

**СОГЛАСОВАНО**

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)»

Заместитель Председателя Правления Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых»



М.Р. Зарипов/

2026 г.



/Н.В. Нагорный/

2026 г.

**РЕГЛАМЕНТ**

**дополнительной дисциплины «Фиджитал»**

**Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»**

г. Москва, 2026 г.

## **I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящий регламент (далее – Регламент) определяет сроки, участников и порядок проведения дополнительной дисциплины «Фиджитал» в рамках Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» (далее – Мероприятие), а также порядок организации и проведения отборочного мероприятия Партнера – «Фиджитал турнир по двоеборью-тактической стрельбе» (далее – Соревнование).

1.2. Мероприятие реализуется в рамках флагманского проекта Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» «Всероссийский проект «Вызов Первых»».

1.3. Организатором Мероприятия является Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение первых» (далее соответственно – Движение Первых, Организатор).

1.4. Партнером в рамках проведения дополнительной дисциплины «Фиджитал» Мероприятия является Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)» (далее – Партнер).

1.5. Срок реализации Соревнования: с 10 по 16 августа 2026 года.

1.6. Срок реализации Мероприятия: с 6 по 12 ноября 2026 года (6 ноября – дата приезда, 12 ноября – дата отъезда).

1.7. Место проведения Мероприятия: Краснодарский край, Федеральная территория «Сириус», ул. Стартовая, 2 (Спортивный комплекс «Сириус Арена»).

## **II. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ МЕРОПРИЯТИИ**

2.1 К участию в Мероприятии допускаются команды-победители Соревнования в возрасте от 16 до 17 лет включительно на дату начала приема заявок (далее – участник(-и)).

2.2 Команда состоит из 5 (пяти) участников и 1 (одного) тренера.

2.3 В срок не позднее 1 сентября 2026 года Партнер высылает письмо на электронный адрес Движения Первых с протоколом, содержащим результаты проведенного Соревнования, и рейтинговым списком участников Соревнования, а также списком команд, допущенных до участия в Мероприятии. В случае отказа команды от участия в Мероприятии приглашается команда, находящаяся следующей в рейтинговом списке.

2.4 Подача заявок для участия в Мероприятии осуществляется через официальный сайт Движения Первых [будвдвижении.рф](http://будвдвижении.рф) (далее – Сайт) в соответствии с пунктами 3 – 10 раздела XI Положения о Всероссийском физкультурном мероприятии «Вызов Первых» (далее – Положение).

Для участия в Мероприятии необходимо:

– зарегистрироваться на Сайте. Дать согласие на обработку персональных данных после ознакомления с текстом согласия на Сайте, если согласие на обработку персональных данных не было дано ранее. Согласие на обработку персональных данных в отношении участника, не достигшего возраста 14 (четырнадцать) лет, дается родителем/иным законным представителем участника. Согласие на обработку персональных данных участником, достигшим возраста 14 (четырнадцать) лет, дается лично участником; за участников специального формата участия для команд из числа детей с ограниченными возможностями здоровья регистрируются на участие в Мероприятии и предоставляют согласие на обработку персональных данных родители/иные законные представители участника. Родителю/иному законному представителю участника специального формата участия для команд из числа детей с ограниченными возможностями здоровья необходимо также предоставить Движению Первых согласие на обработку специальной категории персональных данных по форме согласно Приложению № 5 к Положению нарочным способом;

- авторизоваться на Сайте;
- наставнику создать команду на Сайте. Название команды должно быть сформулировано на русском языке, написано кириллицей и не носить оскорбительный характер;
- наставник команды направляет из личного кабинета ссылку-приглашение участникам для вступления в команду;
- участники присоединяются к команде по ссылке-приглашению от наставника команды.

2.5. Условия финансирования направления команд указаны в разделе VIII положения о Мероприятии.

### **III. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ**

#### **3.1 Права и обязанности Партнера.**

3.1.1 Общее руководство подготовкой и проведением Соревнования осуществляет Партнер.

3.1.2 Партнер не несет ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

3.1.3 Права и обязанности Партнера:

- осуществлять деятельность по организации Соревнования;
- осуществление формирования главной судейской коллегии Соревнования (далее – ГСК Соревнования);

- передавать права и обязанности в рамках своей деятельности третьим лицам;
- определять условия допуска участников к Соревнованию;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
- обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнования;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
- осуществлять организацию судейства Соревнования;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования.

