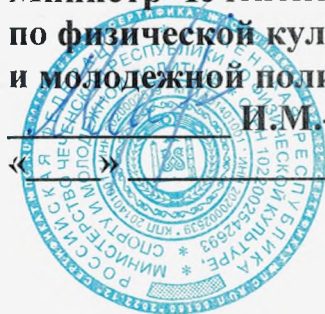


**СОГЛАСОВАНО**

**Министр Чеченской Республики  
по физической культуре, спорту  
и молодежной политике**

**И.М.-Х. Ибрагимов**

2023 г.



**УТВЕРЖДАЮ**

**Президент РФСОО**

**«Федерация Фиджитал Спорта  
Чеченской Республики»**

**М.Я. Пашаев**

2023 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении Чемпионата Чеченской Республики по фиджитал спорту  
«Памяти Первого Президента Чеченской Республики, Героя России  
Ахмат-Хаджи Кадырова»**

**Номер-код спортивной дисциплины: 191 000 13 11 Я**

**г.Грозный  
2023 г.**

## 1. Общие положения

Чемпионат Чеченской Республики по фиджитал спорту «Памяти Первого Президента Чеченской Республики, Героя России Ахмат-Хаджи Кадырова» (далее - соревнования) проводятся с целью развития и популяризации фиджитал спорта в Чеченской Республике.

В ходе проведения соревнований решаются задачи:

- определения сильнейших спортсменов и команд;
- повышение уровня спортивного мастерства;
- повышение уровня спортивных судей;
- укрепление дружественных связей между командами городских округов, муниципальных районов (округов) Чеченской Республики (далее- муниципальных образований).

## 2. Сроки и место проведения

Проводятся с 17.08.2023 г. по 20.08.2023 г. по адресу: Чеченская Республика, 364051, г. Грозный, Шейх-Мансуровский р-н, пр-кт Имени Хусейна Абубакаровича Исаева, д. 100 (ФГБОУ ВО "ГГНТУ им. акад. М.Д. Миллионщикова").

## 3. Руководство проведением

Организатором соревнований является региональная физкультурно-спортивная общественная организация «Федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) Чеченской Республики (далее — Федерация), ФГБОУ ВО «ГГНТУ им. М.Д. Миллионщикова».

## 4. Требования к участникам и условия их допуска

К участию в дисциплинах соревнований допускаются сборные команды муниципальных образований Чеченской Республики, в состав которых могут входить мужчины и женщины в возрасте от 16 лет и старше, имеющие допуск врача. Возраст участника определяется по году рождения.

Численные составы команд и тренеров:

№	Наименование	Участники, состав команд			
		всего	мужчины	женщины	представитель
1	Фиджитал-тактическая стрельба (CS:GO + лазертаг)	8	ДО 7 не зависимо от пола		1

К участию в соревнованиях не допускаются спортсмены:

- с отметкой о регистрации по месту жительства в другом субъекте Российской Федерации, а также граждане других государств;
- участники без паспорта, с копией паспорта.

Желательно чтобы делегация была представлена на параде открытия соревнований в единой спортивной форме.

## 5. Заявки на участие

Предварительные заявки на участие в соревнованиях (Приложение № 1) необходимо направить на электронный адрес: [phygital.chr@mail.ru](mailto:phygital.chr@mail.ru) до 14 августа 2023 года.

В комиссию по допуску участников соревнований предоставляются следующие документы:

именная заявка (Приложение № 1) на каждый вид дисциплины соревнований;

- паспорт гражданина Российской Федерации на каждого участника (оригинал);
- договор страхования жизни и здоровья от несчастного случая;
- медицинская справка (в случае отсутствия визы врача в именной заявке).

Телефон для справок: 8 (965) 950-85-75, Абдул-Халид Айбуев.

## 6. Программа физкультурного мероприятия

<b>17 августа 2023 (четверг)</b>	первый соревновательный день
09.00-10.00	проведение комиссии по допуску команд
10.00-19.00	групповой этап соревнований
<b>18 августа 2023 (пятница)</b>	второй соревновательный день
9.00-19.00	1/4 финала
<b>19 августа 2023 (суббота)</b>	третий соревновательный день
09.00-17.00	1/2 финала
<b>20 августа 2023 (воскресенье)</b>	четвертый соревновательный день
09.00-17.00	матч за третье место, финал
17.00-18.00	подведение итогов, награждение победителей и призеров в дисциплине

Соревнования являются отборочными на межрегиональный этап чемпионата России по фиджитал спорту (дата проведения - сентябрь 2023 г).

