України, зокрема на змаганнях всеукраїнського, обласного, міського, районного у містах рівнів.
5. Змагання з кіберспорту проводяться також згідно з положенням про проведення відповідного змагання (далі - Положення), у якому, зокрема, визначаються умови його проведення та технічний регламент. У будь-якому випадку, Положенням можуть встановлюватися додаткові (деталізуватися, уточнюватися) вимоги, ніж ті, що встановлені цими Правилами, зокрема щодо формату та правил проведення змагань, їх учасників, технічних вимог тощо.
6. Умови використання об'єктів права інтелектуальної власності, що будь-яким чином пов'язані з відео-, мобільною грою тощо, обов'язково враховуються при розробці відповідного Положення та не суперечать вимогам їх видавця (правоволодільця).
7. Правила відео-, мобільної гри, що забезпечують її внутрішньоігрову механіку (режими, модифікації, налаштування, системи визначення результатів, оновлення, персонажі тощо), є невід'ємною частиною Положення.
8. Ці Правила є обов'язковими для виконання кожним з учасників змагань.
9. Право прийняття рішень у ситуаціях, не передбачених цими Правилами, а також право тлумачення цих Правил належить до виключної компетенції постійно діючого керівного колегіального органу Федерації.
10. Змагання з кіберспорту проводяться з метою:
 - 1) розвитку і популяризації кіберспорту в Україні;
 - 2) утвердження іміджу України як високотехнологічної держави, формування її інвестиційної та туристичної привабливості;
 - 3) відбору кращих спортсменів, команд з кіберспорту;
 - 4) відбору кандидатів для формування збірних команд України;
 - 5) удосконалення методів та практики суддівства змагань з кіберспорту;

б) обміну досвідом, знаннями та інформацією.

11. Здійснення антидопінгового контролю у спорті визначено вимогами Закону України “Про антидопінговий контроль у спорті” та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті.

12. У цих Правилах терміни та скорочення вживаються у таких значеннях:

акаунт - обліковий запис, що реєструється на сервері (у системі серверів) відеогри, який є ідентифікатором учасника змагань у відеогрі;

арена (карта) - відеопроєкція змагального майданчика (частина ігрового простору), некерована учасником змагань, на якій відбуваються основні змагальні дії;

бойова арена - розрахована на багато користувачів онлайн
бойова арена - жанр дисциплін кіберспорту, в якій дві команди учасників змагаються один з одним на мапі особливого виду з метою знищення головної будівлі команди суперника. Кожен учасник управляє одним об'єктом з відповідного списку доступних героїв, що відрізняються характеристиками та здібностями. Протягом матчу об'єкти управління можуть ставати сильнішими, отримувати нові здібності та спорядження;

відеогра - один з видів інвентарю у кіберспорті, що складається з програмного забезпечення та дозволяє здійснити організацію змагального процесу (геймплею) учасникам, формує змагальний простір (арену), створює об'єкти управління, де учасник через пристрої введення / виведення впливає на об'єкти управління. Відеогра автоматично або за допомогою контрольованих налаштувань / заборон забезпечує рівні умови учасникам змагань;

гейм - складова частина матчу, обмежена часом, рахунком або виявленням переможця за іншими ознаками. Гейм може складатися з раундів. За результатами зіграних геймів визначається результат матчу;

дисконнект - втрата зв'язку клієнта учасника змагань, який бере участь у геймі, з сервером або хостом учасника змагань з клієнтами інших учасників змагань, що беруть участь у тому ж геймі, яка відбувається через збої в роботі обладнання і яка призводить до зникнення об'єкта управління з арени або втрати керування їм протягом тривалого часу;

дисципліна кіберспорту - відеогра, що характеризується окремим змістом спортивної діяльності (симулятор, стратегія, головоломка, файтинг, бойові арени, тактико-стратегічний симулятор тощо), на базі якої здійснюється проведення кіберспортивних змагань;

Ешелони (TIER англ.) у кіберспорті - це рейтинг, який присвоюється турнірам в залежності від місця їх проведення, призового фонду і рівня змагань та команд.

1) TIER 1 - наймасштабніші та найпрестижніші змагання світового рівня, переважно серед клубних команд. Ці змагання збирають величезну аудиторію на трансляціях, та мають найвищі призові фонди в кіберспорті. У таких турнірах беруть участь виключно кращі команди світу. Найчастіше, організаторами подібних турнірів виступають розробники кіберспортивних дисциплін та/чи найбільші світові турнірні оператори.

- 2) TIER 2 - міжнародні змагання з високим статусом та середніми призовими фондами. У більшості випадків в них теж беруть участь кращі команди світу. Завдяки великій кількості цих змагань багато команд мають стабільну фінансову підтримку. Такі турніри організують найбільші турнірні оператори в кооперації з розробниками ігор, але не самі розробники.
- 3) TIER 3 - міжнародні змагання найчастіше з обмеженнями по регіонах з маленькими призовими фондами. Ці змагання можуть збирати невелику кількість аудиторії на трансляціях, але в цих змаганнях завжди велика кількість учасників завдяки доступності.

ЄЗВО - єдині змагання на віддалених об'єктах - формат проведення змагань, в якому гравці знаходяться на різних спеціалізованих майданчиках під безпосереднім контролем суддів, об'єднані однією сіткою змагань;

ігровий сервер (сервер) - програмний компонент спеціалізованого комп'ютерного обладнання, центральна частина відеогри, яка забезпечує зв'язок між різними клієнтами, надаючи їм можливість взаємодії один з одним в рамках програмної оболонки відеогри;

клієнт, клієнтська частина відеогри - програмний компонент відеогри, встановлений на персональному обладнанні учасника змагань, що дозволяє запускати гру без використання браузера та економити оперативну пам'ять персонального устаткування;

ЛАН (LAN) - формат проведення змагань, де учасники змагань знаходяться на спеціально обладнаних майданчиках в одному або суміжних приміщеннях;

макрос - програмний алгоритм послідовності або поєднання дій об'єкта управління, що активується спеціально призначеними елементами пристроїв введення / виведення (клавіші, кнопки та ін.). Для виконання дій, запрограмованих в макросі, учаснику змагань, який їм не користується, потрібно більше часу або спеціальні навички;

оглядач - фізична особа, яка займається збиранням, редагуванням, підготовкою та оформленням інформації, що транслює або коментує змагання як в прямому ефірі, так і в подальшому, та/або публікує результати змагання на різних ресурсах. До оглядачів відносяться коментатори, стримери, а також, в окремих випадках, журналісти, фотографи, оператори та інші особи, які виконують зазначені функції;

об'єкт управління - частина відеогри (ігрового простору), керована та контрольована учасником за допомогою пристроїв введення (миша, клавіатура, джойстик, ігровий контролер та ін.) та виведення (монітор, звукові системи та ін.), що взаємодіє з ареною та об'єктами управління інших учасників, що володіє характеристиками, які зумовлюють цю взаємодію та поточні значення параметрів стану. Участь в змаганнях здійснюється через управління учасником його об'єктом управління;

онлайн (online) - формат проведення спортивних змагань, за якого взаємодія учасників здійснюється дистанційно з використанням мережі Інтернет;

операційна система - комплекс взаємопов'язаних програм, призначених для управління ресурсами комп'ютера та організації впливу учасника на об'єкти управління;

пінг - час, витрачений на передачу пакету ігрової інформації в комп'ютерних мережах від клієнта до сервера і назад від сервера до клієнта;

предмет (ігровий предмет) - частина програмного коду відеогри, ігрова одиниця, що отримується об'єктом управління, яка змінює характеристики або параметри стану об'єкта управління;

раунд - складова частина гейму;

змагальні головоломки - жанр дисциплін кіберспорту, що являє собою розв'язання логічних задач учасниками змагань за вибором тієї чи іншої стратегії гри для досягнення перемоги;

спортивний симулятор (симулятор спортивної гри) - жанр дисциплін кіберспорту, що відтворює за допомогою відеогри спортивну гру на арені за правилами відповідного виду спорту, визнаного в Україні;

стратегія в реальному часі - жанр дисциплін кіберспорту, в якій учасники змагань на арені в реальному часі позиціонують й маневрують об'єктами управління для захисту районів карти та/або знищення активів суперників. У ході гри можуть створюватися додаткові об'єкти управління і поліпшуватися властивості вже наявних;

тактико-стратегічний симулятор - жанр дисциплін кіберспорту, де учасники керують об'єктом управління від першої чи третьої особи для виконання поставленої місії чи завдання в залежності від приналежності до сторони в грі;

технічні правила - невід'ємна частина Положення, що визначається відповідно до окремої дисципліни конкретних змагань та встановлює параметри та / або команди налаштувань, а також правила використання відеогри на змаганнях (в т. ч. заборони арен та об'єктів управління, предметів) для клієнтської та серверної частин;

технічний симулятор - жанр дисциплін кіберспорту, в якій учасники змагань, імітуючи фізичну поведінку та управління технічними засобами, досягають перемоги відповідно до технічних правил дисципліни. У результаті змагальної діяльності учасник змагань отримує навички управління реальними технічними засобами (наприклад, танковий, авіаційний, автомобільний симулятор);

турнірна платформа - спеціалізований вебсайт, на якому відбувається реєстрація, жеребкування, а також фіксується хід, проміжні та кінцеві результати змагань;

учасник змагань - фізична особа (спортсмен), команда спортсменів, збірна команда спортсменів, які є одиницями турнірної сітки;

файтинг - жанр дисциплін кіберспорту, що імітує процес єдиноборства на арені за допомогою відеогри, в якій учаснику змагань необхідно знизити до нуля параметр енергії об'єкта управління суперника за відведений час;

характеристики об'єкта управління - сукупність якостей об'єкта управління, що описує можливості його взаємодії з іншими об'єктами управління та ареною, в тому числі переміщення і відображення на пристроях виводу в процесі гри;

хост - комп'ютер (або інший ігровий пристрій учасника, який бере участь в геймі) з встановленим клієнтом, що забирає на себе частину функцій сервера при створенні, налаштуванні та старті гейму, частково або повністю виконує функції сервера в ході гейму.

13. Інша термінологія, що вживається в цих Правилах, відповідає Закону України "Про фізичну культуру і спорт".

II. ВИДИ ТА СИСТЕМА ЗМАГАНЬ

1. Види змагань

- Програма і вид змагань визначаються Положенням, затвердженим організаторами змагань на підставі цих Правил.
- Спортивні змагання з кіберспорту поділяються на:
 - особисті - визначають результати кожного учасника, за які надаються відповідні місця;
 - командні - в яких учасником є команда, що складається з відповідного числа учасників, змагається за місце в турнірній таблиці, місця розподіляються між командами відповідно до системи проведення змагань;
 - особисто-командні - підсумкові результати кожного учасника зараховуються, як кожному учаснику, так і команді в цілому.

2. Система змагань

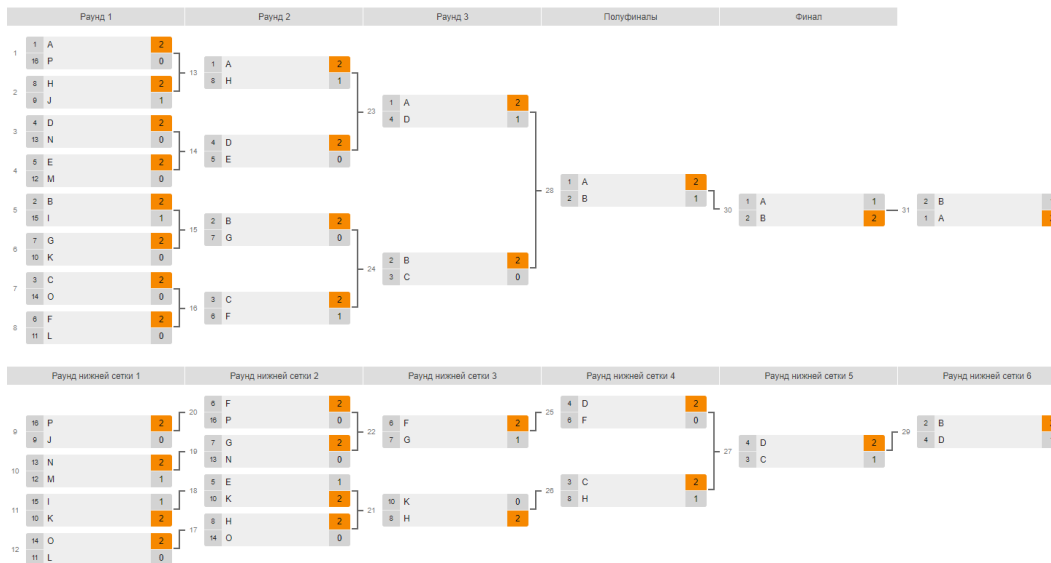
- Спортивні змагання з кіберспорту проводяться за такими системами:
 - кругова - система, при якій кожен учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками в один або кілька кіл. Черговість турів може бути змінена за вмотивованим рішенням головного судді змагань або особи, що призначена замість нього;
 - олімпійська з вибуванням - система, при якій учасник змагань, що програв зустріч, вибуває з подальшої участі в змаганнях (Таблиця 1);

Таблиця 1

Раунд 1		Раунд 2		Полуфінали		Фінал	
1	1 A 16 P	0	1	1 A 8 H	0	1	1 A 5 E
2	8 H 9 I	1	0	4 D 5 E	0	1	2 B 2 B
3	4 D 13 M	0	1	2 B 7 G	0	1	5 E 6 F
4	5 E 12 L	1	0	3 C 6 F	0	1	
5	2 B 15 O	0	1				
6	7 G 10 J	1	0				
7	3 C 14 N	0	1				
8	6 F 11 K	1	0				

- 3) олімпійська з вибуванням після двох поразок - система, при якій учасник змагань, що програв перший матч, потрапляє в нижню сітку, а після другої поразки вибуває з подальшої участі у змаганнях (Таблиця 2);

Таблиця 2



- 4) швейцарська (система вибіркового жеребкування) - система, при якій, в залежності від числа учасників, що грають за умовами змагань, встановлюється кількість турів. У першому турі учасники діляться на пари випадковим чином за допомогою жеребкування. У наступних турах суперники визначаються у випадковому порядку серед учасників зі схожими турнірними показниками, відповідно до набраної кількості очок, суперники не зустрічаються один з одним двічі;
- 5) змішана - система, при якій на різних етапах проведення змагань застосовуються вищевказані системи, наприклад, кругова система - з розбивкою учасників на групи, потім олімпійська система;

3. Спортивні дисципліни

- Змагання з кіберспорту проводяться в дисциплінах, які можуть належати до наступної класифікації:
 - стратегія в реальному часі;
 - бойова арена;
 - технічний симулятор;
 - спортивний симулятор;
 - змагальні головоломки;
 - файтинг;
 - тактико-стратегічний симулятор.
- Конкретна дисципліна, з якої проводяться змагання, визначаються відповідним Положенням.