### **3.2 ГСК Соревнования.**

3.2.1 Непосредственное проведение Соревнования возлагается на ГСК Соревнования, утвержденную Партнером.

3.2.2 Для обращения к Партнеру используется электронная почта [info@phygitalsport.ru](mailto:info@phygitalsport.ru). В теме письма нужно указать «Партнеру Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»».

### **3.3 Права и обязанности участников.**

3.3.1 Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Партнером. В частности, вся информация, переданная или полученная от Партнера в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Партнера.

3.3.2 Участники обязаны не вмешиваться в работу судьи или его ассистентов.

3.3.3 В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Партнером, в т. ч. публикации текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Партнера, влечет применение к нарушителю спортивных санкций, вплоть до дисквалификации.

3.3.4 Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревновании, а также интервью и иные материалы могут быть использованы Партнером для выполнения, обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

3.3.5 Участнику запрещается использовать любые предметы, инвентарь или оборудование, не предусмотренные Регламентом, которые представляют

потенциальную опасность для жизни и/или здоровья окружающих и/или самого участника.

### 3.3.6 Требования к участникам:

- знать и исполнять решения ГСК Соревнования;
- нести ответственность за достоверность информации, предоставленной Партнеру;
- соблюдать режим конфиденциальности при общении с Партнером;
- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к другим участникам Соревнования;
- соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- немедленно информировать Партнера о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревновании, включая потерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
- делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнования и предоставлять их по требованию судей;
- допускать в свои матчи официальных судей, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
- своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК Соревнования необходимые участнику разрешения на участие в Соревновании;
- соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК Соревнования. В частности, в порядке, установленном ГСК Соревнования, участник обязан устанавливать предоставленное Партнером оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями;
- участники обязаны иметь аккаунт FACEIT.

### 3.3.7 Игровые имена, теги и аватары Участников.

Псевдонимы и (или) теги запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
- напоминают или идентичны бренду или торговой марке;
- похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого участника;
- носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания для обхода вышеупомянутых требований также запрещено;

– аватар участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или любой другой формы ненависти по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе.

#### 3.3.8 Игровые аккаунты:

– участник несет ответственность за то, чтобы его учетные данные (игровые аккаунты и т.д.) были доступны ему во время Соревнования;

– участник обязан использовать лицензионную версию игры, последнюю опубликованную в соответствующем сервисе;

– участнику разрешено участвовать в Соревновании, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг строго запрещен;

– запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Партнера;

– Партнер оставляет за собой право использовать различные методы для проверки аккаунтов участников на предмет соответствия заявке.

3.3.9 Участник не может использовать электронные или механические устройства и/или усилители звука и голоса для общения с другими участниками во время любого раунда игры.

3.3.10 Участники должны иметь единую спортивную форму одежды. При этом участники вправе использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки. Запрещено использование лазерного прицел-указателя и/или фонаря на оружии, а также любого инвентаря, способного нанести урон другим участникам Соревнования, а также любых дополнительных лазертаг-устройств, за исключением предоставленных Партнером.

3.3.11 Во время функционального этапа Участникам запрещается находиться на игровой площадке с надетыми украшениями и аксессуарами (в том числе кольцами, браслетами, цепочками, серьгами и иными предметами), которые могут представлять опасность и привести к травмам.

3.3.12 Невыполнение обязательств, перечисленных выше, влечет за собой наложение дисциплинарных санкций.

### **3.4 Система проведения Соревнования.**

3.4.1 В состав каждой команды входят 5 (пять) участников и 1 (один) тренер. Для организационного обеспечения участия в Соревновании каждая из команд вправе заявить не более 1 (одного) человека, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала.

3.4.2 Соревнование проводится в три этапа:

– заявочная кампания в период с 1 июня по 31 июля 2026 год;

– отборочный этап, который проводится в онлайн формате в период с 10 августа по 16 августа 2026 года в виде программы «Counter-Strike 2» (далее – CS2), с использованием сети Интернет и соревновательной платформы FACEIT;

– финальный этап (Мероприятие), который проводится с 6 по 12 ноября 2026 года в виде программы «двоеборье – тактическая стрельба», где цифровой сегмент представляет видеоигра CS2, а функциональный сегмент – «Лазерный бой».

#### 3.4.3 Формат проведения отборочного этапа:

3.4.3.1 Отборочный этап проводится в сроки и на платформе FACEIT и включает две последовательно проводимые стадии: первая стадия проводится по олимпийской системе (Single Elimination), вторая стадия – по швейцарской системе (Swiss system). Все матчи обеих стадий играют в формате Bo1 (до одной победы).