Соревнования по видам спорта, включенным в программу, являются

отборочными на межрегиональный этап чемпионата России по фиджитал спорту, при условии участия не менее 8 команд в каждом виде.

В программу Соревнований входят следующие дисциплины:

### **6.1. Фиджитал - тактическая стрельба**

Соревнования командные, проводятся в соответствии с техническими правилами дисциплины «Фиджитал-тактическая стрельба» (Приложение № 26), правилами вида спорта «компьютерный спорт», утвержденными приказом Минспорта России от 22.01. 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказами Минспорта России от 30.04.2020 г. № 335, от 25.07. 2022 г. № 615, от 08.12. 2022 г. № 1178 и настоящим положением.

Состав команды: не менее 6, но не более 7 спортсменов и 1 тренер представитель.

## **7. Условия подведения итогов**

Порядок определения победителя и распределения мест определяются Техническими правилами дисциплин, включенных в программу соревнований (Приложение № 2).

## **8. Награждение**

Команды победители и призеры по видам программы соревнования награждаются кубками, участники команд - грамотами и медалями.

Допускается поощрение участников соревнований сертификатами партнеров соревнований.

## **9. Условия финансирования**

Расходы, связанные с организацией и проведением соревнования осуществляется за счет средств проводящей организации.

Все расходы по командированию участников и тренеров осуществляется за счет командирующих организаций.

Все расходы, связанные с подготовкой и проведением соревнований, осуществляется за счет проводящей организации.

## **10. Заявки**

Предварительно участие команды с количеством участников должно быть строго регламентировано и согласованно с проводящей организацией (общее количество участников должно составлять не более 100 человек в день на один ковер). Именные заявки (опечатанные, заверенные врачом) подаются в мандатную комиссию в день приезда на взвешивания. Предварительные заявки

отправляются на адрес электронной почты проводящей организации на менее чем за две недели.

Каждый участник на взвешивание предоставляет следующий пакет документов:

- свидетельство о рождении (или копию);
- справка СОШ с фото закрепленной печатью.

## **11. Обеспечение безопасности при проведении соревнований**

Ответственность за надлежащее техническое оборудование места проведения (наименование физкультурного, спортивного мероприятия) в соответствии с требованиями технических регламентов, стандартов, нормами, санитарными правилами несет лицо, в собственности или во владении которого находится спортивный объект.

Обеспечение медицинского сопровождения (наличие квалифицированного врача и необходимой медукладки) участников и зрителей осуществляет проводящая организация.

Ответственность за наличие у участников медицинских справок, подтверждающих состояние здоровья и возможность их допуска к соревнованию, несет главная судейская коллегия.

Ответственность за наличие страхования от несчастных случаев, жизни и здоровья участников несет сам участник соревнований.

Ответственность за организацию и проведение мандатной комиссии, своевременное обеспечение участников протоколами несет главная судейская коллегия, утвержденная в федерации по виду спорта.

## **12. Страхование участников**

Допуск к соревнованиям осуществляется только при наличии договора о страховании (оригинал) жизни и здоровья, который предоставляется в мандатную комиссию.

Страхование участников производится за счет бюджетных, так и внебюджетных средств в соответствии с действующим законодательством субъекта Российской Федерации или самого участника.

## **13. Протесты**

Протест по нарушению правил по видам спорта или настоящего Положения может быть подан в письменном виде на имя главного судьи по виду программы не позднее чем через тридцать минут после окончания соревнований, в игровых видах спорта - после окончания игры с указанием пунктов правил или настоящего Положения, которые протестующий считает нарушенными, даты и точного времени подачи протеста.

Протест, связанный с допуском участника к соревнованиям, подается до начала соревнований по виду спорта на имя главного судьи.

