



ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ

**Технические правила по закрытым онлайн-отборочным для
представителей киберспортивных организаций и спортивных клубов**

по виду программы FIFA 19

«Чемпионат России по интерактивному футболу»

1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. Начало закрытого онлайн-отборочного - 4.11.2018 г. в 12:00 по московскому времени.

2. Краткая справочная информация

- 2.1. Минимальный возраст участника – 14 лет на момент подачи заявки.
- 2.2. Для участия в отдельном отборочном турнире до 18:00 (МСК) 31 октября 2018 г. необходимо подать заявку на адрес info@resf.ru.
- 2.3. Заявка должна:
 - быть оформлена на официальном бланке клуба или организации;
 - содержать ФИО и никнейм участника;
 - быть заверена подписью уполномоченного лица клуба или организации и печатью организации;
 - содержать письменное разрешение от родителей или законных представителей (для участников, не достигших возраста 18 лет).

- 2.4. Участник указавший свой аккаунт PlayStation Network (PSN). Данный аккаунт будет привязан к участнику на все турниры по FIFA 19. Играть с другого аккаунта участник не имеет права. Аналогично невозможна ситуация, когда с зарегистрированного аккаунта будет играть другой участник соревнований.

3. Структура и система проведения

- 3.1. Соревнование состоит из двух этапов:
- Первый этап (групповой);
 - Второй этап (отборочный).
- 3.2. **Первый этап (групповой).** Этап проходит по круговой системе в формате bo1. В рамках группы каждый играет с каждым. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя стороны играют дополнительное время в режиме «классика», в случае необходимости пенальти.
- 3.3. Участников делят на 4 группы. Количество участников в каждой группе может меняться.
- 3.4. В случае, если два или более участника имеют одинаковое количество побед учитываются сначала личные встречи, затем разница забитых и пропущенных голов в матчах в между участниками с одинаковыми показателями.
- 3.5. Четыре участника каждой группы, набравших наибольшее количество очков в своей группе, выходят в стадию single elimination согласно примеру:

Распределение участников в сетке Single elimination	
МАТЧ №.1	1 место группы А
	4 место группы D
МАТЧ №.2	3 место группы В
	2 место группы С
МАТЧ №.3	1 место группы С
	4 место группы В
МАТЧ №.4	2 место группы А
	3 место группы D
МАТЧ №.5	2 место группы D
	3 место группы А
МАТЧ №.6	1 место группы В
	4 место группы С
МАТЧ №.7	2 место группы В
	3 место группы С

- 3.6. **Второй этап (отборочный).** Этап проходит по олимпийской системе (single elimination) в формате до двух побед (bo3).
- 3.7. По итогам второго этапа полуфиналисты гарантированно получают квоты на Гранд-Финал. Организаторы оставляют за собой право увеличить количество разыгрываемых в закрытых онлайн-отборочных квот.

4. Настойки игры

4.1. Устанавливаемые настройки матча:

- Длительность тайма: 6 минут;
- Уровень сложности: легендарный;
- Скорость игры: нормальная;
- Настройки стадиона:
- Стадион: стадион FEWC;
- Время года: Осень;
- Время суток: 15:00;
- Износ поля: нет;
- Игра рукой: выключено;
- Максимально количество замен в матче: 3;
- Погода: ясная;
- Составы: онлайн;
- Интерфейс: имя игрока и индикатор;
- Индикатор игрока: имя игрока;
- Отображение времени и счета: вкл.;
- Мини-карта: 2D;
- Индикатор Gamertag: выкл;
- Прокрутка составов: выкл;
- Громкость комментаторов: 0;
- Звуки стадиона: 8;
- Громкость музыки: 0;
- Своя тактика: разрешено;
- Защита: только тактическая;
- Камера: ТВ-Трансляция (масштаб 20:0);
- Задачи игрокам: можно менять;

- Переключение на вратаря: запрещено;
 - Судья: рандом;
 - Тренер: выключен.
- 4.2. Настройки игры:
- Тип игры: FIFA Ultimate Team™ (FUT);
 - Защита: тактическая;
 - Свои схемы: запрещены;
 - Свои тактики: разрешены;
 - Скорость игры: нормальная;
 - Офсайды: включены.
- 4.3. Ограничения использования расходуемых предметов:
Набор расходуемых предметов, которые Участники смогут применить во время игры, будет ограничен. Изменения в ограничениях расходуемых предметов могут быть объявлены за неделю до начала турнира.
- 4.4. Разрешено использование следующих типов расходуемых предметов:
- Контракты
 - Изменения позиции на поле
 - Лечение
 - Предметы сыгранности
 - Предметы тренерской лиги
 - Предметы физподготовки
- 4.5. Запрещено использование следующих типов расходуемых предметов:
- Предметы тренировки
- 4.6. На всех этапах турнира запрещено использование в составе арендованных игроков.
- 4.7. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
- 4.8. Во время матча запрещается нажимать кнопку (PS).

5. Общение с судьями соревнования

- 5.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале: <https://discord.gg/PuM87Hu>. Программу Discord можно не устанавливать. Остальные системы оповещения судьи не просматривают.

- 5.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать свой игровой ник. Для этого необходимо нажать правой клавишей мышки на свой ник и выбрать "Изменить никнейм".
- 5.3. В чате есть приват. Чтобы его активировать, требуется правой клавишей мышки нажать на никнейм соперника. Появится меню, в котором нужно выбрать параметр "написать сообщение". После этого откроется дополнительное окно.
- 5.4. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя стороны играют дополнительное время в режиме «классика», в случае необходимости пенальти.

6. Работа с турнирной сеткой

- 6.1. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнований и загружать их в свои матчи. Если судья в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.