3.4.3.2 Формирование турнирной сетки и посев команд на отборочном этапе производятся платформой FACEIT в автоматическом режиме на основе среднего командного рейтинга (уровня игры/Elo) участников на платформе FACEIT. Команды с наивысшим рейтингом получают автоматический проход (bye) в следующие раунды первой стадии для выравнивания турнирной сетки (например, при формировании сетки на 256 слотов для 200 команд). Вмешательство Партнера и ГСК Соревнования в процедуру посева не допускается.

3.4.3.3 Первая стадия (Single Elimination) проводится в первый календарный день отборочного этапа. Сроки завершения регистрации, порядок и подтверждения участия, а также время начала матчей устанавливаются Партнером и заблаговременно доводятся до команд. По итогам матчей на выбывание формируется список из 32 (тридцати двух) сильнейших команд, которые допускаются ко второй стадии.

3.4.3.4 Вторая стадия (Швейцарская система) проводится среди 32 команд, прошедших первую стадию. В рамках швейцарской системы команды в каждом раунде встречаются с соперниками, имеющими аналогичную статистику побед и поражений на текущем этапе. По итогам проведения всех раундов швейцарской стадии определяется 8 (восемь) сильнейших команд, которые допускаются до участия в Мероприятии на IV этапе Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых».

3.4.3.5 Матчи начинаются в порядке очереди (формат «follow by»/друг за другом) без строгой привязки к первоначальному расписанию, опубликованному Партнером. Максимально допустимое время задержки начала матча участником (опоздание на сервер) – 10 (десять) минут, после чего команде присуждается техническое поражение.

3.4.3.6 Матчи отборочного онлайн этапа Соревнования проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 13 (тринадцати) побед по раундам.

3.4.3.7 Суммарно команды проводят не более 24 (двадцати четырех) раундов за матч в основное время.

3.4.3.8 По завершении 12 (двенадцати) раундов команды меняются сторонами.

3.4.3.9 По достижении 13 (тринадцати) побед одной из команд этап завершается независимо от разницы по раундам и определяется победитель.

3.4.3.10 В случае ничейного результата (12:12) в матчах отборочного этапа назначается овертайм. Овертайм играется со стартовым бюджетом «\$10000». Для победы необходимо выиграть 4 раунда. При счете 3:3 назначается следующая серия овертайма на тех же условиях до определения победителя. Порядок сторон в первом овертайме устанавливается автоматически платформой FASEIT.

3.4.3.11 Минимальное гарантированное время разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 5 (пять) минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 (пять) минут.

3.4.3.12 Запрещены переигровки матчей, где ранее решением судей хотя бы одной из команд было выставлено техническое поражение.

3.4.3.13 По итогу отборочного этапа определяется 8 (восемь) сильнейших команд, которые проходят на финальный этап.

3.4.3.14 В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению стадий соревнования в указанные сроки и (или) в указанном формате, Организаторы соревнования могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих стадий.

#### **IV. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ**

##### **4.1 Порядок проведения Мероприятия**

4.1.1 Мероприятие проводится в очном формате в сроки и на площадке, указанных Организатором, с участием 8 (восьми) лучших команд по итогам Соревнования.

4.1.2 Посев команд: посев команд в турнирной сетке Мероприятия осуществляется строго на основе их занятого места по результатам Соревнования.

4.1.3 Формирование пар в 1/4 Мероприятия происходит по следующему принципу:

- Команда, занявшая 1-е место, играет с командой, занявшей 8-е место;
- Команда, занявшая 2-е место, играет с командой, занявшей 7-е место;
- Команда, занявшая 3-е место, играет с командой, занявшей 6-е место;

- Команда, занявшая 4-е место, играет с командой, занявшей 5-е место.

#### 4.1.4 Структура Мероприятия:

- 1/4 финала (четвертьфиналы): 8 команд играют 4 матча. Победители выходят в полуфинал, проигравшие выбывают;
- 1/2 финала (полуфиналы): победители четвертьфиналов играют за выход в финал;
- матч за 3-е место: проигравшие в полуфиналах разыгрывают бронзовые медали;
- финал: победители полуфиналов разыгрывают 1-е и 2-е места.

4.1.5 Все матчи Мероприятия проводятся в формате Во1 (до 1-й победы в матче).