В случае невозможности принятия решения, связанного с допуском участника до начала соревнований участник допускается под протестом, а решение по протесту принимается до утверждения результата игры.

Протест, связанный с участием спортсмена, не имеющего допуск для участия в виде спорта, может быть заявлен в письменном виде на имя главного судьи не позднее, чем через тридцать минут после завершения игры.

Решение по протесту излагается в виде резолюции на протесте. Если решение по данному протесту не удовлетворяет протестующего, он вправе подать апелляцию в адрес организаторов соревнований.

Апелляция рассматривается в течение часа. Если требуется более длительное рассмотрение по фактам, изложенным в протесте и апелляции, то решение должно быть вынесено обязательно до утверждения результатов.

Приложение № 1 к  
Положению о Чемпионате  
Чеченской Республики по  
фиджитал спорту «Памяти  
Первого Президента  
Чеченской Республики, Героя  
России Ахмат-Хаджи  
Кадырова»

## ИМЕННАЯ ЗАЯВКА

на участие в Чемпионате Чеченской Республики по фиджитал спорту  
«Памяти Первого Президента Чеченской Республики, Героя России  
Ахмат-Хаджи Кадырова»  
в спортивной дисциплине фиджитал-тактическая стрельба  
(CS:GO+лазертаг)

от команды \_\_\_\_\_

№ п. п	Ф.И.О.	Дата рождения (дд.мм.гггг)	Домашний адрес	Паспортные данные	Виза и печать врача
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

Всего допущено чел. \_\_\_

Подпись врача \_\_\_\_\_  
(ФИО врача полностью)

М.П.

Представитель команды \_\_\_\_\_  
(ФИО полностью)

## Технические правила дисциплины «Фиджитал-тактическая стрельба»

### 1. Термины и сокращения

**Агрессивное поведение** - различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение морального или иного ущерба (за исключением физического) другому лицу без применения прямого физического воздействия, а также причинение ущерба имуществу юридических или физических лиц, в том числе с применением физического воздействия.

**Акт насилия** - различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение физического вреда / ущерба другому лицу или группе лиц.

**Аморальное поведение/Неспортивное поведение** - поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время интервью, нарушение принципов честной игры и т.д.);

примерами аморального/неспортивного поведения также являются словесные оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в матче.

**Баг** - внутриигровая ошибка (некорректная работа) компьютерной игры (программного обеспечения), используемой для проведения Соревнования.

**Дисквалификация** - лишение участника соревнования или команды права участвовать в соревнованиях на определенный срок.

**Игрок/участник/спортсмен** - физическое лицо, принимающее участие в Соревновании, в том числе находящееся в заявке на Соревнование.

**Капитан** - один из спортсменов Команды, осуществляющий коммуникацию с официальными лицами Соревнования от лица Команды.

**Команда** - коллектив спортсменов, подавший заявку на участие в Соревновании и принимающий участие в Соревновании.

**Лазертаг** - вид соревновательной деятельности, являющийся командной военно-тактической игрой с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, надеваемых на участников матча и фиксирующих попадания при выстрелах из соответствующего лазерного оружия.



**Матч** — проводимое в рамках Соревнований состязание двух команд в течение отведённого соответствующими правилами времени.

**Никнейм** - имя участника матча, которое используется в игре.

**Нормативные документы** — Правила компьютерного спорта, Регламент, Технические правила, решения Главной судейской коллегии и иные документы, принятые и утвержденные Агентством (его уполномоченными лицами), регулирующие порядок организации и проведения Соревнования.

**Олимпийская (Кубковая) система** — система проведения соревнования, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

**Правила компьютерного спорта** - правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

**Соревнование** - краевые соревнования по фиджитал спорту (функционально-цифровой спорт) по дисциплине Фиджитал-тактическая стрельба.

**Техническое поражение** - поражение команды, присваиваемое уполномоченным органом (лицом) Организатора команде за грубое нарушение правил проведения матча, Регламента, неявку команды на игру и т.д. Сопернику присваивается техническая победа.

**Финал** - заключительная встреча команд, в которой определяется победитель Соревнования.

**Флуд** - избыточные сообщения в чате, которые не несут смысловой нагрузки.

**Фраг** - очки, начисляемые за уничтожение противника в соответствующей дисциплине (виде соревновательной деятельности).