4. Протиправний вплив на результати спортивних змагань з кіберспорту та санкції, що застосовуються до учасників змагань, інших офіційних осіб змагань за протиправний вплив на результати змагань

- Протиправний вплив на результати спортивних змагань заборонено.

2. Запобігання протиправному впливу на результати спортивних змагань та боротьба з ним здійснюються відповідно до законодавства України, інших нормативно-правових актів, вимог Федерації.
3. Протиправним впливом на результат змагання з метою досягнення заздалегідь визначеного результату або загального результату цього змагання та / або матчу визнається вчинення будь-якого з таких діянь:
 - 1) підкуп учасників змагань, спортивних суддів, тренерів, керівників спортивних команд, організаторів змагань (в тому числі їх працівників), примус або умовляння зазначених осіб до надання такого впливу або вчинення цих дій за попередньою змовою із зазначеними особами;
 - 2) попередня змова щодо результату та / або отримання учасниками змагань, спортивними суддями, тренерами, керівниками спортивних команд, організаторами змагань (в тому числі їх працівниками) грошей, цінних паперів, іншого майна, користування зазначеними особами послугами майнового характеру, отримання ними інших вигод і переваг;
 - 3) використання будь-якого програмного забезпечення, що впливає на внутрішньоігрову механіку відеогри, у тому числі призначене для зміни його внутрішньоігрових параметрів з метою надання переваги собі та / або створення перешкод для нормального ходу змагань опоненту (тобто чит-коди та ін.);
 - 4) інші дії, що призводять до неправомірного досягнення результату або його зміни.
4. Учасникам змагань, тренерам, керівникам спортивних команд забороняється вступати в змову з іншими учасниками спортивних змагань з кіберспорту. Зазначені особи, викриті в змові на будь-якій стадії змагання, підлягають дискваліфікації та мають повернути будь-які компенсації та призи, отримані ними від організаторів змагань у зв'язку з їх участю. До зазначених осіб можуть бути застосовані інші види санкцій, а також адміністративна та кримінальна відповідальність відповідно до законодавства України.
5. Учасникам змагань, суддям, тренерам, керівникам спортивних команд, спортивним агентам, організаторам та іншим учасникам змагань з кіберспорту забороняється брати участь в азартних іграх в букмекерських конторах та тоталізаторах шляхом укладання парі на змагання з кіберспорту. За порушення цієї заборони до цих суб'єктів можуть бути застосовані відповідні санкції за рішенням Федерації.
6. Учасник змагань, тренер, суддя, інша особа, що намагається протиправно вплинути на результати змагань, може бути притягнутим до відповідальності за законодавством України та відповідними рішеннями Федерації.
7. У разі виявлення порушень, вказаних у цьому пункті Правил:
 - 1) рішення щодо присудження поразки у матчі або геймі та про видалення учасника зі змагань приймається суддею / суддівською колегією;
 - 2) результат, досягнутий в ході змагань віддаленим учасником, анулюється рішенням судді / суддівської колегії;
 - 3) видалення учасника змагань не тягне за собою повернення цьому учаснику заявочного внеску.

8. Рішення про застосування санкції за протиправний вплив на результати змагань у вигляді дискваліфікації до учасника змагань та інших осіб приймається уповноваженим органом Федерації.

5. Організація змагань

1. Змагання проводяться згідно з вимогами цих Правил та відповідного Положення.
2. Організатори змагань затверджують Положення про змагання, яке є основним документом, яким керуються суддя / суддівська колегія та учасники під час проведення відповідних змагань.
3. Положення має відповідати цим Правилам та містити такі розділи:
 - 1) цілі та завдання заходу;
 - 2) строки та місця проведення заходу;
 - 3) організація та керівництво проведенням заходу;
 - 4) учасники заходу;
 - 5) кіберспортивні дисципліни, з яких проводяться змагання;
 - 6) характер заходу (змагання особисті, командні, особисто-командні);
 - 7) етапи проведення змагань;
 - 8) програма проведення заходу;
 - 9) безпека та підготовка місць для проведення заходу;
 - 10) умови визначення першості та нагородження переможців та призерів;
 - 11) умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників;
 - 12) строки та порядок подання заявок на участь у заході;
 - 13) інші умови, які забезпечують якісне проведення конкретного заходу.
4. Пункти Положення мають бути конкретними та не допускати різного тлумачення.
5. Зміни та доповнення до Положення має право вносити лише організація, яка його затвердила, не пізніше ніж за 5 робочих днів до початку змагань.
6. Відповідно до загальних вимог до формування програми змагань, вона має містити:
 - 1) інформацію про те, що змагання проводяться відповідно до цих Правил;
 - 2) найменування організаторів змагання;
 - 3) місце і терміни проведення змагань;
 - 4) календар і розклад змагань;
 - 5) умови допуску до участі в змаганнях;
 - 6) іншу важливу інформацію щодо проведення змагань.

6. Інші вимоги, обумовлені особливостями кіберспорту

1. Особливості документообігу та відповідальності при проведенні онлайн-змагань:
 - 1) учасники змагань несуть відповідальність за свою ідентифікацію, за наявність у них всіх необхідних документів, що передаються засобами електронного зв'язку, а також за достовірність викладених у них даних;
 - 2) у разі виявлення фактів порушення зазначених вимог учасник змагань може бути притягнутий до відповідальності відповідно до законодавства України та / або відповідно до вимог організатора змагання та / або Федерації.

7. Заявки на участь у змаганнях

1. Умови допуску учасників до змагань, а також перелік документів, що надаються до мандатної комісії, встановлюються Положенням.
2. Залежно від вимог Положення допуск учасників може бути обмежений віком, рівнем спортивної кваліфікації тощо. До участі в змаганнях учасники допускаються рішенням мандатної комісії.
3. Спортсмени для участі в онлайн змаганні мають бути заявлені відповідно до Положення.
4. Спортсмени для участі в ЛАН змаганні, що має всеукраїнський статус мають бути включені до іменної заявки відповідно до Положення.
5. Підставою для допуску спортсмена до ЛАН змагань за медичними висновками є відмітка “Допущений” навпроти кожного прізвища учасника, завірена підписом лікаря та його особистою печаткою. Заявка на участь в змаганнях підписується лікарем із зазначенням прізвища, імені, по батькові (за наявності) та засвідчується печаткою медичної установи, що має ліцензію на здійснення медичної діяльності.
6. До мандатної комісії, крім оригіналу іменної заявки на участь у ЛАН змаганнях, надаються документи, що зазначені у Положенні.
7. Положенням про проведення регіональних та інших змагань може бути встановлений порядок допуску до змагань, що відрізняється від цього переліку.
8. Допуск спортсменів до участі в змаганнях здійснюється на підставі заявки на участь в змаганнях в рамках чинних квот, встановлених Положенням про змагання, якщо Положення про відповідне змагання не встановлює інший порядок допуску спортсменів до участі в змаганнях.
9. У разі, якщо спортсмен на момент подачі заявки на участь у ЛАН змаганнях з кіберспорту не досяг віку 18 років, такий спортсмен зобов'язаний надати письмовий дозвіл від батьків або законних представників. Форма цього дозволу (Приклад - Додаток № 4) затверджується Положенням про відповідне змагання.

8. Рекомендований зразок заявки на участь в змаганнях, а також вимоги до термінів її подачі на змагання різного статусу

1. Заявка на змагання є підтвердженням, що учасники змагань ознайомлені з цими Правилами, вимогами організатора змагань та / або Федерації, органів виконавчої влади та місцевого самоврядування у сфері фізичної культури і спорту України, що стосуються змагань, і зобов'язуються їх дотримуватися.
2. Порядок і терміни подачі заявок на змагання, вимоги до спортсменів і команд, які беруть участь в змаганнях, встановлюються Положенням.
3. Заявка на участь в онлайн змаганнях за затвердженою формою подається відповідно до умов та термінів, зазначених у Положенні про змагання.
4. Заявка на онлайн змагання має включати такі дані (Положенням може бути передбачено надання додаткової інформації):
 - 1) прізвище, ім'я, по батькові, дату народження спортсмена, місце фактичного проживання та офіційної реєстрації;
 - 2) ігровий нік спортсмена/ів та назву команди (в разі командних змагань);
 - 3) зазначення дисциплін, на участь в яких заявляється учасник (команда), організатора змагань та офіційну назву змагань;

- 4) контактні дані учасника (капітана команди);
- 5) ігровий ранг учасника.
5. У разі проведення командних онлайн змагань заявку заповнює та надсилає капітан команди;
6. Заявка на участь у ЛАН змаганнях за затвердженою формою подається відповідно до умов та термінів, зазначених в Положенні про змагання.
7. Заявка на ЛАН змагання має включати такі дані:
 - 1) прізвище, ім'я, дату народження спортсмена, місце фактичного проживання та офіційної реєстрації;
 - 2) відомості про організацію, яка відряджає (найменування, регіон) за наявності такої організації;
 - 3) зазначення дисциплін, на участь в яких заявляється учасник (команда);
 - 4) ігровий нік учасника /учасників та назву команди (в разі командних змагань);
 - 5) ПІБ та контактні дані капітана чи відповідальної особи;
 - 6) поліс про страхування життя і здоров'я від нещасних випадків, що має передбачати участь спортсменів у спортивних змаганнях;
 - 7) поліс обов'язкового медичного страхування (ОМС), що дає право на отримання допомоги в медичному закладі, що працює в системі ОМС;
 - 8) допуск лікаря.
8. Подаючи заявку на будь-яке змагання, вважається, що особа, надала згоду на збирання, обробку, зберігання використання, поширення, доступ та інші дії передбачені Законом України "Про захист персональних даних" щодо персональних даних, які надаються для участі у змаганні з кіберспорту.
9. Заявка, що містить невірні та / або недостовірні відомості, визнається недійсною. У цьому випадку організатор має право відмовити учаснику в допуску до змагань.
10. У разі надання заявки, що містить недостовірні відомості, до особи, яка надає таку заявку, можуть бути застосовані санкції.

9. Принципи формування мандатної комісії, її склад та обов'язки

1. Мандатна комісія змагань призначається суддею / головним суддею змагань зі складу суддівської колегії та затверджується організатором змагань. Мандатна комісія змагань виконує функції згідно з Положенням.
2. Суддя / головний суддя ЛАН змагань формує мандатну комісію, керує її роботою та забезпечує виконання нею наступних функцій: прийом заявок від учасників особисто чи їх повноважних представників;
 - 1) реєстрація учасників змагань та офіційних осіб;
 - 2) перевірка документів, що підтверджують право учасників та офіційних осіб на участь в змаганнях;
 - 3) акредитація офіційних осіб;
 - 4) оформлення протоколів реєстрації учасників, тренерів і суддів.
3. Оформлені протоколи реєстрації суддів, тренерів, офіційних представників та учасників ЛАН змагань, голова мандатної комісії передає судді / суддівській колегії.
4. Мандатна комісія після перевірки поданих документів приймає рішення щодо допуску спортсменів для участі в змаганнях. Рішення мандатної комісії оформляється протоколом.

5. Мандатна комісія має право відмовити в участі в змаганнях будь-якому спортсмену, який, всупереч цим Правилам та Положенню, не надав в повному обсязі необхідні документи чи надав документи, які не відповідають встановленим вимогам, а також за станом здоров'я (за висновком лікаря) та дискваліфікованим спортсменам.
6. Відповідальність за явку на ЛАН змагання спортсменів (команд), які не були допущені до участі в змаганнях мандатною комісією, учасників за станом здоров'я або у зв'язку з відсутністю права участі в змаганнях, відповідно до Положення або в разі відсутності повного пакета документів, несуть організації, що відряджають та / або спортсмени, та / або тренери чи / або менеджери особисто.
7. Мандатна комісія формується з членів суддівської колегії, а також представників (представника) організатора змагання та / або повноважного організатора. У роботі мандатної комісії ЛАН змагань може брати участь лікар змагань.