#### 4.1.6 Определение победителей:

4.1.7 Раунды во всех геймах как цифрового, так и функционального сегмента, суммируются. Победитель выявляется по сумме раундов проведенных геймов.

4.1.8 В случае равенства побед (игровых очков) в раундах результат матча определяется подсчетом следующих показателей, начиная с первого пункта, до выявления перевеса в одну из сторон:

- 1) наибольшее количество фрагов;
- 2) наибольшее количество активаций Цифрового пламени;
- 3) наибольшее количество деактиваций Цифрового пламени;
- 4) наименьшее количество смертей.

В случае равенства дополнительных показателей играется решающий раунд функционального сегмента, по итогам которого выявляется победитель матча.

В случае математической победы одной из команд (технической невозможности (победы их соперника или выхода на равный счет) по количеству выигранных в матче раундов) матч завершается и данной команде присуждается победа в данном матче.

#### 4.1.9 Каждый матч включает два сегмента:

4.1.10 Цифровой сегмент проводится в соответствии с правилами фиджитал-спорта (функционально-цифрового спорта) (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «двоеборье – тактическая стрельба») утвержденными Приказом Минспорта России от 28.12.2023 № 1112 (далее – Правила)) с учетом особенностей, предусмотренных Регламентом. Цифровой сегмент проводится в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) до 13 (тринадцати) побед по раундам. Продолжительность одного раунда гейма (карты) составляет 1 (одна) минута 55 (пятьдесят пять) секунд.

4.1.11 Функциональный сегмент проводится в соответствии с Правилами с учетом особенностей, предусмотренных Регламентом, функциональный сегмент

проводится в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде) в один матч до 13 (тринадцати) побед по раундам, не более 25 раундов. Перерыв между раундами не превышает 1 (одной) минуты. Перерыв между сменой сторон составляет 3 (три) минуты. Продолжительность одного раунда составляет 2 (две) минуты. В случае когда в последние 40 (сорок) секунд раунда происходит активация цифрового пламени, основное время раунда автоматически продлевается до завершения отсчета таймера на цифровом пламени.

4.1.12 Перерыв между геймами цифрового и функционального сегмента составляет 10 (десять) минут.

4.1.13 В случае равенства счета в основном времени гейма цифрового сегмента (12-12) проводится один овертайм.

4.1.14 Расписание Мероприятия определяется Организатором и заблаговременно доводится до сведения участников Мероприятия.

4.1.15 При наличии уважительных причин и по решению ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» допускается замена участника Мероприятия в составе команды. Замена участников Мероприятия осуществляется не позднее чем за 24 часа до начала Мероприятия с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению заявки. Перед матчем команда выставляет стартовые составы на цифровой и функциональный сегменты при заполнении и подписании стартовых протоколов. В стартовом составе функционального сегмента должны присутствовать минимум три участника из стартового состава цифрового сегмента. Состав участников на матч может быть изменен только по медицинским показаниям.

4.1.16 Команды обеспечивают присутствие участников в следующем порядке:

- цифровой сегмент: на игровой площадке могут находиться только 5 участников, принимающих участие в сегменте, и тренер.
- функциональный сегмент: на игровой площадке могут находиться только 5 участников, принимающих участие в сегменте. Тренер находится в зоне запасных участников возле площадки.

## **4.2 Судейство**

4.2.1 Оценка выступлений участников Мероприятия осуществляется Главной судейской коллегией IV этапа Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» (далее – ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»).

4.2.2 Порядок работы, состав и полномочия ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» регламентируется Положением о Всероссийском физкультурном мероприятии «Вызов Первых».

### **4.3 Дисциплинарные нарушения и наказания.**

4.3.1 Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением, удалением или дисквалификацией.

4.3.2 В случае совершения участником нарушения, прямо не предусмотренного Регламентом, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами фиджитал-спорта (функционально-цифровой спорта), Правилами вида спорта «фиджитал-спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

4.3.3 За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено Техническое поражение в матче.

4.3.4 Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» могут повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

4.3.5 Нарушения, за которые ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» вправе вынести предупреждение:

4.3.6 Совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры или во время функционального сегмента, использование запрещенных персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – выносится решение об отмене результатов матча и присуждении технического поражения нарушающей стороне).

4.3.7 Остановка видеоигры:

4.3.8 Выход из видеоигры или прекращение функционального сегмента до завершения финального раунда без разрешения ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»;

4.3.9 Оскорбление участников/команд, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых», использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес участников/команд, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»;

4.3.10 Агрессивное поведение;

4.3.11 Аморальное/неспортивное поведение, иное недисциплинированное поведение.