**Bo1** - формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.

**Bo3** - формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.

**Counter-Strike: Global Offensive** или **CS:GO** - вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

**Warface** - вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

**GSL без решающего 5-го матча** — система проведения группового этапа Соревнования, предполагающая выход в 1/4 финала команд, занявших с 1-ого по 3-е место в группе.

## 2. Система проведения Соревнования

2.1. В Соревновании участвуют 8 (восемь) команд, в состав которых входит не менее 6 (шести), но не более 7 (семи) спортсменов. Для организационного обеспечения участия в Соревновании каждая из команд вправе заявить не более 3 (трех) человек, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала. Порядок допуска к Соревнованию определяется Регламентом.

2.2. Команды, участвующие в Соревновании, делятся на две группы по 4 команды, в рамках которых проводят матчи в формате «GSL без решающего 5-го матча». Команды, занявшие с 1-го по 3-е места, проходят в следующий этап Соревнования, в рамках которого проводят между собой Матчи по Олимпийской системе, начиная со стадии 1/4 финала в следующем порядке:

- 1/4 финала;
- 1/2 финала;
- Матч за 3-е место;
- Финал.

Составы групп определяются Организатором путем жеребьевки. Команды, занявшие 2-е и 3-е места в группах, выходят в 1/4 финала и делятся на пары следующим образом - 2-е место группы А играет против 3-го места группы Б, а 2-е место группы Б играет против 3-го места группы А. Победитель первой пары (А2 - Б3) попадает в нижнюю часть сетки 1/2 финала, а победитель второй пары (Б2 - А3) в верхнюю часть сетки.

Команды, занявшие 1-е места в группах, напрямую выходят в 1/2 финала. Команда, занявшая 1-е место в группе А, попадает в верхнюю часть сетки, а команда, занявшая 1-е место в группе Б, в нижнюю часть сетки.

Команды играют на стадии полуфинала за выход в финал. Победители полуфинальных матчей выходят в Финал, проигравшие - играют матч за третье место. Победитель финального матча становится победителем Соревнования.

2.3. Матчи групповой стадии Соревнования проходят только в этапе Digital, матчи, начиная со стадии 1/4 финала включают два этапа - Digital и Physical.

2.3.1. Этап Digital группового этапа (вид программы CS:GO).

Матчи по CS:GO проводятся в соответствии с Правилами компьютерного спорта (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «тактический трехмерный бой») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами.

Матчи проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), ВоЗ, до 16 (шестнадцати) побед по раундам. В случае, если по окончанию гейма команды

имеют равное количество выигранных раундов, то назначаются 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD. Победителем в гейме с овертаймом является команда, которая первой выиграет 4 (четыре) раунда в серии из 2 (двух) овертаймов. В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов (овертаймов) назначаются 2 дополнительных овертайма, которые проводятся до момента определения победителя гейма. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны что и в начале матча. Второй овертайм - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты.

#### 2.3.2. Этап Digital, начиная с 1/4 финала:

Матчи по CS:GO проводятся в соответствии с Правилами компьютерного спорта (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «тактический трехмерный бой») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами.

Матчи по CS:GO проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), Vol, до 16 (шестнадцати) побед по раундам. Суммарно участники Соревнования проводят не более 30 (тридцати) раундов за матч. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты.

#### 2.3.3. Этап Physical (Лазертаг).

Матчи по Лазертагу проводятся в соответствии с Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами и иными нормативными документами Агентства. Матчи проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), команды принимают участие в матче по Лазертагу в формате «Установка цифрового пламени». Продолжительность игры - 16 (шестнадцать) раундов в рамках одного матча. В случае если команды одержали по 8 (восемь) побед по результатам 16 (шестнадцати) раундов, в матче по Лазертагу фиксируется ничья. Продолжительность одного раунда внутри матча составляет 3 (три) минуты. В случае, когда в последние 40 (сорок) секунд раунда происходит активация цифрового пламени, основное время раунда автоматически продлевается до завершения отсчета таймера.

В случае, если команда лишается математических шансов на победу во время проведения этапа Physical, проигравшей команде предоставляется возможность сдаться и завершить матч досрочно.

