



ЧЕМПИОНАТ РФС ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ

Технические правила

1. Общая информация

- 1.1. Участники Чемпионата России по интерактивному футболу «Чемпионат РФС» на сезон 2024 года (далее — Чемпионат) должны знать и исполнять предписания нормативных документов Чемпионата, РФС и ФКС России.
- 1.2. Версия спортивного симулятора: EA FC 24, лицензионная, последней актуальной версии. Игровая платформа: Sony PlayStation 5.

2. Краткая справочная информация

- 2.1. В Чемпионате могут принимать участие только граждане Российской Федерации, мужчины и женщины, как спортсмены-любители, так и спортсмены-профессионалы.
- 2.2. Минимальный возраст участника — 16 лет на момент подачи заявки.
- 2.3. В заявке указывается аккаунт PlayStation Network (PSN).
- 2.4. Данный аккаунт закрепляется за соответствующим спортсменом в течение всего срока проведения Чемпионата и Кубка России по интерактивному футболу 2024 года.
- 2.5. Играть с другого аккаунта участник Чемпионата не имеет права. Аналогично не допускается использование зарегистрированного аккаунта другим участником Чемпионата.
- 2.6. Прием заявок на отборочный турнир заканчивается за сутки до начала соревнования.
- 2.7. Дата и время отборочных определяются Оргкомитетом и публикуются на Официальном сайте Чемпионата.
- 2.8. Вся информация об одобрении поданной заявки на отборочный турнир будет отправляться на электронную почту участника, используемую при подаче заявки на участие в Чемпионате.

3. Настройки игры

- 3.1. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
- 3.2. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».
- 3.3. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 3.4. Устанавливаемые настройки матча:
 - длительность тайма: 6 минут;
 - уровень сложности: легендарный;
 - быстрые замены: вкл.;
 - скорость игры: нормальная;
 - настройки стадиона: стадион FUT Stadium;
 - игра рукой: выключено;
 - максимальное количество замен в матче: 5;
 - своя тактика: разрешено;
 - защита: тактическая или продвинутая;
 - задачи игрокам: можно менять;
 - судья: рандом;
 - тренер: выключен.
- 3.5. Установки в игре:
 - тип игры: Ultimate Team™;
 - режим игры: Compete (соревновательный режим). В случае отсутствия у участников встречи возможности использовать Compete режим, встреча проводится в режиме товарищеских матчей.
- 3.6. Ограничение по составу команды FUT на отборочный и основной этап:
 - максимум 4 (четыре) карты «ICON» и «TOTY»;
 - данные ограничения распространяются на стартовый состав и запасных и не распространяются на вратарей;
 - запрещено использование карт Pro-Player;
 - разрешено использование арендованных игроков.
- 3.7. Ограничения по составу на финальный этап будут объявлены на Официальном сайте не позднее чем за 2 (две) недели до начала финального этапа.
- 3.8. Запрещено использование схем с тремя и пятью центральными защитниками, а именно: 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2, 3-4-3.
- 3.9. Разрешено использование следующих типов расходимых предметов:
 - контракты;

- изменения позиции на поле;
 - лечение;
 - предметы сыгранности;
 - предметы тренерской лиги.
- 3.10. Участники должны проверять состав своих соперников и в случае обнаружения нарушений немедленно обратиться к судье, приложив снимок экрана с составом соперника.
- 3.11. В случае дисконнекта (разрыва соединения между участниками во время матча) участники обязаны сделать снимок экрана и незамедлительно сообщить о разрыве соединения судьям Чемпионата, отправив соответствующий снимок экрана. После этого участники обязаны продолжить прерванный таким образом матч (доиграть оставшееся количество времени), при этом счет прерванного матча сохраняется и учитывается при доигровке.
- 3.11.1. В случае 2 дисконнектов, произошедших на стороне одного и того же участника, такому участнику присуждается техническое поражение.
- 3.12. В случае выхода из игры с последующим отказом от доигровки, другой игрок получает дополнительные голы к счету, в зависимости от времени выхода: до 45 минуты + 3 гола; с 46 по 75 минуту + 2 гола; с 76 минуты + 1 гол.

4. Общение с судьями соревнования

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Чемпионата происходит в сервисе Discord в чат-канале: <https://discord.gg/yRhFRfK>. Программу Discord можно не устанавливать. Остальные системы оповещения судьи не просматривают.
- 4.2. Не позднее чем за 30 минут до времени начала соответствующего отборочного турнира и (или) этапа Чемпионата, 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».
- 4.3. В чате есть режим личных сообщений. 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.

4.4. На время проведения Чемпионата участнику запрещено покидать чат-канал.

4.5. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Протесты о нарушении прав спортсменов должны быть поданы в установленном Регламентом Чемпионата порядке.

5. Работа с турнирной сеткой

1. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать снимки экрана в случае своих побед, отправлять их судьям вместе с результатом и сохранять их до конца Чемпионата.