4.3.12 Нарушения, за которые ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» вправе присудить техническое поражение команде:

4.3.13 Нарушения Регламента, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения;

4.3.14 Неоднократное нарушение пунктов Регламента.

4.3.15 Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении функционального сегмента, определяются в соответствии с Регламентом.

4.3.16 В случае нарушения трех и более правил в течение матча участник дисквалифицируется до конца матча и пропустит следующий матч (цифровой и функциональный сегменты).

4.3.17 В случае если участник нарушил правила в заключительном раунде функционального сегмента, штраф переносится на следующий матч, то есть первый раунд функционального сегмента следующего матча, в котором участник примет участие, он начнет с учетом вынесенного штрафа.

4.3.18 Во время функционального сегмента за каждые 5 (пять) набранных штрафных баллов команда получает штраф в виде снятия 1 (одного) раунда в матче. После применения штрафа учет штрафных баллов для команды продолжается с нуля. Количество снимаемых раундов не ограничено и зависит от общего количества набранных штрафных баллов в ходе сегмента.

4.3.19 Цифровой сегмент:

4.3.19.1 В случае совершения участником нарушения, прямо не предусмотренного Правилами и (или) настоящим Регламентом, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами вида спорта «фиджитал-спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

4.3.19.2 Участник, допустивший в адрес ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» ненормативную лексику, наказывается дисквалификацией до конца матча и пропустит следующий матч (цифровой и функциональный сегменты).

4.3.19.3 Участник, оказывающий силовое воздействие (толчки, удары) на мебель, предоставленную организатором, наказывается предупреждением, если такое воздействие привлекло к повреждению технического оборудования участник наказывается дисквалификацией до конца матча с последующей дисквалификацией на время всего турнира, команде засчитывается техническое поражение в матче.

4.3.20 Функциональный сегмент:

4.3.20.1 В случае совершения участником нарушения, прямо не предусмотренного Правилами и (или) настоящим Регламентом, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами вида спорта «фиджитал-спорт (функционально-цифровой спорт)», руководствуясь

аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

4.3.20.2 За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче.

4.3.20.3 Намеренный срыв матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

4.3.20.4 Агрессивное поведение в адрес ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» со стороны представителей команды и участников влечет за собой дисквалификацию до конца турнира с лишением присутствия в соревновательной зоне.

4.3.20.5 Действия, за которые начисляется 1 штрафной балл за каждый факт нарушения:

4.3.20.6 Закрывание датчиков поражения – на экипировке участника (жилет и головная повязка) размещены датчики поражения. Запрещается намеренное закрытие датчиков поражения с целью исключения или затруднения возможности их поражения противником при ведении стрельбы. Нарушением признаются действия, направленные на преднамеренное сокрытие датчиков поражения, в том числе:

- ведение стрельбы при скрытых датчиках повязки;
- закрытие датчиков на повязке, руками, элементами экипировки, снаряжением или иными предметами;
- принятие положения, при котором все датчики будут недоступны для поражения.

4.3.20.7 Разговоры участника, целеуказания после деактивации или любое другое действие, передающее информацию о ситуации на площадке своей команде.

4.3.20.8 Стрельба из положения лежа.

4.3.20.9 Заступ за границу игровой площадки или изменение границы игровой площадки участником во время игры.

4.3.20.10 Изменение конфигурации игровой площадки.

4.3.20.11 Нахождение на игровой площадке без тактической повязки и тагера.

4.3.20.12 Взбирание на любые поверхности/укрытия, посадка участника.

4.3.20.13 Использование тактической повязки вне связи с тагерами (в том числе после смены оборудования на запасной комплект).

4.3.20.14 Нахождение деактивированного участника в зоне активации ЦП, некорректное перемещение участника после деактивации

4.3.20.15 Фальстарт – изменение положение участника в зоне стартовой площадки, поворот головы до звукового сигнала, предупреждающего о начале раунда.