10. Обмеження на участь у змаганнях

1. До участі в змаганнях не допускаються особи:
 - 1) що не досягли віку, зазначеного Положенням як мінімальний вік спортсмена для участі в змаганнях та / або за відсутності письмового дозволу батьків на участь у ЛАН змаганнях за умови, якщо спортсмен є неповнолітньою особою;
 - 2) щодо яких діє санкція у вигляді дискваліфікації;
 - 3) які не пред'явили документів, що засвідчують особу, або тих, що засвідчують можливість брати участь в змаганнях за медичними показниками;
 - 4) що порушують (порушували) загальноновизнані норми поведінки (образи, нецензурна лайка, бійки, розпиття алкогольних напоїв, куріння в заборонених місцях, прийом наркотичних або допінгових засобів тощо).
2. Члени оргкомітету змагань, судді змагань, інші офіційні особи, а також їхні близькі родичі, не можуть бути учасниками змагань.

III. ВИМОГИ ДО МІСЦЯ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Технічні та інші параметри місця проведення змагань

1. Змагання з кіберспорту мають проводитися онлайн на спеціалізованих веб ресурсах або, у разі проведення ЛАН змагань, на спеціалізованих об'єктах або майданчиках, підготовлених для проведення відповідних спортивних змагань.
2. Такими об'єктами для проведення ЛАН змагань з кіберспорту можуть бути кіберспортивні клуби, арени та подібні об'єкти, якщо спортивні та інші об'єкти відповідають вимогам, встановленим Федерацією.

2. Вимоги до обладнання на місці проведення змагань, технічні та метрологічні характеристики спортивного та суддівського обладнання та інвентарю відповідно до статусу (категорії) змагань

1. Федерація визначає вимоги до місця проведення змагань, необхідного інвентарю в залежності від статусу (категорії) змагань відповідним документом.

2. Місце проведення ЛАН змагань має бути обладнане інвентарем, склад якого, відповідно до цих Правил, визначається дисципліною або видом програми змагань (відеогрою, що використовується).
3. Місце проведення ЛАН змагань має бути обладнане індивідуальними ігровими місцями, що відповідають вимогам цих Правил.
4. Розміри меблів індивідуального ігрового місця, обладнаного персональним комп'ютером:
 - 1) стіл: ширина не менш ніж 800 мм (одне ігрове місце), глибина, не менш ніж 650 мм, висота - від 700 до 800 мм;
 - 2) стілець / крісло: з сидінням на 200-300 мм нижче рівня столу (рекомендується з можливістю регулювання висоти).
5. У разі проведення ЛАН змагань з використанням ігрової приставки (один монітор для обох сторін), висота столу підбирається так, щоб центр дисплея знаходився на висоті 1000-1200 мм.
6. Для проведення ЛАН змагань рекомендується обладнати робоче місце для суддівської бригади.
7. До обладнання робочого місця судді відносяться:
 - 1) стіл;
 - 2) стілець;
 - 3) монітор;
 - 4) комп'ютер з пристроями введення та виведення;
 - 5) швидкісне підключення до мережі Інтернет.

IV. УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ ТА УМОВИ УЧАСТІ У ЗМАГАННЯХ

1. Вікові та інші категорії учасників змагань

1. Змагання проводяться окремо серед чоловіків і жінок.
2. Змагання проводяться у вікових категоріях:
 - 1) юніори — 14-16 років
 - 2) молодь — 17-24 роки
 - 3) дорослі — 25 років та старші.
3. До змагань з конкретних ігрових дисциплін допускаються спортсмени відповідної вікової категорії, які досягли вказаного віку на день початку проведення змагань. Враховуються вікові обмеження, які передбачено Положенням відповідних змагань та обумовлені віковими обмеженнями цих дисциплін.
4. Допускається проведення змагань серед змішаних гендерних та вікових складів команд та категорій спортсменів, якщо інше не передбачено Положенням про конкретні змагання.

2. Права та обов'язки спортсменів, тренерів, представників команд під час проведення змагань

1. Спортсмени, що беруть участь у змаганнях, зобов'язані:
 - 1) знати та дотримуватися цих Правил, Положень, інших вимог Федерації, технічних правил, принципів чесної спортивної боротьби;
 - 2) бути коректним до суперників та офіційних осіб змагань;

- 3) використовувати в ході спілкування з офіційними особами змагань, супротивниками офіційну мову змагань;
 - 4) надавати необхідні дані та відомості за вимогою офіційних осіб змагань;
 - 5) дбайливо поводитися зі спортивним обладнанням та інвентарем, що надається учасникам на час проведення змагань;
 - 6) не припиняти участі в змаганнях до їх офіційного завершення.
2. Спортсмен, що бере участь у змаганнях, має право:
- 1) завчасно отримувати інформацію про змагання;
 - 2) офіційно тренуватися перед початком змагань, якщо це передбачено Положенням;
 - 3) використовувати наявне на змаганнях спортивне обладнання та інвентар;
 - 4) отримувати медичну допомогу в разі необхідності;
 - 5) подавати апеляції та висловлювати претензії за результатами матчу або порушеннями до початку чергового гейму (матчу);
 - 6) спілкуватися з офіційними особами змагань через тренера чи капітана в разі, якщо суб'єктом змагань є команда.
3. У процесі гри спортсмен може звертатися до судді матчу за роз'ясненням Правил, а також за будь-якою іншою інформацією, що стосується цього матчу.
4. Учасник заміни може брати участь у змаганнях в складі команди, якщо це передбачено Правилами та Положенням.
5. Тренер має право:
- 1) бути присутнім на майданчику під час проведення ЄЗВО і ЛАН змагань;
 - 2) давати вказівки спортсменам тільки під час пауз між матчами, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 3) давати вказівки спортсменам під час фази піків та банів, самостійно робити піки й бани, в разі проведення змагань з дисциплін в режимі «бойова арена», якщо інше не передбачено Положенням;
 - 4) висловлювати зауваження та претензії стосовно результатів матчу або про порушення Правил до початку чергового гейму (матчу), в тому числі подавати скарги та апеляції.
6. Тренер зобов'язаний:
- 1) знати та дотримуватися цих Правил, Положення, інших вимог Федерації, технічних правил, принципів чесної спортивної боротьби;
 - 2) дотримуватися тиші під час матчу та не жестикулювати на ЄЗВО та ЛАН-змаганнях;
 - 3) бути присутнім під час проведення жеребкувань;
 - 4) брати участь в обговоренні результатів матчів з суддями, де може висловлювати зауваження до роботи суддів тільки на підставі конкретних положень Правил;
 - 5) нести відповідальність за дотримання дисципліни підопічними учасниками та забезпечувати своєчасну їх явку на змагання.
7. За недотримання обов'язків, передбачених цими Правилами, до тренера може бути застосоване попередження.
8. У разі застосування до тренера другого попередження він видаляється з ігрової зони (місця фізичної присутності спортсменів) без права заміни.

9. За порушення громадського порядку та недисципліновану поведінку в ігровій зоні та за її межами, тренер може бути видалений зі змагань.
10. Тренер не має права одночасно бути суддею змагань, в якому бере участь його команда.
11. Тренеру забороняється втручатися у рішення суддів та осіб, які проводять змагання, а також здійснювати дії, що ображають суддів.
12. Вимоги, передбачені цими Правилами для спортсменів, тренерів, за аналогією можуть застосовуватися до керівників спортивних команд та інших учасників змагань з кіберспорту.
13. Інші права та обов'язки спортсменів, тренерів, керівників команд та інших учасників змагань з кіберспорту встановлюються Положенням про такі спортивні змагання.

3. Умови страхування учасників змагань

1. Обов'язковою умовою для участі всіх спортсменів у ЛАН змаганнях з кіберспорту є наявність поліса обов'язкового медичного страхування, а також медичної страховки від нещасних випадків та втрати працездатності, що діє на території України та мають передбачати участь спортсмена у спортивних змаганнях.
2. Відповідальність за достатність страхового покриття спортсменів, спрямованих та заявлених на участь у змаганнях, несуть організації, що відряджають спортсменів, та спортсмени особисто. Оригінал страхового поліса на кожного учасника змагань пред'являється суддівській колегії змагань на мандатній комісії.
3. Страхування учасників змагань може проводитися як за рахунок бюджетних, так і позабюджетних коштів відповідно до законодавства України.

V. ПРОЦЕС ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Зміст змагання, тривалість змагальної дії

1. Платформа: однакова для всіх учасників змагань апаратна і програмна частина, якщо інше не передбачено Положенням.
2. Мінімальний гарантований час для розминки та налаштування пристроїв введення / виводу: налаштування пристроїв при розсадці або зміні ігрового місця - 15 хвилин, розминка перед першим та подальшими матчами - відведений час визначається Положенням.
3. Мінімальний гарантований час перерви між матчами 15 хвилин, якщо інше не встановлено Положенням змагань.
4. Мінімальний гарантований час перерви між геймами - 15 хвилин, якщо інше не встановлено Положенням.
5. Отримання поза інтерфейсом клієнта учасника змагань інформації про дії суперника не допускається, за винятком інформації від членів команди, що також беруть участь у матчі.
6. Ізолювання учасників змагань або ігрової зони від глядацької зони встановлюється згідно з Положенням: окреме приміщення та / або навушники, та / або звукоізолюючі кабінки.

7. Зміна акаунтів учасників змагань або створення спеціальних акаунтів: порядок визначається відповідно до Регламенту.
8. Правило вибору сервера та хоста:
 - 1) змагання проходять на серверах, які визначаються Положенням та уточнюються Технічними правилами;
 - 2) хостом може виступати один з учасників змагань за взаємною згодою, якщо інше не встановлено суддею матчу або Положенням;
 - 3) правила створення, обов'язкові налаштування та установки ігрової кімнати відсутні, якщо інше не передбачено Технічними правилами;
 - 4) обов'язкові налаштування клієнта: відповідно до технічних правил, якщо інше не передбачено Положенням.
9. Заборонені та дозволені предмети та дії всередині ігрової дисципліни відсутні, якщо інше не передбачено Положенням та Технічними правилами.
10. Заборонені та дозволені об'єкти управління відсутні, якщо інше не передбачено Технічними правилами.
11. Модифікація зовнішнього вигляду об'єктів управління та інші налаштування відображення ігрового процесу: дозволені в рамках стандартного інтерфейсу ігрової дисципліни, якщо інше не передбачено Технічними правилами.
12. Специфічне заборонене або обов'язкове програмне забезпечення визначається Положенням та Технічними правилами.
13. Обмеження на пристрої введення / виводу, налаштування і команди управління, порядок їх підключення відсутні, якщо інше не передбачено Положенням.
14. На ЛАН змаганнях суддя присутній очно. На онлайн змаганнях суддя присутній віддалено та може здійснювати контроль одразу декількох матчів.
15. Обмеження дій тренера визначається Положенням.
16. Акредитовані оглядачі допускаються до приміщень, де проводяться змагання, без обмежень. У разі виявлення неакредитованих оглядачів, вони мають бути видалені з приміщення.
17. Основні правила трансляції для всіх способів проведення змагань:
 - 1) при проведенні ЛАН-змагань трансляція матчу до мережі Інтернет або в глядацьку зону може вестися без затримки тільки за умови контролю за її недоступністю учасникам змагань.

2. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для змагань використовуються тактико-стратегічні ігрові дисципліни. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні;
 - 2) платформа: однакова для всіх учасників змагань апаратна і програмна частина, передбачена Положенням.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін матчу – 2;
 - 2) кількісний склад учасників за одну сторону передбачено Положенням;
 - 3) допустима кількість запасних учасників передбачено Положенням.
3. Параметри гейму:

- 1) мета гри: знищити ігрові одиниці суперника;
 - 2) гейм не ділиться на раунди та триває до повного знищення рухомих або репродукуючих одиниць об'єкта управління або до здачі однієї зі сторін;
 - 3) нічия в геймі допускається в разі проведення ігор за круговою системою (в т. ч. на групових стадіях) та може бути призначена суддею матчу в разі тривалості гейму більше однієї години. В разі проведення змагань за системами, що не допускають нічию в матчі, після однієї години гри перемога може бути встановлена суддею матчу, якщо інше не передбачено Положенням.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
- 1) паузи й таймаути: не більше трьох таймаутів по 1 хвилині за гейм від однієї сторони, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 2) перелік арен та правила їх вибору визначаються Положенням;
 - 3) правила вибору сторони на початку гейму та правила чергування сторін відсутні, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 4) правила вибору та оголошення різновиду (схеми, виду) об'єкта управління на початку гейму: різновиди об'єкта управління вибираються учасниками змагань до старту гейму відкрито.
5. Дії в разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
- 1) якщо дисконект одного або обох учасників змагань стався в перші 4 хвилини гейму, при цьому між об'єктами управління учасників змагань ще не було битви (не враховуючи взаємодії малозначущих юнітів під час розвідки), гейм переграється;
 - 2) у разі дисконекту одного або більше учасників змагань після 4 хвилин гейму або після першого бою, рішення про присудження перемоги або про перегравання приймає суддя матчу за результатами перегляду запису гейму;
 - 3) у разі перегравання гейму, учасник змагань обирає ті ж різновиди об'єктів управління, що і в початковому геймі. Якщо вибір об'єкта управління кого-небудь з учасників змагань був випадковим, то при переграванні він обирає той різновид об'єкта управління, яким він грав в початковому геймі зі збереженням усіх початкових параметрів і характеристик.

3. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «БОЙОВА АРЕНА»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для змагань використовуються командні рольові ігрові дисципліни бойової ацени. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні;
 - 2) платформа: однакова для всіх учасників змагань апаратна і програмна частина, передбачена Положенням.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін матчу – 2;
 - 2) кількісний склад учасників за одну сторону передбачено Положенням;
 - 3) допустима кількість запасних учасників передбачено Положенням.
3. Параметри гейму:

- 1) мета гри: знищення / захоплення головної будівлі суперника та / або знищення його ігрових одиниць;
 - 2) гейм може ділитися на раунди в залежності від ігрової дисципліни;
 - 3) якщо гейм не ділиться на раунди, він триває поки не досягнуто мети гри однією зі сторін або до здачі однієї зі сторін;
 - 4) якщо гейм поділяється на раунди, кількість раундів визначається Технічними правилами, а перемога в геймі визначається за більшою кількістю перемог в раундах;
 - 5) нічия в геймі не допускається. У виняткових випадках переможець визначається суддею матчу відповідно до Положення.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
- 1) паузи й таймаути: не більше трьох таймаутів по 10 хвилин тільки в разі несправності обладнання (не включає дисконнект), якщо інше не передбачено Положенням;
 - 2) перелік арен та правила їхнього вибору визначаються Технічними правилами;
 - 3) правила вибору сторони на початку гейму та правила чергування сторін визначаються Технічними правилами;
 - 4) правила вибору об'єкта управління або персонажу на початку гейму визначаються Технічними правилами.
5. Дії в разі дисконнекту або вимушеної зупинки гри:
- 1) під час дисконнекту всіх учасників змагань (в разі технічних неполадок на сервері) призначається перегравання за рішенням суддівської колегії;
 - 2) в разі дисконнекту одного або декількох спортсменів в одній або обох командах гра припиняється до їх повернення, але не більше ніж на 15 хвилин, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 3) якщо після закінчення встановленого часу не всім спортсменам вдалося повернутися до управління персонажем, гра поновлюється в поточному складі, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 4) перегравання проводиться тими ж персонажами, що й перервана гра.
6. Дії тренера:
- 1) тренер може давати вказівки своїм спортсменам під час пауз, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 2) тренер може давати вказівки спортсменам під час фази піків та банів, самостійно виробляти піки та бані, якщо інше не передбачено Положенням.

4. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ТЕХНІЧНИЙ СИМУЛЯТОР»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для змагань використовується відеогра (ігрова дисципліна) та пристрої введення і виведення, що дозволяють здійснити імітацію фізичної поведінки та управління технічними засобами. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін в матчі визначається Положенням;
 - 2) кількість спортсменів за одну сторону визначається Положенням;

- 3) допустима кількість запасних спортсменів визначається Положенням.
3. Параметри гейму:
 - 1) мета гри: встановлення результату та / або досягнення перемоги відповідно до технічних правил дисципліни;
 - 2) гейм триває до встановлення результату та / або досягнення перемоги відповідно до технічних правил;
 - 3) нічия в геймі не допускається. Переможець визначається суддею матчу відповідно до Положення.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
 - 1) паузи і тайм-аути: не більше одного тайм-ауту на 5 хвилин тільки в разі несправності обладнання (не включає дисконект), якщо інше не передбачено Положенням;
 - 2) ізолювання учасників змагань або ігрової зони від глядацької зони передбачається Положенням: окреме приміщення та / або навушники, та / або звукоізоляційні кабінки;
 - 3) перелік арен та правила їх вибору: визначаються Технічними правилами;
 - 4) правила вибору сторони на початку гейму та правила зміни сторін визначаються Технічними правилами;
 - 5) правила вибору та оголошення різновиду (схеми, виду) об'єкта управління на початку гейму: вибір об'єкта управління здійснюється за правилами, встановленими ігровою дисципліною, якщо інше не встановлено Технічними правилами.
5. Дії в разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
 - 1) в разі дисконекту всіх учасників змагань (в разі технічних неполадок на сервері) призначається перегравання;
 - 2) у командних дисциплінах при дисконекті одного або декількох спортсменів змагань в одній або обох командах гра припиняється до їх повернення, але не більше ніж 15 хвилин (час може бути змінено Положенням);
 - 3) якщо в разі закінчення встановленого часу не всім спортсменам вдалося повернутися до керування об'єктом управління, гра поновлюється в поточному складі, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 4) в індивідуальних змаганнях при дисконекті одного з учасників змагань рішення про перегравання гри приймається суддею матчу;
 - 5) перегравання здійснюється тими ж об'єктами управління, що й перервана гра.

5. Загальні правила проведення змагань зі спортивної дисципліни «СПОРТИВНИЙ СИМУЛЯТОР»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для змагань використовується електронний симулятор визнаного в Україні виду спорту. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін в матчі залежить від правил виду спорту;
 - 2) кількість учасників за одну сторону та допустима кількість запасних спортсменів визначається Положенням.
3. Параметри гейму:

- 1) мета гри: протягом відведеного часу досягти результату, що визначається видом спорту, що симулюється;
 - 2) гейм поділяється на раунди відповідно до Положення та технічних правил, кожен з яких триває обмежений час. Виграш визначається відповідно до встановлених внутрішньоігрових параметрів;
 - 3) якщо обраною системою змагань або Положенням не допускається нічия в геймі, то в цьому випадку використовуються внутрішньоігрові механізми визначення переможця або інший спосіб, передбачений Положенням.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
- 1) паузи та тайм-аути: не більше трьох тайм-аутів по 30 секунд за гейм від однієї сторони тільки між раундами, за винятком випадків неполадок обладнання;
 - 2) перелік арен і правило їх вибору визначаються Технічними правилами;
 - 3) правило вибору сторони та правила чергування сторін визначаються Технічними правилами:

правила вибору та оголошення різновиду (схеми, виду) об'єкта управління або персонажа на початку гейму;

вибір команд (персонажів, наборів юнітів) визначається видом спорту та здійснюється самими учасниками змагань перед початком гейму;

якщо учасники змагань не можуть досягти домовленості про черговість вибору, то обидва учасники змагань повідомляють судді свій вибір в закритому порядку, а він потім оголошує команди обох сторін, після чого сторони не можуть змінювати свої команди;

схема гри (схема розташування юнітів) визначається учасниками змагань до початку гейму, аналогічно вибору команд і може бути змінена між раундами або під час пауз у грі.
5. Дії у разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
- 1) у разі дисконекту всіх учасників змагань (в разі технічних неполадок на сервері) призначається перегравання;
 - 2) суддя матчу приймає рішення про фіксацію показника часу й поточний внутрішньоігровий стан в момент вимушеної зупинки гри;
 - 3) сторони запускають нову гру (починають новий гейм) та протягом відповідного часу, до часу, зафіксованого суддею, відновлюють рахунок, склади та положення своїх наборів юнітів на полі. В момент настання встановленого моменту часу, зафіксованого суддею, гра поновлюється;
 - 4) після третього дисконекту одного з учасників змагань протягом одного гейму інший вправі звернутися до судді з проханням зупинити гейм та зарахувати поточний рахунок;
 - 5) в разі частих збоїв у з'єднанні з ареною, учасник змагань має право зупинити гру та зробити дисконект для перезавантаження комп'ютера або приставки;
 - 6) час очікування учасника змагань після дисконекту - 10 хвилин, після закінчення якого гейм зараховується технічною поразкою відсутнього.

6. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ЗМАГАЛЬНІ ГОЛОВОЛОМКИ»

1. Загальні вимоги:
 - 1) змагальні головоломки - жанр дисципліни кіберспорту, де спортсмени використовують відеогри жанру головоломка, змагальний процес побудований на рішенні логічних і стратегічних завдань, використанні пам'яті, визначенні правильної послідовності дій. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються у Положенні.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін в матчі - 2;
 - 2) кількість учасників за одну сторону - 1.
3. Параметри гейму:
 - 1) параметри гейму визначаються Технічними правилами;
 - 2) мета гри - перевершити суперника у виконанні умов головоломки в умовах обмеженого часу;
 - 3) гейм закінчується програшем одного з учасників змагань відповідно до технічних правил.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
 - 1) паузи та тайм-аути не передбачені.
5. Дії в разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
 - 1) дисконектом вважається повна втрата зв'язку учасника змагань з сервером, що не може бути відновлений протягом 1 хвилини;
 - 2) в разі дисконекту одного з учасників змагань, після його повернення гра триває відповідно до внутрішньої механіки. Якщо не передбачено продовження гри, то сторони діють відповідно до Положення;
 - 3) якщо зв'язок не відновлено протягом 10 хвилин, виграш в геймі присуджується учаснику змагань, що залишився, якщо інше не передбачено Положенням.

7. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ФАЙТИНГ»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для проведення змагань використовуються ігрові дисципліни, що імітують процес єдиноборств. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін в матчі - 2;
 - 2) кількість учасників за одну сторону - 1.
3. Параметри гейму:
 - 1) параметри гейму визначаються Технічними правилами;
 - 2) мета гри - знизити параметр енергії об'єкта управління суперника за відведений час;
 - 3) гейм поділяється на раунди. Кожен раунд триває фіксований час відповідно до технічних правил гри;
 - 4) раунд закінчується програшем одного зі спортсменів, або нічиєю;

- 5) нічия в матчі не допускається;
 - 6) в разі, якщо всі гейми зіграні внічию, переможець визначається суддею матчу відповідно до Положення.
4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
- 1) паузи та тайм-аути: не більше трьох тайм-аутів по 20 секунд за гейм для однієї сторони;
 - 2) перелік арен та правила їх вибору: визначаються Технічними правилами;
 - 3) правила вибору сторони та чергування сторін: за замовчуванням визначаються обраною ігровою дисципліною та можуть бути доповнені Положенням;
 - 4) правила вибору та оголошення різновиду (схеми, виду) об'єкта управління або персонажу на початку гейму: вибір персонажу або персонажів здійснюється за правилами, встановленими грою, що використовується, або Технічними правилами.
5. Дії в разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
- 1) дисконектом вважається повна втрата зв'язку клієнта спортсмена з сервером, що не може бути відновлена протягом 1 хвилини;
 - 2) для онлайн змагань максимальний час дисконекту одного з учасників - 5 хвилин;
 - 3) в разі дисконекту одного зі спортсменів, після його повернення гейм триває зі збереженням рахунку по раундами;
 - 4) якщо зв'язок не відновлено протягом 5 хвилин, виграш в геймі присуджується спортсмену, що залишився.

8. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ТАКТИКО-СТРАТЕГІЧНИЙ СИМУЛЯТОР»

1. Загальні вимоги:
 - 1) для змагань використовуються тактико-стратегічні ігрові дисципліни (також відомі як Шутери), де спортсмен керує персонажем від першої чи третьої особи. Актуальні версії, модифікації, режими вказуються в Положенні;
 - 2) платформа: однакова для всіх учасників змагань апаратна і програмна частина, передбачена Положенням.
2. Учасники:
 - 1) кількість сторін матчу – 2;
 - 2) кількісний склад учасників за одну сторону передбачено Положенням;
 - 3) допустима кількість запасних учасників передбачено Положенням.
3. Параметри гейма:
 - 1) мета гри: знищити ігрові об'єкти управління суперника чи виконати відповідну місію;
 - 2) гейм поділяється на раунди, що мають обмежену кількість часу та кожен триває до повного знищення рухомих одиниць об'єкта управління або до виконання відповідної місії однією зі сторін;
 - 3) в разі закінчення часу в раунді перемогу отримує сторона захисту;
 - 4) перемогу в геймі отримує сторона, що виграла більшість раундів.
 - 5) нічия в геймі не допускається або, в окремих випадках, регулюється Положенням.

4. Організаційне забезпечення змагального процесу:
 - 1) тайм-аути: не більше трьох за гейм по 30 секунд, якщо інше не передбачено Положенням;
 - 2) перелік арен та правила їх вибору визначаються Положенням;
 - 3) правила вибору сторони та правила чергування сторін передбачено Положенням;
5. Дії в разі дисконекту або вимушеної зупинки гри:
 - 1) якщо дисконект одного або обох учасників змагань стався до моменту пошкодження об'єктів управління супротивника, то проводиться збереження раунду і перегравання цього раунду;
 - 2) у разі дисконекту одного або більше учасників змагань після моменту пошкодження об'єктів управління супротивника, то раунд не переграється;
 - 3) у разі перегравання раунду, учасник змагань обирає ті ж сторони об'єктів управління, що і в початковому раунді. Якщо вибір об'єкта управління кого-небудь з учасників змагань був випадковим, то при переграванні він обирає той різновид об'єкта управління, яким він грав в початковому раунді зі збереженням усіх початкових параметрів і характеристик.

9. Забезпечення рівних можливостей і незалежності результатів від випадковості

1. З метою забезпечення рівних можливостей та незалежності результатів від випадковості учасники мають виключати можливість отримання зовнішніх повідомлень в інтерфейсі відеогри та програм, що її запускають.
2. Під час матчу учасникам забороняється вести зовнішню комунікацію в програмах голосового зв'язку з іншими особами.
3. Учасники мають дотримуватися встановлених Положенням параметрів передматчевого рівня об'єкта управління.
4. Учасники зобов'язані, на вимогу судді або організатора змагань, пройти передматчеву перевірку видів та характеристик обраних ними об'єктів управління.

10. Процедури заміни, видалення зі змагань учасників змагань

1. Заміни заборонені, якщо інше не передбачено Положенням.
2. Заміни можуть бути передбачені Положенням для команд та у разі, якщо за сторону грає більш як один учасник. Правила та умови замін встановлюються Положенням.

