

1. Общая информация

- 1.1. Участники Чемпионата России по интерактивному футболу 2026 года (далее — Чемпионат) должны знать и исполнять предписания нормативных документов Чемпионата, РФС и ФКС России.
- 1.2. Версия спортивного симулятора: EA SPORTS FC 26, лицензионная, последней актуальной версии. Игровые платформы: Sony PlayStation 5 и Xbox Series X/S.

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) или Xbox Network.
- 2.4. Данный аккаунт закрепляется за соответствующим спортсменом в течение всего срока проведения.
- 2.5. Играть с другого аккаунта участник Чемпионата не имеет права. Аналогично не допускается использование зарегистрированного аккаунта другим участником Чемпионата.
- 2.6. В случаях блокировки аккаунта и при других непредвиденных ситуациях, спортсмены вправе обратиться к организаторам с просьбой о смене аккаунта, написав обращение на почту – efootball@resf.ru.
- 2.6.1. Организаторы вправе отказать в смене аккаунта без объяснения причин.
- 2.7. Прием заявок на отборочный турнир заканчивается за сутки до начала соревнования.
- 2.8. Дата и время отборочных определяются Оргкомитетом и публикуются на Официальном сайте Чемпионата.
- 2.9. 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» или кнопку «XBOX».
- 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 UT Stadium (возможно использование другого стадиона по согласованию с соперником);
 - игра рукой: выключено;
 - максимальное количество замен в матче: 5;
 - своя тактика: разрешено;
 - защита: тактическая или продвинутая;
 - 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 UT на отборочный и основной этап:
- максимум 4 игрока ICON или TOTY или TOTS;
 - данные ограничения распространяются на стартовый состав и запасных;
 - данные ограничения не распространяются на вратарей;
 - запрещено использование карт Pro-Player;
 - разрешено использование арендованных игроков.
- 3.7. Ограничения по составу команды UT могут быть изменены по решению организаторов.
- 3.8. Ограничения по составу на финальный этап будут объявлены на Официальном сайте не позднее чем за 2 (две) недели до начала финального этапа.
- 3.9. Разрешено использование следующих типов расходимых предметов:
- 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 (двух) дисконнектов, произошедших на стороне одного и того же участника, такому участнику присуждается техническое поражение.

- 3.12. Спортсмены обязаны играть все встречи в полном объеме.
- 3.12.1. За досрочный выход из матча или отказ от его доигровки, спортсмен может получить техническое поражение во встрече.
- 3.12.2. В случае получения спортсменом технического поражения за досрочный выход из матча или отказ от его доигровки, его соперник 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

- 5.1. 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.

6. Трансляция матчей

- 6.1. Все участники основной стадии Чемпионата обязаны вести трансляцию своего игрового процесса, а также предоставлять судьям ссылки трансляцию по их запросу.
- 6.2. Для трансляций игрового процесса установлены следующие критерии:
- название трансляции должно состоять исключительно из полного наименования Чемпионата, а также его стадии (опционально);
 - На трансляции не должно быть никаких графических элементов, включая захват изображения веб-камеры, виджетов и/или плагинов;

- На трансляции не должно быть звуковых или графических уведомлений;
 - Уведомления консоли должны быть отключены;
 - В игре должен быть отключен звук комментаторов, а звук стадиона установить на значение равное “10”;
 - Во время трансляции запрещено использование сторонних звуков (музыки), а также микрофона.
- 6.3. За нарушение правил ведения трансляции, к спортсменам могут быть применены санкции согласно нормативным документам Чемпионата.