2.4. Начиная со стадии 1/4 финала, за победу в раунде в этапе Digital командам начисляется по 1 (одному) очку. За победу в раунде в этапе Physical командам начисляется 2 (два) очка.3.5. Победитель Матча на групповом этапе определяется по сумме выигранных карт на этапе Digital, а начиная с 1/4 финала

определяется по сумме набранных очков в раундах на этапах Digital (CS:GO) и Physical (Лазертаг). В случае равенства побед (очков) в раундах, последовательно учитываются следующие дополнительные показатели:

- суммарное количество Фрагов в 2 (двух) этапах;
- количество активированных устройств по сумме 2 (двух) этапов.

Таким образом, команда, набравшая большее суммарное количество Фрагов, а в случае равенства Фрагов, активировавшая наибольшее количество устройств по результатам участия в матче, становится победителем матча.

### **3. Права и обязанности участников Соревнования**

3.1. Участники Соревнования имеют право:

3.1.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с правилами соответствующей дисциплины.

3.1.2. Получать через представителя команды полные результаты, отображающие все очки, полученные на Соревновании.

3.1.3. Обращаться в Главную судейскую коллегию через представителя команды или Капитана.

3.2. Участники Соревнования обязаны:

3.2.1. Знать и исполнять предписания Нормативных документов, а также требования Организатора.

3.2.2. Участники, предоставившие Организатору и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.

3.2.3. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Организатора.

В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Организатора, это влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами, вплоть до Дисквалификации.

3.2.4. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.

3.2.5. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты Матчей, проводимых в рамках Соревнования, в том числе вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата.

3.2.6. При участии в матчах по «CS:GO», участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

3.2.7. При участии в матчах по «CS:GO», Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях, связанных с использованием аккаунта, участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

3.2.8. Находиться на Соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды.

3.2.9. Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре Соревнования.

3.2.10. Соблюдать Общероссийские антидопинговые правила, Всемирный антидопинговый кодекс и международные стандарты ВАДА.

3.2.11. Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленный в ходе жеребьевки.

3.2.12. Запрещается осуществлять ставки в букмекерских конторах и интерактивные ставки на Соревнования как самостоятельно, так и через третьих лиц (родственников, друзей, знакомых).

3.2.13. Участники Соревнования обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компаний разработчиков соответствующих видеоигр. Участники Соревнования лично несут ответственность за несоблюдение прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компаний разработчиков видеоигр.

3.2.14. В Соревнованиях по Лазертагу спортсмен не может использовать электронные или механические устройства и/или усилители звука и голоса для общения с другими людьми во время любого раунда игры.

3.2.15. В Соревнованиях по Лазертагу запрещено использование лазерного прицела-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 Агентством.

#### **4. Особенности проведения матчей в виде программы CS:GO**

4.1. Для проведения Соревнования используется последняя, актуальная лицензионная версия игры CS:GO.

4.2. Все турнирные серверы используют конфигурационный файл esl5on5.cfg. Настройки игры производятся в соответствии с указанным конфигурационным файлом.

4.3. Соревнования проводятся на картах: de\_inferno, de\_mirage, de\_nuke, de\_overpass, de\_anubis, de\_vertigo, de\_ancient.

4.4. Выбор карт осуществляется в лобби матча на турнирной платформе, которая заблаговременно определяется Агентством и доводится до сведения участников.

4.5. Система выбора карт в формате Bo3 и Bo1: капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче по одной карте, пока не останется три или одна карта, на которых будет играть соответствующий матч. Очередность того, какая из команд первая запрещает для использования в матче карту определяется жеребьевкой.

4.6. В начале каждого матча играет ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом раунде. Ножевой раунд не является частью раундов и не учитывается в счете матча.

4.7. По окончании ножевого раунда производится переход на выбранную карту для начала матча.

4.8. По окончании первых 15 раундов, команды меняются сторонами.

4.9. Если в гейме одна из команд набирает 16 побед в раундах, она становится победителем гейма.

4.10. Разрешено изменять состав участвующих в матче/раунде спортсменов перед началом соответствующего матча/раунда.