11. Перелік дозволених та (або) заборонених дій спортсменів під час участі в змаганнях

1. Забороняються встановлення та використання програмного забезпечення або модифікація програмного забезпечення, що використовується на змаганнях, з метою змінення виду та налаштування програмного забезпечення спортивної ігрової дисципліни або змінення характеристики об'єкта управління, якщо це призводить до створення нерівних умов учасникам змагань під час їх проведення змагань, у тому числі:

- 1) тимчасово або постійно відкриває частину арени, недосліджену об'єктом управління учасника змагань;
 - 2) показує пересування об'єкта управління в місцях, недоступних для спостереження учасником змагань у звичайному режимі;
 - 3) покращує видимість арени, прибираючи візуальні ефекти, присутні у звичайному режимі, за винятком зниження якості графіки;
 - 4) дозволяє прослуховувати звукові ефекти об'єкта управління суперника, недоступні у звичайному режимі;
 - 5) показує інформацію про стан, предмети та характеристики об'єкта управління суперника, інформацію про наявність або стан важливих предметів арени;
 - 6) автоматично наводить засоби ураження об'єктів управління на ціль;
 - 7) зменшує ймовірність ураження об'єкта управління спортсмена від дій суперників;
 - 8) збільшує швидкість пересування об'єкта управління та швидкість вчинених ним дій, в т.ч. швидкість використання предметів;
 - 9) збільшує або послаблює ефект застосування предметів;
 - 10) використовує помилки ігрової дисципліни та її програмного коду для забезпечення переваги, а також дозволяє будь-які інші дії, недоступні в стандартному інтерфейсі відеогри, крім редагування текстових конфігураційних файлів (якщо це дозволено).
2. Забороняється апаратне чи програмне перепризначення клавіш та інших елементів пристроїв введення, якщо воно здійснюється поза стандартних інтерфейсів ігрової дисципліни. Проте, під час проведення змагань з використанням відеоігор, файлова структура яких відкрита для диспетчерів файлів, в разі якщо конфігураційний файл не може бути збережений для учасника змагань, може бути допущено використання заздалегідь підготовлених текстових конфігураційних файлів учасників змагань. Використання макросів і перевірка конфігураційних файлів на наявність заборонених команд обумовлюється Технічними правилами дисципліни та Положенням.
 3. Встановлення драйверів (керуючих програм), підключення власних пристроїв введення / виведення учасника змагань, завантаження конфігураційного файлу здійснюються тільки з дозволу судді та під його контролем або під контролем технічного фахівця, що обслуговує змагання. Некоректна робота драйверів власних пристроїв введення / виведення учасника змагань, некоректна робота самих цих пристроїв не може бути причиною зміни розкладу, зупинки матчів або скасування їх результатів. У разі неможливості налаштування власних пристроїв введення / виведення учасником змагань, він забезпечується пристроями введення / виводу організаторів змагань.
 4. Учасники змагань заздалегідь надають організаторам змагань всі файли, необхідні для налаштування своїх пристроїв та налаштування відображення ігрового процесу.
 5. За незначні порушення, які не впливають на хід матчу та не відбиваються на організації змагань, до учасника змагань, тренера команди, керівника команди санкції не застосовуються, однак такій особі може бути зроблено зауваження уповноваженим суддею змагань щодо дотримання порядку з вказівкою на

можливість застосування відповідних санкцій в разі повторного вчинення порушень.

6. За порушення, що впливають або можуть вплинути на хід змагань та призвели до перегравання, псування устаткування, негативно позначаються на громадському сприйнятті змагань, організаторів, команд та кіберспорту в цілому, але допущені свідомо, а також за навмисні незначні порушення та повторне їх вчинення, за яке особа була закликає до дотримання порядку, уповноваженим суддею змагання з вказівкою на можливість застосування санкцій, до учасника змагань, тренера команди, керівника та / або менеджера команди застосовується попередження.
7. За порушення, що вплинули на хід матчу або гейму, учаснику зараховується поразка в матчі або геймі відповідно.
8. За систематичні умисні порушення, що впливають або можуть вплинути на хід окремих матчів і змагання в цілому, а також при умисному порушенні, вчиненому після застосування другого попередження, учасник видаляється зі змагань.
9. За умисну нечесну гру учасник видаляється зі змагань та може бути дискваліфікований (у разі участі команди - повним складом) відповідно до вимог, передбачених Положенням, вимогами Федерації. До нечесної гри відноситься використання додаткового програмного забезпечення, не передбаченого Правилами, Положенням, Технічними правилами, умисний програш у матчі тощо.
10. Наступні дії учасників, які тягнуть за собою застосування дисциплінарних стягнень (санкцій):
 - 1) суперечки з суддями та суперниками в усній формі та за допомогою внутрішньоігрових та інших програмних інструментів текстового спілкування - попередження;
 - 2) навмисне затягування початку матчу або гейму - попередження;
 - 3) спроба заподіяти будь-яким способом вплив на прийняття суддею рішення зі спірних ігрових ситуацій - попередження;
 - 4) на ЛАН змаганнях та ЄЗВО пошкодження або завдання ударів по обладнанню та меблям, а також по будь-якому спортивному або особистому майну - від попередження до видалення зі змагань, в залежності від характеру завданих пошкоджень;
 - 5) різке від'єднання кабелів обладнання: ненавмисне - попередження, умисне - попередження або видалення зі змагань в залежності від наслідків;
 - 6) умисний безпричинний дисконект, припинення відеогри, вимикання ігрового комп'ютера під час гри - присудження поразки в поточному геймі, попередження або видалення зі змагань;
 - 7) розкриття корпусу грального обладнання або умисне від'єднання кабелів обладнання, його відключення на ЛАН-змаганнях та ЄЗВО - попередження чи присудження поразки в поточному геймі, або видалення зі змагань;
 - 8) встановлення програмного забезпечення без дозволу судді (ЛАН-змагання та ЄЗВО) - попередження;
 - 9) встановлення та / або використання забороненого програмного забезпечення або заборонених макросів, неприпустиме репрограмування пристроїв введення / виводу - видалення зі змагання, присудження поразки в поточному матчі з можливою подальшою дискваліфікацією відповідно до норм, передбачених Положенням, вимогами Федерації;

- 10) неповажні дії в бік глядачів, інших учасників змагань, суддів або офіційних осіб, нецензурна лексика усна та за допомогою внутрішньоігрових та інших програмних інструментів текстового спілкування, в т. ч. будь-якою мовою - попередження, повторна дія - видалення зі змагань;
- 11) умисні перешкоди проведенню інших матчів - попередження;
- 12) надання неправдивих реєстраційних даних - попередження та подальше обов'язкове виправлення даних, у разі неможливості виправлення або при настанні невідворотних наслідків - видалення;
- 13) передача власного ігрового акаунту іншим особам, постійна або тимчасова - видалення зі змагань (якщо виявлено на змаганнях) як учасника змагань, який передав свій акаунт, так і того, хто грав за нього з можливою подальшою дискваліфікацією відповідно до Положення та вимог Федерації;
- 14) трансляція до мережі Інтернет без відома організаторів, у разі, якщо відповідно до Положення трансляція має проводитися за згодою організатора - від попередження до видалення зі змагань з можливою подальшою дискваліфікацією відповідно до Положення та вимог Федерації, в залежності від наслідків, спричинених такою трансляцією;
- 15) змова з оглядачем, що призводить до нечесної гри, або прийняття підказок від оглядача без повідомлення судді матчу про його некоректну поведінку - видалення зі змагань з можливою подальшою дискваліфікацією відповідно до Положення та вимог Федерації, в залежності від наслідків;
- 16) некоректні щодо суперника дії учасника/ів змагань, що впливають на результат гри - видалення учасника/ів змагань;
- 17) некоректні дії тренера в бік оглядача/ів, глядачів і суддів - видалення тренера;
- 18) часте, необґрунтоване та марне використання внутрішньоігрового чату ігрової дисципліни - попередження;
- 19) необґрунтовані зупинки гри, зупинки гри понад встановлену кількість - попередження;
- 20) запізнення до початку матчу за розкладом: від 5 до 15 хвилин - попередження, понад 15 хвилин - присудження поразки в матчі. Організатор змагань має право змінювати часові рамки;
- 21) відмова змінити ігровий псевдонім або назву групи, що використовуються на змаганнях в турнірній таблиці - призначення такого на розсуд головного судді та попередження. В разі неможливості зміни, учасник змагань може бути не допущений до змагань;
- 22) відмова або неможливість на онлайн-змаганнях на вимогу судді задіяти додатковий пристрій введення, який контролює достовірність учасника змагань, надання документів, що посвідчує особу - присудження поразки в наступному матчі;
- 23) відмова або неможливість пред'явити на вимогу судді документи, що засвідчують особу, або діючу довідку від лікаря, що дозволяє участь в змаганнях - видалення;
- 24) одяг, що недопустимий або образливий для оточуючих, або суперечить Положенню, в тому числі в частині розміщення реклами - недопущення до змагань, а в разі, якщо він змінений або виявлений вже під час змагань -

- попередження та обов'язкове усунення порушення. В разі неусунення - видалення;
- 25) необґрунтоване затягування початку гейму, відсутність готовності після встановленого часу до початку матчу або гейму - в разі ігнорування попередження - присудження поразки в поточному геймі;
 - 26) невірне введення результату в систему турнірної платформи чи надання судді матчу - попередження;
 - 27) зняття (скасування) паузи, виставленої суперником завчасно до її закінчення, або паузи, виставленої суддею - попередження, а якщо таке зроблено неодноразово протягом одного гейму, що призвело до програшу суперника - присудження поразки у відповідному геймі;
 - 28) відмова в зміні арени (якщо зміна арени залежить від учасника) на встановлену згідно з Правилами та Положенням - присудження поразки в поточному матчі;
 - 29) вчинення заборонених прийомів та дій в середині ігрової дисципліни, використання заборонених персонажів, юнітів та предметів - попередження (якщо таке з'ясувалося постфактум за результатами перегляду запису - від скасування результатів гейму до присудження поразки винній стороні);
 - 30) об'єднання зусиль двох і більше сторін одного матчу в ході проведення змагань за системою «Кожен проти всіх» проти будь-якої сторони або проти всіх, хто залишився поза рамками дозволеної правилами дисципліни взаємодопомоги - технічна поразка всіх сторін, що об'єдналися в поточному геймі з можливою подальшою дискваліфікацією відповідно до Положення та вимог Федерації;
 - 31) в інших випадках, прямо передбачених цими Правилами, Положенням, а також на розсуд уповноваженого судді відповідного змагання, коли така санкція є сумісною з урахуванням тяжкості вчиненого порушення та відповідно до принципів чесної гри.
11. У випадках, передбачених Положенням, для ігрових дисциплін, в яких не допускається отримання учасником відомостей про дії суперника поза інтерфейсом клієнта відеогри, якщо учасник не проводив або не зберіг запис гри (не надав такий запис за запитом судді), до учасника застосовується санкція у вигляді попередження або присудження поразки в одному або декількох геймах одного матчу, за якими учасник не надав запис, якщо це призвело до неможливості визначити, чи використовував учасник, що не записав гру або відео ігрового процесу, заборонене програмне забезпечення, а підозра про це була оголошена стороною суперника.
 12. Будь-яке порушення оглядачем Правил, спортивної етики, провокування на порушення учасників, оглядачів та інших осіб веде до негайного видалення оглядача з арени поточного матчу та зі змагань в цілому.

12. Способи фіксації результатів змагань та (або) порушення Правил

1. Результати матчів фіксуються в протоколах матчів або в системі турнірної платформи.
2. Судді контролюють вірність відображення результатів матчів в підсумкових протоколах.

3. Контроль за дотриманням Правил здійснюється суддівською колегією наступним чином:
 - 1) безпосереднім наглядом;
 - 2) постфактум після перегляду записів (або відеозаписів) матчевих ігор;
 - 3) скріншотами та за допомогою спеціалізованих програм, встановлених на наданих учасникам комп'ютерах, а також на комп'ютері розташування ігрового сервера.

13. Правила поведінки учасників змагань

1. Учасники зобов'язані дотримуватися загальноприйнятих норм поведінки, виявляти шанобливе ставлення до офіційних осіб, суддів, глядачів, представників преси, а також до інших учасників.
2. Учасники змагань зобов'язані утримуватися від грубих і образливих висловлювань, жестів і дій.
3. Учасники змагань зобов'язані дотримуватися принципів спортивної поведінки та принципів чесної спортивної боротьби.
4. Учасники змагань зобов'язані знати та дотримуватися цих Правил, Положення про відповідні змагання, а також вимог Федерації.