4.3.20.16 Опасная игра: опасной игрой признаются действия участника, создающие риск причинения вреда другим участникам вследствие физического контакта или неконтролируемого использования игрового оборудования. К опасной игре относятся:

- преднамеренное сближение с соперником на дистанцию менее 0,3 метра, при которой возникает риск физического контакта или столкновения;
- физический контакт между участниками в процессе игрового взаимодействия;
- ведение стрельбы без визуального контроля направления стрельбы, в том числе из-за укрытия или иных препятствий, исключающих обзор;
- ведение стрельбы в условиях, при которых участник не контролирует положение и перемещение игрового оборудования относительно других участников. Участник обязан контролировать дистанцию до соперников и направление использования игрового оборудования, исключая создание травмоопасных ситуаций.

Решение о признании действий опасной игрой принимается судьей исходя из фактической игровой ситуации.

4.3.20.17 Действия, за которые начисляется 2 штрафных балла за каждый факт нарушения:

4.3.20.18 Любое перемещение/вращение цифрового пламени после активации.

4.3.20.19 Умышленное отключение оборудования (тактической повязки/ тактического жилета/тагера).

4.3.20.20 Обмен тагерами и/или тактическими повязками участников одной команды в ходе раунда.

4.3.20.21 Аморальное/неспортивное поведение и иное недисциплинированное поведение в отношении участников Мероприятия и судей.

4.3.20.22 Оскорбление участников/команд, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых», использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес участников/команд, ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых».

4.3.21 Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении функционального сегмента:

4.3.22 Выход на игровую площадку удаленного или не участвующего в матче участника с целью повлиять на ход матча без разрешения судьи

наказывается удалением до конца матча и/или дисквалификацией на следующий матч.

4.3.23 Изменение настроек тагера без согласования с ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» наказывается дисквалификацией на следующий раунд. Победа в раунде, в котором было совершено нарушение, присуждается команде соперников.

4.3.24 Систематическое нарушение участником пунктов технических правил наказывается дисквалификацией на следующий раунд и/или до конца матча.

4.3.25 Решения по возникшим в ходе проведения Мероприятия, в том числе не описанные в Регламенте, техническим и/или иным вопросам принимаются на усмотрение главного судьи Мероприятия.

4.3.26 В случае если нарушение команды позволило победить в раунде, главный судья может принять решение о переигровке раунда или присуждении победы в раунде противоположной команде.

#### **4.4 Апелляции**

4.4.1 Апелляция должна быть подана ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» путем заполнения специального бланка в письменной форме в течение 15 минут после окончания матча. Обращения, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

4.4.2 Апелляция должна содержать в себе конструктивные и подробно описанные причины подозрений в нечестной игре или ином нарушении. Решения ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» по спорным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.

4.4.3 Диалог от лица команды ведет капитан и (или) представитель/тренер команды, указанный в официальной заявке.

#### **4.5 Технические правила проведения цифрового сегмента.**

4.5.1 Для проведения Мероприятия используется последняя, актуальная лицензионная версия видеоигры CS2.

4.5.2 Матчи проводятся на картах: «Ancient», «Overpass», «Inferno», «Mirage», «Nuke», «Dust 2», «Anubis». Пул карт может быть изменен в соответствии с текущим пулом соревновательных карт, утвержденных издателем игры на период проведения Мероприятия.

4.5.3 Система выбора карт: капитаны команд поочередно банят по одной карте три раза, пока не останется одна карта. Очередность выбора определяется посредством броска монетки.

4.5.4 Выбор стороны на каждой карте осуществляется путем ножевого раунда.

4.5.5 Ножевой раунд не является частью раундов гейма и не учитывается в счете матча. В случае если за отведенное время ножевого раунда не определяется

победитель ножевого раунда – стартовые стороны выбираются случайным образом при помощи броска монетки.

4.5.6 Продолжительность тактических пауз: 4 тактических паузы по 30 секунд каждая.

4.5.7 В случае возникновения технических неполадок по согласованию с матчевым судьей командой может быть взята техническая пауза до устранения неполадки.

4.5.8 Во время проведения цифрового сегмента на сцене могут находиться тренер (за спиной участников) и пять участников, заявленных для участия на данном сегменте. Тренер имеет право общаться с командой во время тактической паузы, а также на фризтайме.

4.5.9 Во время проведения цифрового сегмента участникам в виде программы CS2 запрещено использовать скины агентов, а также скины на оружия с нарушающими правила соревнований и правила этики изображениями, надписями, тегами и т.д.

