



ЧЕМПИОНАТ РФС ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ

Технические правила

1. Общая информация

- 1.1. Участники Чемпионата РФС по интерактивному футболу года (далее - Чемпионат) должны знать и исполнять предписания нормативных документов Чемпионата, РФС и ФКС России.
- 1.2. Версия спортивного симулятора: FIFA 2021, лицензионная, последней актуальной версии. Игровые платформы: Sony PlayStation 4 и XBOX One.

2. Краткая справочная информация

- 2.1. В Чемпионате могут принимать участие только граждане Российской Федерации как спортсмены-любители, так и спортсмены-профессионалы.
- 2.2. Минимальный возраст участника – 16 лет на момент подачи заявки.
 - 2.2.1. В заявке Команды указывается аккаунт PlayStation Network (PSN) и аккаунт XBOX Live.
 - 2.2.2. Данный аккаунт закрепляется за соответствующим спортсменом в течение всего срока проведения Чемпионата и Кубка России по интерактивному футболу 2021 года.
 - 2.2.3. Играть с другого аккаунта участник Чемпионата не имеет права. Аналогично не допускается использование зарегистрированного аккаунта другим участником Чемпионата.
- 2.3. Прием заявок на отборочный турнир заканчивается за сутки до начала соревнования.
- 2.4. Дата и время отборочных определяются Оргкомитетом и публикуются на Официальном сайте Чемпионата.

- 2.5. Вся информация об одобрении поданной заявки на отборочный турнир будет отправляться на электронную почту участника, используемую при регистрации аккаунта на турнирном движке, или указанную в контактной информации.

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 «Home» (в зависимости от игровой платформы).
- 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 FEWC;
 - игра рукой: выключено;
 - максимально количество замен в матче: 3;
 - своя тактика: разрешено;
 - защита: только тактическая;
 - задачи игрокам: можно менять;
 - переключение на вратаря (нажатием сенсорной панели): запрещено;
 - судья: рандом;
 - тренер: выключен.
- 3.5. Установки в игре:
- тип игры: FIFA Ultimate Team™ (FUT).
- 3.6. Ограничение по составу команды FUT: согласно действующим ограничениям Electronic Arts. В случае изменения ограничений, установленных Electronic Arts, организаторы вправе изменить ограничения, закрепленные в данных технических правилах. Ограничения по составу публикуются на официальном сайте Чемпионата.
- 3.7. Текущие ограничения:

- до двух ICON-карт или TOTY-карт в любых вариантах (две ICON-карты / две TOTY-карты / одна ICON-карта и одна TOTY-карта);
 - до трех карт (кроме ICON и TOTY) с рейтингом 90 и выше;
 - все остальные игроки должны иметь рейтинг 89 или ниже;
 - данные ограничения не распространяются на вратаря.
- 3.8. Данные ограничения касаются как основных игроков, так и запасных. В случае, если участник не использует в составе необходимое количество карт определенной категории, он вправе заменить данные карты на карты более низкой категории. Например, участник может использовать любую карту с рейтингом выше 90 вместо ICON/TOTY-карты и так далее.
- 3.9. Запрещено:
- использование в составе арендованных игроков;
 - использование в составе Pro-Player-карт.
- 3.10. Участники должны проверять состав своих соперников и в случае обнаружения нарушений немедленно обратиться к судье, приложив скриншот с составом соперника.
- 3.11. Разрешено использование следующих типов расходуемых предметов:
- контракты;
 - изменения позиции на поле;
 - лечение;
 - предметы сыгранности;
 - предметы тренерской лиги.
- 3.12. Запрещено использование следующих типов расходуемых предметов:
- предметы тренировки.
- 3.13. 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.

- 3.13.1. В случае 2 дисконнектов, произошедших на стороне одного и того же участника, такому участнику присуждается техническое поражение.

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/PuM87Hu>. 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 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.
- 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. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

5. Работа с турнирной сеткой

- 5.1. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, отправлять судьям вместе с результатом и сохранять их до конца Чемпионата.