14. Види санкцій, що застосовуються за порушення Правил

1. За порушення Правил до учасників в порядку та на умовах, передбачених цими Правилами, Положенням про змагання, уповноваженими суддями (суддівськими органами) відповідного змагання можуть застосовуватися такі санкції:
 - 1) попередження;
 - 2) видалення;
 - 3) технічна поразка в геймі;
 - 4) технічна поразка в матчі.
2. Попередження є санкцією, яка застосовується за вчинення вперше незначного порушення та виражається в усному чи письмовому нагадуванні суті дотримання правила, а також попередженням про застосування іншої, більш суворої санкції в разі повторного вчинення порушення. За вчинення повторного порушення може бути застосовано друге попередження, що може призвести до видалення.
3. Видалення є санкцією, яка виражається у вимозі покинути місце проведення змагань та / або територію, на якій знаходяться офіційні особи. У разі видалення учасника зі змагань, що проводяться за системою на вибування (або на відповідному етапі змагання), учаснику зараховується технічна поразка у всіх можливих наступних матчах з нульовим рахунком. Зайняте місце не зберігається. За необхідності, для остаточного розподілу місць, після видалення такого учасника, призначаються додаткові матчі. У разі видалення учасника змагань, що проводяться за круговою системою (або на відповідному етапі, в т.ч. груповому), якщо учасник брав участь в більш ніж половині матчів змагань (етапів), за решту йому надається технічна поразка, якщо він зіграв не більш як половину матчів - результати зіграних ним матчів змагань (етапів) анулюються.
4. Видалення застосовується в разі застосування другого попередження, а також у випадках:
 - 1) надання особою недостовірної інформації про себе (ПІБ, вік, інші дані);

- 2) здійснення командою неузгодженої заміни учасника;
 - 3) використання нікнейму та / або найменування команди, що захищені авторськими правами третіх осіб (при відсутності у користувача письмового дозволу від власника авторських прав на таке використання), схожого чи ідентичного нікнейму інших учасників змагань та / або найменуванням іншої команди, схожого чи ідентичного нікнейму офіційних осіб спортивних змагань, а також нікнеймів, що мають нецензурне, непристойне або образливе значення;
 - 4) недотримання вимоги про конфіденційність при спілкуванні з офіційними особами;
 - 5) недотримання принципів спортивної поведінки та чесної гри;
 - 6) використання декількох ігрових акаунтів та / або неліцензійних ігрових акаунтів;
 - 7) використання будь-якого програмного забезпечення, що впливає на внутрішньоігрову механіку дисципліни змагань, в тому числі призначеного для зміни внутрішньоігрових параметрів з метою надання переваги собі та / або створення перешкод для нормального ходу гри своєму супернику;
 - 8) відмови зареєструватися на офіційній турнірній платформі змагання;
 - 9) використання забороненої / неузгодженої ігрової та / або голосової платформи;
 - 10) неявки на два чи більше матчів поспіль;
 - 11) фіксації факту, що учасник був викритий в шахрайстві, використовував заборонене програмне забезпечення;
 - 12) відмови від продовження участі в змаганнях без поважних причин;
 - 13) неможливості продовжити участь у змаганнях за станом здоров'я (після оголошення перерви для надання учаснику медичної допомоги). В разі, якщо учасник у складі команди - може бути проведена заміна учасника, якщо такий порядок передбачений Положенням;
 - 14) в інших випадках, прямо передбачених цими Правилами, Положенням, а також на розсуд уповноваженого судді відповідного змагання, коли така санкція є сумісною з урахуванням тяжкості вчиненого порушення та відповідає принципам чесної гри.
5. Технічна поразка в геймі є санкцією, яка виражається в присудженні учаснику або команді - порушнику поразки в геймі, а його / її супернику - перемоги в геймі. В разі, якщо гейм, в рамках якого має бути застосовано технічну поразку, був зіграний, його результати підлягають анулюванню. Учасник або команда, яким було присуджено поразку в геймі вважається переможеним / ою в геймі, а його / її суперник вважається переможцем в геймі, за винятком випадку присудження поразки в геймі обом учасникам змагань (обом командам). У разі застосування санкції у вигляді технічної поразки в геймі, всі раніше застосовані санкції в рамках даного гейму зберігаються.
6. Технічна поразка в геймі застосовується у випадках:
- 1) грубого порушення обов'язку дотримуватись загальноприйнятих норм поведінки, прояв неповажного ставлення до офіційних осіб змагань, глядачів, представників преси, а також до інших учасників змагань;
 - 2) затримки початку гейму або запізнення до початку гейму;

- 3) початку гейму в неповному складі команди;
 - 4) відмови у наданні допуску в ігрову «кімнату» суддям та / або оглядачам;
 - 5) надсилання надмірної кількості повідомлень (флуд) у внутрішньоігровий чат;
 - 6) навмисного порушення ходу змагального процесу (вибір невірної ігрової колоди, схеми, арени, персонажа і т.п.);
 - 7) умисного порушення ігрових налаштувань у випадку, коли ігрову «кімнату» створює учасник змагань;
 - 8) неможливості продовжити участь в геймі за станом здоров'я (після оголошення перерви для надання учаснику медичної допомоги тривалістю до 15 (п'ятнадцяти) хвилин). У разі, якщо такий учасник в складі команди - може бути проведена його заміна, якщо цей порядок передбачений Положенням;
 - 9) в інших випадках, прямо передбачених цими Правилами, Положеннями, а також на розсуд уповноваженого судді відповідного змагання, коли така санкція є сумісною з урахуванням тяжкості вчиненого порушення та відповідає принципам чесної гри.
7. Технічна поразка в матчі є санкцією, яка виражається у присудженні учаснику або команді - порушнику поразки в матчі, а його / її супернику - перемоги в матчі. У разі якщо матч, у рамках якого має бути застосовано технічну поразку, був зіграний, його результати підлягають анулюванню. Учасник або команда, яким було присуджено поразку в матчі, вважається переможеним / ою в матчі, а його / її суперник вважається переможцем в матчі, за винятком випадку присудження поразки в матчі обом учасникам змагань (обом командам). Присудження технічної поразки в матчі може бути наслідком видалення учасника або команди. У разі застосування санкції у вигляді технічної поразки в матчі, всі раніше застосовані санкції в рамках даного матчу зберігаються.
8. Технічна поразка в матчі застосовується у випадках:
- 1) неявки учасника або команди на матч;
 - 2) поломки спортивного обладнання та / або інвентарю, наданого організаторами учасникам або командам на час проведення змагань;
 - 3) навмисного встановлення ігрових налаштувань, які не відповідають вимогам Правил, в тому випадку, коли ігрову «кімнату» створює учасник (команда);
 - 4) навмисного порушення змагального процесу (вибір невірної ігрової колоди, схеми, арени, персонажа і т.п.);
 - 5) навмисного вчинення систематичних порушень, що впливають або можуть вплинути на хід окремих матчів і змагання в цілому;
 - 6) неможливості продовжити участь в матчі за станом здоров'я (після оголошення перерви для надання учаснику медичної допомоги тривалістю до 15 (п'ятнадцяти) хвилин). У разі, якщо учасник у складі команди - може бути проведена його заміна, якщо такий порядок передбачений Положенням;
 - 7) в інших випадках, прямо передбачених цими Правилами, Положеннями, а також на розсуд уповноваженого судді відповідного змагання, коли така санкція є сумісною з урахуванням тяжкості вчиненого порушення та відповідним принципам чесної гри.

9. Положенням та вимогами Федерації може бути передбачено застосування інших, не передбачених цими Правилами санкцій за порушення відповідного Положення та вимог Федерації.

15. Вимоги до забезпечення безпеки під час проведення змагань

1. Створення умов для безпеки під час проведення ЛАН змагань з кіберспорту здійснюється відповідно до законодавства України.

16. Вимоги до спортивного екіпірування та розміщення на ньому реклами

1. Форма учасників має бути придатною для виступу в відповідній дисципліні та не містити ніяких позначень, тексту або поєднань символів, які могли б бути образливими.
2. На екіпіровці не має бути будь-яких написів будь-якою мовою чи у транслітерації, зображень тощо, що можуть бути трактовані як дискримінаційні за ознаками раси, кольору шкіри, політичних, релігійних та інших переконань, статі, етнічного та соціального походження, майнового стану, місця проживання, за мовними або іншими ознаками.
3. Форма одягу учасника та вимоги до розміщення реклами визначаються Положенням.
4. Учасники, чия форма одягу не відповідає вимогам, які визначено Положенням, до змагань не допускаються.

17. Вимоги до технічних характеристик спортивного інвентарю в кіберспорті

1. Вимоги до технічних характеристик спортивного інвентарю в кіберспорті визначаються Федерацією.
2. Спортивний інвентар в кіберспорті може охоплювати відеогру, комп'ютер, монітор, планшет, консоль, відеогру, пристрої, необхідні для спілкування учасників змагань, пристрої введення / виведення, джойстик та інші технічні засоби.
3. Комп'ютери та технічні пристрої за параметрами продуктивності повинні відповідати вимогам, рекомендованим Міжнародною Федерацією Кіберспорту, або, в разі їх відсутності, тими, що вказуються виробниками (розповсюджувачами, правласниками) ігрових дисциплін, що використовуються в якості рекомендованих, а також бути обладнаними усіма необхідними для проведення змагань, пристроями введення / виводу.
4. Розмір моніторів комп'ютерів, які використовуються в ході змагань:
 - 1) має становити не менше 19 дюймів за діагоналлю;
 - 2) у разі проведення змагань з використанням ігрових приставок (один монітор для обох сторін) розмір монітора за діагоналлю має складати не менше 27 дюймів;
 - 3) у разі проведенні змагань зі змагальних головоломок, розмір дисплея регулюється Положенням;
 - 4) параметр часу відгуку монітору має бути не більше 5 мілісекунд.
5. Склад інвентарю визначається дисципліною або видом програми змагання (ігровою дисципліною, що використовується), або, в разі можливості вибору, Положенням.

6. Крім операційної системи на ігрові комп'ютери має встановлюватися програмне забезпечення, необхідне для проведення змагань, а також надаватися пристрої, необхідні для спілкування учасників, пристрої введення / виводу та інші технічні засоби.
7. У разі проведення змагань з використанням відеоігор з локальними серверами, різниця в часі між відправленням запиту та отриманням відповіді (пінг) між комп'ютером та сервером не має перевищувати 20 мілісекунд.
8. У разі проведення змагань з використанням ігор на мобільних платформах учасникам дозволяється використовувати особисті мобільні пристрої або використовувати пристрої, надані організаторами змагань.
9. Організатори, відповідно до Положення, можуть забезпечити можливість підключення пристроїв введення / виведення, що належать учасникам. Пристрої, що підключаються, не мають містити заборонених програм. При цьому учасник зобов'язаний забезпечити організаторам можливість перевірки ними пристроїв на наявність заборонених програм.

18. Умови заміни спортивного інвентарю (пошкодження або втрата)

1. Під час проведення ЛАН змагань учасники можуть використовувати власний інвентар (пристрої введення / виводу (клавіатура, миша), навушники і мікрофон, джойстик, килимок) або ж той, що надається організатором.
2. Учасники зобов'язані дбайливо ставитися до інвентарю, наданого організатором.
3. Заміна інвентарю, наданого організатором, в разі його пошкодження або втрати, здійснюється організатором змагань.
4. В разі, якщо буде доведено, що інвентар був вкрадений учасником, цей учасник може бути оштрафований на вартість такого обладнання та дискваліфікований відповідно до Положення та вимог Федерації.

19. Вимоги до медико-санітарного забезпечення

1. Одним з головних завдань організатора ЛАН змагань є забезпечення здоров'я учасників змагань, гостей, глядачів, офіційних осіб та їх безпеки.
2. Організатор ЛАН змагань має забезпечити надання медичної допомоги відповідно до норм організації та надання медичної допомоги учасникам змагань, глядачам, офіційним особам в ході проведення відповідних заходів.
3. Медико-санітарне забезпечення включає:
 - 1) надання першої допомоги учасникам змагань безпосередньо на місці змагань;
 - 2) спостереження за виконанням санітарно-гігієнічних вимог при проведенні змагань;
 - 3) контроль за станом здоров'я учасників та перевірка правильності оформлення допуску учасників до змагань (за станом здоров'я).

20. Проведення змагань в разі зміни кліматичних та інших факторів

1. Внаслідок настання обставин, що виникли в результаті подій надзвичайного характеру (несприятливі погодні умови, відключення електроенергії, війна, епідемія, терористичний акт тощо), суддівська колегія має право скасувати ЛАН

змагання чи перенести час і дату проведення змагань, або прийняти рішення про проведення фінального етапу ЛАН змагань в онлайн форматі.

21. Терміни розгляду та прийняття рішень за запереченнями, протестами, апеляціями, із зазначенням розміру застави за протест (при наявності застави), а також повернення такої застави при задоволенні протесту, які надійшли в ході проведення змагань

1. Учасник може заявити протест протягом 10 хвилин після закінчення матчу. Одразу після заяви протесту суддя матчу має передати протест через Головного суддю (в разі його відсутності - заступника Головного судді) в суддівську колегію і надалі керуватися остаточним рішенням суддівської колегії.
2. Порядок подачі протесту визначається Положенням. Рішення суддівської колегії з приводу протесту є остаточним та оскарженню не підлягає.
3. Терміни розгляду та прийняття рішень в разі подання заперечень, протестів, апеляцій, із зазначенням розміру застави за протест (при наявності застави), а також повернення такої застави в разі задоволення протесту, що надійшли в ході проведення змагань, визначаються Положенням.

22. Орган, до компетенції якого віднесено повноваження щодо розгляду заперечень, протестів, апеляцій

1. Належним чином складені та подані протести розглядаються суддівською колегією.

23. Визначення переможця змагань та розподіл місць

1. Перемога в матчі присуджується за кількістю виграних геймів. Кількість геймів в матчі визначається Положенням. Учасник змагань, який виграв матч, вважається переможцем.
2. Закінчення матчу визначається згідно з внутрішньоігровою механікою відповідного виду ігрової дисципліни / програми.
3. Суддівська колегія до початку змагань визначає та оголошує кількість учасників фінальної стадії, що проводиться за олімпійською системою.
4. Спосіб визначення переможця залежить від системи проведення змагань:
5. Олімпійська система змагань:
 - 1) ця система передбачає вибування учасника після першого програшу;
 - 2) формат проведення матчів - ВО1 (до однієї перемоги) або ВО3 (до двох перемог), якщо інше не передбачено Положенням;
 - 3) підсумковий розподіл місць учасників (визначення підсумкової класифікації спортсменів) проводиться згідно з Додатком № 1.
6. Олімпійська система з вибуванням після двох поразок:
 - 1) ця система змагань передбачає вибування учасника тільки після двох поразок;
 - 2) формат проведення матчів - ВО3 (до двох перемог), якщо інше не передбачено Положенням;
 - 3) підсумковий розподіл місць учасників змагань (визначення підсумкової класифікації спортсменів) проводиться відповідно до Додатку № 2.
7. Кругова система:

- 1) ця система найчастіше використовується для групового етапу з метою виявлення найсильніших учасників змагань та виходу їх до наступного етапу змагань;
- 2) кожна команда грає по черзі з усіма іншими (приклад порядку визначення черговості матчів міститься у Додатку № 3);
- 3) підсумковий розподіл місць учасників змагань (визначення підсумкової класифікації спортсменів) проводиться відповідно до кількості виграних матчів;
- 4) місця, які посіли учасники, визначаються за кількістю набраних очок, що залежать від кількості виграних матчів, якщо інше не передбачено Положенням;
- 5) в разі рівності очок у двох або декількох команд переможець визначається відповідно до Положення.