4.5.10 Настройки матча в групповом этапе:

- раунды: лучший из 24 (mp\_maxrounds 24);
- время раунда: 1 минута 55 секунд (mp\_roundtime 1,92);
- стартовый капитал: 800 долларов (mp\_startmoney 800);
- фризтайм: 15 секунд (mp\_freezetime 15);
- время покупки: 20 секунд (mp\_buytime 20);
- таймер бомбы: 40 секунд (mp\_c4timer 40);
- овертаймы: 1 овертайм (без смены сторон);
- задержка перезапуска раунда: 5 секунд (mp\_round\_restart\_delay 5);
- запрещенные предметы: нет (mp\_items\_prohibited "").

4.5.11 По окончании первых 12 раундов команды меняются сторонами.

4.5.12 Команда, первой набравшая 13 побед в раундах, становится победителем гейма цифрового сегмента.

## **4.6 Технические правила проведения функционального сегмента.**

4.6.1 Настоящие особенности проведения распространяются на геймы в функциональном сегменте с использованием программного обеспечения «Alphatag», Формат «Подрыв».

4.6.2 Размер игровой площадки при проведении матча в формате «Подрыв»: длина: минимум – 40 метров, ширина: не менее 20 метров. Указанные размеры игровой площадки включают в себя площадь соревновательного поля и не включают иные вспомогательные и технические помещения и зоны.

4.6.3 В сегменте принимают участие 2 (две) команды по 5 (пять) участников в составе каждой команды. Участие могут принимать только участники, заявленные на соответствующий матч в функциональном сегменте.

4.6.4 Команда, занявшая в последнем раунде цифрового сегмента матча сторону нападения, в матче этапа функционального сегмента также занимает сторону нападения. Аналогично, команда, занявшая в последнем раунде цифрового сегмента матча сторону защиты, в матче этапа функционального сегмента также занимает сторону защиты.

4.6.5 «Подрыв» – формат, при котором каждая из двух команд, участвующих в матче, занимает сторону защиты или нападения в конкретном раунде:

– цель команды, занявшей в раунде сторону нападения – осуществить «детонацию цифрового пламени (ЦП)» в пределах зоны одного из специально обозначенных объектов игровой площадки за отведенное время раунда или нейтрализовать команду противника;

– цель команды, занявшей в раунде сторону защиты – защитить указанные объекты и не допустить «детонацию цифрового пламени», нейтрализовать команду противника при условии, что «активация цифрового пламени» не была осуществлена.

4.6.6 Команда, занявшая сторону нападения, побеждает в раунде, если ей удастся осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда и происходит последующая детонация ЦП или нейтрализовать всю команду противника до детонации цифрового пламени.

4.6.7 ЦП считается установленной корректно только при условии его полного нахождения внутри границ зоны установки ЦП. В случае если любая нижняя часть ЦП выходит за пределы зоны установки ЦП, решение об итогах раунда (статуса ЦП и санкций участникам) принимается главным судьей после окончания раунда.

4.6.8 В случае нейтрализации участник должен сесть на пол в ближайшей точке площадки, где максимально не будет мешать игровому процессу и положить тагер на колени либо под себя, не создавая физическое давление на оборудование. Руки при этом находятся на поверхности (пол/колени/оборудование). Запрещено держать палец на спусковом крючке, автоматной рукояти. В случае нейтрализации на открытом пространстве или в месте, где происходит активный игровой процесс (перестрелка между двумя или несколькими участниками), участник должен оценить обстановку и, максимально не мешая происходящему, оставаться на месте или переместиться в точку, где максимально не будет мешать игре. Заняв позицию, участник должен оставаться в таком положении до окончания раунда.

4.6.9 Деактивированному участнику запрещается осуществлять любые действия, связанные с установкой или деактивацией ЦП, включая ввод кода активации/деактивации. В случае если активация или деактивация была произведена с участием деактивированного участника, такое действие признается

недействительным. ЦП, установленная с участием деактивированного участника, не считается активированным.

4.6.10 Деактивированные участники остаются на своих местах до окончания звукового сигнала о завершении раунда.

4.6.11 Команда, занявшая сторону защиты, побеждает в раунде, если противоположная команда не смогла осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда или цифровое пламя было деактивировано до момента его детонации, также в случае «деактивации цифрового пламени» после его «активации», либо в случае если команда защиты нейтрализовала команду противника до «активации цифрового пламени».

4.6.12 По окончании 12 раунда команды меняются сторонами.