8. Швейцарська система:

- 1) у ході проведення турніру за швейцарською системою в кожному турі (починаючи з другого-третього) зустрічаються учасники змагань, що набрали рівну кількість очок, причому перемога в такій зустрічі забезпечує суттєве покращення позиції в турнірі, а поразка значно опускає учасника змагань вниз по турнірній таблиці;
- 2) у першому турі пари розбиваються або випадковим жеребкуванням, або за рейтингом учасників змагань: учасники змагань розбиваються на дві рівні групи з рейтингів (групу найсильніших та групу слабких по рейтингу), після чого пари складаються за принципом: найсильніший з першої групи проти найсильнішого з другої, другий за силою з першої групи проти другого за силою з другої тощо. Наприклад, при 30 учасниках перший (за рейтингом) грає з 16-м, другий з 17-м і т.д.;
- 3) в наступних турах всі учасники розбиваються на групи з однаковою кількістю набраних очок. Після першого туру, груп буде три: перемогли, програли та зіграли внічию;
- 4) пари учасників для наступного туру складаються з однієї групи за кількістю очок, за таким самим, що й в першому турі, рейтинговим принципом (кращий учасник з верхньої половини групи, по можливості, зустрічається з кращим гравцем з нижньої половини цієї групи). При цьому не допускається, щоб одна й та ж пара грала в турнірі більше одного матчу;
- 5) місця в турнірі розподіляються за набраною кількістю очок;
- 6) учасники, що набрали рівну кількість очок, розподіляються за додатковими показниками.

9. Змішана система:

- 1) ця система змагань являє собою різні комбінації кругової, олімпійської та олімпійської системи з вибуванням після двох поразок;
- 2) підсумковий розподіл місць учасників проводиться відповідно до правил підведення підсумків за кожною системою змагань, які використовуються в комбінації.

24. Інші положення, зумовлені особливостями кіберспорту

1. За форматом проведення змагання поділяються на ЛАН змагання, ЄЗВО, онлайн змагання.
2. ЛАН змагання проводяться на спеціально обладнаних майданчиках, в одному приміщенні (або в декількох суміжних).
3. ЄЗВО - єдині змагання на віддалених об'єктах проходять одночасно у двох та більше географічно віддалених місцях на ЛАН-майданчиках, що мають підключення до мережі Інтернет. Реєстрація на змагання, жеребкування та турнірна таблиця є єдиною для всіх місць проведення таких змагань, хід і результати змагань фіксуються в автоматизованій онлайн-системі проведення змагань (АОС).
4. В ході проведення онлайн змагань взаємодія учасників, суддів та іншого технічного та обслуговуючого персоналу відбувається через мережу Інтернет, а реєстрація учасників, жеребкування, хід змагань, їх кінцеві та проміжні результати фіксуються на турнірній платформі.
5. Проведення онлайн змагань в якості офіційних змагань допускається тільки в наступних випадках, якщо:
 - 1) це передбачено Положенням;
 - 2) змагання є відбірковим етапом та наступний етап проходить в форматі ЛАН або ЄЗВО;
 - 3) обладнання та / або програмне забезпечення всіх учасників, як мінімум фінального етапу, дозволяє контролювати достовірність їх участі;
 - 4) у спеціальних випадках, встановлених Міжнародною Федерацією Кіберспорту для міжнародних змагань.

VI. ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАТОРІВ ЗМАГАНЬ

1. Права та обов'язки організаторів змагань з підготовки та проведення змагань

1. Організатори змагань:
 - 1) затверджують Положення;
 - 2) визначають умови та календарний план їх проведення;
 - 3) визначають терміни та умови допуску до участі в змаганнях;
 - 4) визначають порядок виявлення найкращого учасника або кращих учасників;
 - 5) визначають порядок організаційного та іншого забезпечення змагання;
 - 6) забезпечують фінансування змагань в затвердженому ними порядку;
 - 7) мають інші повноваження відповідно до законодавства України.

VII. ВИМОГИ ДО ЗДІЙСНЕННЯ СУДДІВСТВА

1. Формування суддівської колегії

1. Змагання, в залежності від їх рівня, дисциплін, або інших критеріїв, можуть обслуговуватися одним суддею або колегією суддів. У випадку, якщо змагання обслуговується одним суддею, він об'єднує у собі усі функції головного, лінійного

суддів та судді матчу. Формат суддівства (одноособово або колегією), чисельність, персональний склад суддів на змаганнях встановлюється Положенням.

2. Суддівська колегія складається зі спортивних суддів, призначених для організації суддівства відповідного змагання, до складу якої можуть входити:
 - 1) Головний суддя та його заступники;
 - 2) Лінійні судді;
 - 3) Судді матчів;
3. Суддя або суддівська колегія призначається Організаційним комітетом. Суддівську колегію та розподіл посад серед її членів, за винятком посади Головного судді, здійснює Головний суддя змагань за погодженням з Організаційним комітетом.
4. Кількість лінійних суддів та суддів матчу визначається Головним суддею змагань за погодженням з Організаційним комітетом залежно від кількості майданчиків, спортивних дисциплін та кількості учасників.
5. Заміна суддів матчу здійснюється за рішенням Головного судді, як правило, в перерві між черговими геймами.
6. Заміна лінійних суддів здійснюється за рішенням Головного судді.
7. Суддя / Суддівська колегія здійснює контроль за дотриманням Правил, у тому числі:
 - 1) безпосереднім наглядом;
 - 2) постфактум при перегляді записів (або відеозаписів) матчевих ігор, скриншотів та за допомогою спеціалізованих програм, встановлених на наданих учасникам комп'ютерах, а також на комп'ютері розташування ігрового сервера.
8. У випадку, якщо будь-який суддя змагання є членом сім'ї або близьким родичем учасника змагань або члена команди учасника змагань, або за наявності інших причин для необ'єктивного здійснення суддівства (конфлікту інтересів), суддя зобов'язаний заявити самовідвід.
9. У разі якщо зазначені в цьому пункті обставини будуть виявлені будь-яким іншим учасником змагань або членом його команди, офіційною особою чи іншим суддею, такі особи мають право заявити відвід такому судді.
10. У випадку, якщо на змаганнях, що обслуговуються одним суддею, будуть виявлені обставини, що можуть бути причиною для його самовідводу, Організатор приймає рішення про його відвід та здійснює його заміну на суддю відповідної кваліфікації.
11. Заява про відвід (самовідвід) розглядається суддівською колегією та приймається рішення більшістю голосів. Особа щодо якої розглядається відвід (самовідвід) не може брати участі в обговоренні такого відводу та брати участь в голосуванні щодо нього. У разі, якщо змагання обслуговується одним суддею, питання про відвід розглядається Організатором змагань.
12. У випадку, якщо суддівська колегія, без урахування особи, щодо якої заявлено відвід (самовідвід), складається менш ніж з трьох суддів, участь в розгляді відводу (самовідводу) має приймати представник Організатора змагань або уповноважена ним особа.

2. Склад суддівської колегії, найменування посад спортивних суддів, їх повноваження

1. До складу суддівської колегії входять Головний суддя змагань, лінійні судді та судді матчів.
2. До складу суддівської колегії має входити не менше трьох осіб.
3. Головний суддя на всеукраїнські змагання призначається Організатором змагань та затверджується Федерацією.
4. Суддівська колегія на онлайн змагання та ЛАН змагання, що не носять Всеукраїнський статус, призначається Організатором змагань.
5. Кількість заступників Головного судді визначається Головним суддею змагань за погодженням з Організатором змагань в залежності від кількості майданчиків та учасників змагань, але не може бути більш як троє.
6. За відсутності Головного судді рішення приймає заступник Головного судді, який призначається Головним суддею.
7. Заступник Головного судді під час відсутності Головного судді виконує його обов'язки, користується всіма його правами, здійснює керівництво суддівською колегією, відповідно до Правил та Положення.
8. Повноваження суддівської колегії:
 - 1) приймає рішення щодо присудження поразки в матчі або геймі та видалення учасника зі змагань;
 - 2) анулює результат, досягнутий на змаганнях віддаленим учасником;
 - 3) в разі необхідності, скасовує змагання або переносить час і дату проведення змагань;
 - 4) розглядає протести та виносить остаточні рішення за результатами розгляду;
 - 5) визначає та оголошує до початку змагань число учасників фінальної стадії, що проводиться за системою прямого вибування;
 - 6) здійснює інші повноваження, передбачені Правилами та Положенням.

3. Права та функціональні обов'язки спортивних суддів з підготовки, проведення та завершення змагань

1. Головний суддя:
 - 1) відповідає за суддівство змагань відповідно до цих Правил;
 - 2) організовує роботу суддівської колегії;
 - 3) контролює стан місця проведення змагань, комп'ютерного обладнання та інших технічних засобів;
 - 4) проводить засідання суддівської колегії, приймає протести та виносить їх на розгляд суддівської колегії;
 - 5) підписує підсумковий протокол змагань та письмовий звіт про результати проведення змагань;
 - 6) оцінює роботу суддів, які обслуговують змагання;
 - 7) застосовує санкції в межах своєї компетенції.
2. Головний суддя має право:
 - 1) відкласти час початку змагань, якщо умови їх проведення не відповідають вимогам цих Правил;
 - 2) оголосити перерву або змінити розклад ігор;

- 3) відсторонити від суддівства змагання спортивних суддів, у разі порушення ними Положення, цих Правил, законодавства України, за неспортивну поведінку;
 - 4) видалити учасників та інших офіційних осіб за неспортивну поведінку, порушення Положення, цих Правил, законодавства України.
3. Заступник головного судді:
- 1) за відсутності головного судді виконує його обов'язки, користується всіма його правами;
 - 2) здійснює керівництво суддівськими бригадами, відповідно до Правил та Положення.
4. Суддя матчу:
- 1) несе відповідальність за проведений ним матч відповідно до цих Правил та Положення;
 - 2) до початку матчу має переконатися в готовності комп'ютерного обладнання та меблів ігрових місць кожного учасника змагань;
 - 3) має бути уважним та об'єктивним, його присутність не має впливати на хід спортивної боротьби. Займане ним місце під час зустрічі має забезпечувати повний контроль над виконанням спортсменами технічних дій;
 - 4) зобов'язаний інтерпретувати ігрові події в повній відповідності до цих Правил. Рішення судді матчу може бути скасовано Головним суддею;
 - 5) складає протокол зустрічі.
5. Лінійний суддя:
- 1) відповідає за стан комп'ютерного обладнання та інших технічних засобів;
 - 2) керує технічним персоналом або самостійно здійснює усунення неполадок апаратного і програмного забезпечення;
 - 3) зобов'язаний до початку, протягом та після зустрічі контролювати стан комп'ютерного обладнання.

Директор
Департаменту фізичної культури
та неолімпійських видів спорту
Міністерства молоді та спорту України

Людмила ПАНЧЕНКО

_____ 2021 року

ПОГОДЖЕНО

Протоколом Правління

ГО «ВО «ФЕДЕРАЦІЯ КІБЕРСПОРТУ (ЕЛЕКТРОННОГО СПОРТУ) УКРАЇНИ»

№ 19 від 21 жовтня 2021 року

Голова правління _____

Іван ДАНИШЕВСЬКИЙ



Додаток №1

до Правил спортивних змагань з
кіберспорту (електронного
спорту)

**Розподіл місць учасників у змаганнях, що проводяться за
Олімпійською системою**

Приклад

Місце	Ім'я	Динаміка гри	Виграші (W)	Програші (L)	Коефіцієнт
1	A	W W W W	4	0	12
2	B	W W W L	3	1	10
3	E	W W L W (матч за 3 місце)	3	1	8
4	F	W W L L (матч за 3 місце)	2	2	6
5-8	H	W L	1	1	4
	G	W L	1	1	
	D	W L	1	1	
	C	W L	1	1	
9-16	L	L	0	1	2
	K	L	0	1	
	O	L	0	1	
	P	L	0	1	
	I	L	0	1	
	J	L	0	1	
	N	L	0	1	
	M	L	0	1	

1. Підрахунок місця починається завжди з виявлення фіналістів (1-4 місця):
 - 1) 1 місце - учасник А (виграв в учасника В);
 - 2) 2 місце - учасник В;
 - 3) 3 місце - учасник Е (Виграв в учасника F матч за 3-4 місце);
 - 4) 4 місце - учасник F.
2. Розрахунок 5-8 місця:
 - 1) Гра 9. учасник Н програв
 - 2) А (1 місце);

- 3) Гра 10. учасник D програв учаснику E (3 місце);
 - 4) Гра 11. учасник G програв учаснику B (2 місце);
 - 5) Гра 12. учасник C програв учаснику F (4 місце).
3. Слід вважати, що учасник, який програв більш сильному учаснику, займає більш високе місце:
 - 1) 5 місце - учасник H;
 - 2) 6 місце - учасник G;
 - 3) 7 місце - учасник D;
 - 4) 8 місце - учасник C.
 4. Підрахунок 5-8 місця через коефіцієнти, зазначені в таблиці вище. Коефіцієнт розраховується наступним чином: $ax + b$, де x - множник (крок), $a = 2$, b - в даному випадку дорівнює 0. Такий підхід спрощує виявлення місць всередині 5-6, 7-8, 9-12 і 13-16 місць. Розрахунок відбувається шляхом складання коефіцієнтів всіх суперників учасника в сітці, а учасник з найбільшим числовим значенням займає більш високе місце:
 - 1) учасник H = A (12) + I (2) = 14;
 - 2) учасник G = B (10) + J (2) = 12;
 - 3) учасник D = E (8) + M (2) = 10;
 - 4) учасник C = F (6) + N (2) = 8.
 5. Розрахунок 9-16 місця:
 - 1) Гра 1. учасник P програв учаснику A (1 місце);
 - 2) Гра 2. учасник I програв учаснику H (5 місце);
 - 3) Гра 3. учасник M програв учаснику D (7 місце);
 - 4) Гра 4. учасник L програв учаснику E (3 місце);
 - 5) Гра 5. учасник O програв учаснику B (2 місце);
 - 6) Гра 6. учасник J програв учаснику G (6 місце);
 - 7) Гра 7. учасник N програв учаснику C (8 місце);
 - 8) Гра 8. учасник K програв учаснику F (4 місце).
 6. Слід вважати, що учасник, який програв більш сильному учаснику займає більш високе місце:
 - 1) 9 місце - учасник P;
 - 2) 10 місце - учасник O;
 - 3) 11 місце - учасник L;
 - 4) 12 місце - учасник K;
 - 5) 13 місце - учасник I;
 - 6) 14 місце - учасник J;
 - 7) 15 місце - учасник M;
 - 8) 16 місце - учасник N.
 7. Підрахунок 9-16 місця через коефіцієнти:
 - 1) P = A (12) = 12;
 - 2) O = B (10) = 10;
 - 3) L = E (8) = 10;
 - 4) K = F (6) = 6;
 - 5) I = H (4);
 - 6) J = G (4);
 - 7) N = C (4);

- 8) $M = D$ (4).
8. Учасники Р, О, L, К розподіляються по місцях з 9 по 12, починаючи з найбільшого коефіцієнта. Однак, в учасників I, J, N, M однакові коефіцієнти та вони не зустрічалися в матчах між собою. Для визначення місця, застосовується принцип, що учасник, який програв більш сильному учаснику, займає більш високе місце:
- 1) $I = H$ (4) учасник H займає 5 місце, отже, учасник I займає 13 місце;
 - 2) $J = G$ (4) учасник G займає 6 місце, отже, учасник J займає 14 місце;
 - 3) $N = C$ (4) учасник C займає 8 місце, отже, учасник N займає 16 місце;
 - 4) $M = D$ (4) учасник D займає 7 місце, отже, учасник M займає 15 місце.

Додаток №2

до Правил спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту)

Розподіл місць учасників у змаганнях, що проводяться за Олімпійською системою з вибуванням після двох поразок

Приклад

Місце	Ім'я	Динаміка гри	Виграші (W)	Програші (L)	Коефіцієнт
1	A	W W W W L W	5	1	16
2	B	W W W L W W L	5	2	14
3	D	W W L W W L	4	2	12
4	C	W W L W L	3	2	10
5-6	F	W L W W L	3	2	8
	H	W L W W L	3	2	
7-8	G	W L W L	2	2	6
	K	L W W L	2	2	
9-12	E	W L L	1	2	4
	N	L W L	1	2	
	O	L W L	1	2	
	P	L W L	1	2	
13-16	I	L L	0	2	2
	J	L L	0	2	
	L	L L	0	2	
	M	L L	0	2	

1. Визначення 1-3 місця:

Підрахунок місць завжди починається з фіналістів, тобто 1-3 або 1-4 місць.

У прикладі на 1-3 місця виходять учасники А, В і D. Переможець з однією поразкою і 5 перемогами - учасник А. Далі слідує учасник В з 5 перемогами і 2 поразками, а за ним учасник D з 4 перемогами і 2 програшами.

1 місце - учасник А;

2 місце - учасник В;

3 місце - учасник D;

2. Визначення 4-6 місця.

В учасників С, F і Н однакова кількість перемог і поразок, але при цьому учасник С стоїть вище по турнірній таблиці. Визначимо місця учасників через суми коефіцієнтів. Розрахунок відбувається шляхом складання коефіцієнтів всіх опонентів учасника в сітці, а потім виводиться середнє арифметичне (сума всіх чисел, розділена на їх кількість).

$$1) C = D (12) + H (8) + B (14) + F (8) + O (4) = 46;$$

$$2) F = D (12) + G (6) + P (4) + C (10) + L (2) = 34;$$

$$3) H = C (10) + K (6) + O (4) + A (16) + J (2) = 38.$$

Учасник з найвищим числовим значенням займає, відповідно місце вище:

1) 4 місце - учасник С;

2) 5 місце - учасник Н;

3) 6 місце - учасник F.

3. Визначення 7-8 місця.

В учасників G і K однакова кількість перемог і поразок, але, учасник G виграв у K в самій першій грі сітки переможців, тож він займає місце вище, ніж K.

Це можна перевірити через суми коефіцієнтів:

$$1) G = F (8) + N (4) + B (14) + K (6) = 34;$$

$$2) K = H (8) + E (4) + I (2) + G (6) = 20.$$

В учасника G більше числове значення, ніж у учасника K, отже:

1) 7 місце - учасник G;

2) 8 місце - учасник K.

4. Визначення 9-12 місця.

В учасників E, N, O і P по дві поразки і 1 перемога. Вони не зустрічалися один з одним в сітці. Визначимо їх місця через коефіцієнти:

$$1) E = K (6) + D (12) + M (2) = 20;$$

$$2) N = G (6) + M (2) + D (12) = 20;$$

$$3) O = H (8) + L (2) + C (10) = 20;$$

$$4) P = F (8) + J (2) + A (16) = 26.$$

В учасника P найвище числове значення, отже, він займає 9 місце.

В учасників O, N і E значення співпали, тож треба розглянути особисті зустрічі кожного учасника з сильнішим супротивником:

1) учасник O програв учаснику C (4 місце);

2) учасники E і N програли учаснику D (3 місце).

Тож учасник O займає 12 місце, тому що програв слабшому учаснику, ніж інші.

5. Визначення 10-11 місць.

Якщо дивитися на зустрічі з суперником, що відрізняється, то:

1) учасник E програв учаснику K (8 місце) => займає 11 місце;

2) учасник N програв учаснику G (7 місце) => займає 10 місце.

Підсумковий розподіл 9-12 місць:

1) 9 місце - учасник P;

2) 10 місце - учасник N;

3) 11 місце - учасник E;

4) 12 місце - учасник O.

6. Визначення 13-16 місця.

В учасників I, J, L, M по дві поразки та 0 перемог, вони не зустрічалися між собою в сітці. Підрахуємо їх коефіцієнти:

- 1) $I = K (6) + B (14) = 20$ (13 місце);
- 2) $J = P (4) + H (8) = 12$ (14-15 місця);
- 3) $L = O (4) + F (8) = 12$ (14-15 місця);
- 4) $M = N (4) + E (4) = 8$ (16 місце).

В учасників J та L збіглися числові значення. Розглянемо зустрічі з найсильнішим гравцем з коефіцієнтом (8):

- 1) учасник J програв учаснику H (5 місце) => займає 14 місце;
- 2) учасник L програв учаснику F (6 місце) => займає 15 місце.

Підсумковий розподіл місць з 1 по 16:

- 1 місце - учасник A
- 2 місце - учасник B
- 3 місце - учасник D
- 4 місце - учасник C
- 5 місце - учасник H
- 6 місце - учасник F
- 7 місце - учасник G
- 8 місце - учасник K
- 9 місце - учасник P
- 10 місце - учасник N
- 11 місце - учасник E
- 12 місце - учасник O
- 13 місце - учасник I
- 14 місце - учасник J
- 15 місце - учасник L
- 16 місце - учасник M

7. **Важливо:** якщо в учасників відрізняється кількість суперників, то вираховується середнє арифметичне: сума коефіцієнтів ділиться на кількість суперників.

Додаток №3

до Правил спортивних змагань з
кіберспорту (електронного
спорту)

Приклад порядку визначення черговості матчів у змаганнях за круговою системою:

3-4 учасника		
№ туру		
1	1-4	2-3
2	4-3	1-2
3	2-4	3-1

5-6 учасників			
№ туру			
1	1-6	2-5	3-4
2	6-4	5-3	1-2
3	2-6	3-1	4-5
4	6-5	1-4	2-3
5	3-6	4-2	5-1

7-8 учасників				
№ туру				
1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-5	6-4	7-3	1-2
3	2-8	3-1	4-7	5-6
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5	3-8	4-2	5-1	6-7
6	8-7	1-6	2-5	3-4
7	4-8	5-3	6-2	7-1

9-10 учасників					
№ туру					
1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

11-12 учасників						
№ туру						
1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

13-14 учасників							
№ туру							
1	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

15-16 учасників								
№ туру								
1	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

17-18 учасників									
№ туру									
1	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

19-20 учасників										
№ туру										
1	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2	20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3	2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4	20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5	3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6	20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7	4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8	20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10	20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12	20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14	20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16	20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18	20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19	10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

Додаток №4

до Правил спортивних змагань з
кіберспорту (електронного
спорту)

Від _____
(мати або батько дитини)

— _____
(прізвище, ім'я дитини)

_____ (дата народження дитини повністю) _____
проживає за адресою:

_____ (повна адреса)

_____ (контактний телефон та e-mail)

ЗАЯВА

Я, _____, погоджуюсь на участь мого сина /
доньки _____ (ПІБ) особисто / в складі команди (назва команди) в
спортивних змаганнях з кіберспорту:

Назва змагання _____

Місце проведення _____

Період проведення з _____ по _____ 20__ р

Дата _____ Особистий підпис _____ / _____ ПІБ _____ /

ЗМІСТ

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	2
II. ВИДИ ТА СИСТЕМИ ЗМАГАНЬ	6
1. Види змагань	6
2. Система змагань	6
3. Спортивні дисципліни	7
4. Протиправний вплив на результати спортивних змагань з кіберспорту та санкції, що застосовуються до учасників змагань, інших офіційних осіб змагань за протиправний вплив на результати змагань	7
5. Організація змагань	9
6. Інші вимоги, обумовлені особливостями кіберспорту	9
7. Заявки на участь у змаганнях	10
8. Рекомендований зразок заявки на участь в змаганнях, а також вимоги до термінів її подачі на змагання різного статусу	10
9. Принципи формування мандатної комісії, її склад та обов'язки	11
10. Обмеження на участь у змаганнях	12
III. ВИМОГИ ДО МІСЦЯ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	12
1. Технічні та інші параметри місця проведення змагань	12
2. Вимоги до обладнання на місці проведення змагань, технічні та метрологічні характеристики спортивного та суддівського обладнання та інвентарю у відповідності до статусу (категорії) змагань	12
IV. УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ ТА УМОВИ УЧАСТІ У ЗМАГАННЯХ	13
1. Вікові та інші категорії учасників змагань	13
2. Права та обов'язки спортсменів, тренерів, представників команд під час проведення змагань	13
3. Умови страхування учасників змагань	15
V. ПРОЦЕС ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	15

1. Зміст змагання, тривалість змагальної дії	15
2. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ»	16
3. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «БОЙОВА АРЕНА»	17
4. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ТЕХНІЧНИЙ СИМУЛЯТОР»	18
5. Загальні правила проведення змагань зі спортивної дисципліни «СПОРТИВНИЙ СИМУЛЯТОР»	19
6. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ЗМАГАЛЬНІ ГОЛОВОЛОМКИ»	20
7. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ФАЙТИНГ»	21
8. Загальні правила проведення змагань зі спортивних дисциплін в жанрі «ТАКТИКО-СТРАТЕГІЧНИЙ СИМУЛЯТОР»	22
9. Забезпечення рівних можливостей і незалежності результатів від випадковості	23
10. Процедури заміни, видалення зі змагань учасників змагань	23
11. Перелік дозволених та (або) заборонених дій спортсменів під час участі в змаганнях	23
12. Способи фіксації результатів змагань та (або) порушення Правил	27
13. Правила поведінки учасників змагань	28
14. Види санкцій, що застосовуються за порушення Правил	28
15. Вимоги до забезпечення безпеки під час проведення змагань	31
16. Вимоги до спортивного екіпірування та розміщення на ньому реклами	31
17. Вимоги до технічних характеристик спортивного інвентарю в кіберспорті	31
18. Умови заміни спортивного інвентарю (пошкодження або втрата)	32
19. Вимоги до медико-санітарного забезпечення	32
20. Проведення змагань в разі зміни кліматичних та інших факторів	32
21. Терміни розгляду та прийняття рішень за запереченнями, протестами, апеляціями, із зазначенням розміру застави за протест (при наявності	33

застави), а також повернення такої застави при задоволенні протесту, які надійшли в ході проведення змагань	
22. Орган, до компетенції якого віднесено повноваження щодо розгляду заперечень, протестів, апеляцій	33
23. Визначення переможця змагань та розподіл місць	33
24. Інші положення, зумовлені особливостями кіберспорту	35
VI. ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАТОРІВ ЗМАГАНЬ	35
1. Права і обов'язки організаторів змагань з підготовки та проведення змагань	35
VII. ВИМОГИ ДО ЗДІЙСНЕННЯ СУДДІВСТВА	35
1. Формування суддівської колегії	35
2. Склад суддівської колегії, найменування посад спортивних суддів, їх повноваження	37
3. Права та функціональні обов'язки спортивних суддів з підготовки, проведення та завершення змагань	37
ДОДАТКИ	39