4.6.13 Раунд завершается в случае, если:

- команда нападения нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда до момента «активации цифрового пламени» (победа команды нападения);
- команда нападения нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда после момента «активации цифрового пламени» (победа команды нападения);
- «детонации цифрового пламени» в пределах зоны одного из специально обозначенных объектов игровой площадки (победа команды нападения);
- команда защиты нейтрализовала всю команду соперников за отведенное время раунда до момента «активации цифрового пламени»;
- команда защиты «деактивировала цифровое пламя» после его «активации» за отведенное время;
- завершения времени раунда при условии, что атакующая команда не активировала цифровое пламя (победа команды защиты);
- произошел одновременный размен последних участников в раунде, если:
  - «цифровое пламя активировано», побеждает команда нападения;
  - «цифровое пламя не активировано», побеждает команда защиты.

4.6.14 В стандартную экипировку участника входят тактическая повязка на голову, разгрузочный жилет с датчиками поражения и один тагер. Каждый участник получает 100 единиц здоровья (НР), 1 жизнь (в случае нейтрализации участник не может ожить). 100 НР выдается участнику на раунд и восполнять здоровье до конца раунда участник не может. Личная экипировка участников должна соответствовать требованиям к экипировке по дисциплине «Двоеборье-тактическая стрельба».

4.6.15 Инвентарь и оборудование:

4.6.15.1 Команда нападения в начале сегмента получает «цифровое пламя» (1 шт.)

4.6.15.2 В начале матча каждой команде представляются следующие тагеры: «автоматы»/«штурмовые винтовки» (5 шт.) с характеристиками отображенными в таблице № 1.

Таблица № 1

Тактико-технические характеристики оборудования	Автомат/штурмовая винтовка
Количество магазинов	10
Количество патронов в магазине	30
Режим стрельбы	авто
Скорострельность (выстрелов в минуту)	480
Урон	30
Время перезарядки (секунды)	3
Мощность ИК (инфракрасного излучения)	1% – 100%
Датчик поражения ствола	включен (ранение)
Дружественный огонь	выключен
Шок (секунды)	0.1
Неуязвимость (секунды)	0.5

#### 4.7 Требования к форме (экипировке).

##### 4.7.1 Обязательная форма (экипировка).

Цифровой сегмент:

- футболка с коротким или длинным рукавом;
- джинсы или брюки;
- все участники команды должны быть в одинаковых футболках и брюках (джинсах);
- не допускается использование спортивных штанов;
- допускается использование экипировки нейтрального цвета (белый или черный).

Функциональный сегмент:

- однотонный спортивный костюм;
- футболка однотонная;
- спортивная обувь (кеды/кроссовки).

##### 4.7.2 Слоганы, заявления, изображения и реклама на форме (экипировке):

– форма всех участников Мероприятия должна быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы быть оскорбительными;

– если на форме имеются рекламные логотипы, то необходимо соблюдать расстояние не меньше пяти сантиметров. Также размещение всех рекламных логотипов должны быть согласованы с Организатором в момент подачи заявки на участие;

– на экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.

4.7.3 Команды и их представители должны согласовать с Организатором игровую форму не позднее, чем за 10 дней до начала Мероприятия. Для этого им необходимо отправить дизайн-макет или качественные фотографии комплектов формы на почту Партнера: [info@phygitalsport.ru](mailto:info@phygitalsport.ru) с пометкой «согласование спортивной формы «Вызов Первых»».

4.7.4 Иные требования к форме одежды участника Мероприятия и требования к размещению рекламы определяются Организатором.

#### **4.8 Заключительные положения.**

4.8.1 Регламент вступает в силу с момента его утверждения Организатором и Партнером. Изменения и дополнения к Регламенту утверждаются Организатором, Партнером и вступают в силу с момента его утверждения.

4.8.2 Вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, подлежат разрешению в соответствии с Положением, Правилами дисциплины «двоеборье-тактическая стрельба».

4.8.3 В случае необходимости, в том числе в случае выявления противоречий между нормами Регламента, Правилами дисциплины «двоеборье-тактическая стрельба», толкование норм соответствующих документов, а также окончательное решение о преодолении соответствующих противоречий осуществляет ГСК Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых».

## **V. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

Победителем становится команда, занявшая первое место по результатам Мероприятия. Команды, занявшие второе и третье места в Мероприятии, признаются призерами Мероприятия. Порядок награждения победителя и призеров Мероприятия регламентируется Положением.

Регламент размещается на официальной странице Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» Движения Первых по адресу: <https://спорт.будьвдвижении.рф>.

Официальная почта Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов  
Первых»: [sport@pervye.ru](mailto:sport@pervye.ru).