

Технические правила
проведения соревнований по дисциплине «Фиджитал-тактическая стрельба»

2023 г.

I. ОБЩАЯ ЧАСТЬ

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.

Организатор — РФСОО «Федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) Чеченской Республики», ФГБОУ ВО «Грозненский государственный нефтяной технический университет имени академика М.Д. Миллионщикова».

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.

Главная судейская коллегия (ГСК) – уполномоченный орган, формируемый Агентством в целях обеспечения соблюдения Регламента, Технических правил, Правил компьютерного спорта и иных нормативных документов Организатора, а также организации спортивного судейства Соревнования при организации и проведении 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.

Регламент – регламент Чемпионата Чеченской Республики по фиджитал спорту «Памяти Первого Президента Чеченской Республики, Героя России Ахмат-Хаджи Кадырова».

Соревнование – Чемпионат Чеченской Республики по фиджитал спорту «Памяти Первого Президента Чеченской Республики, Героя России Ахмат-Хаджи Кадырова».

Технические правила – нормативный документ, определяющий условия и порядок проведения Соревнования по Фиджитал-тактической стрельбе.

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.

Федерация – региональная физкультурно-спортивная общественная организация «Федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) Чеченской Республики», участвующая в организации и проведении Соревнования на основании Договора.

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».

2. Общие положения

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами, Правилами компьютерного спорта.

2.2. Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников Соревнования, должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении Соревнования, обязаны знать и выполнять Нормативные документы, Правила компьютерного спорта, Правила видов спорта (спортивных дисциплин).

3. Система проведения Соревнования

Вид программы CS:GO и Лазертаг

3.1. 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.

3.2. 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.

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

3.3.1. 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), Во3, до 16 (шестнадцати) побед по раундам. В случае, если по окончании 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 выигрывает 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. Вторым овертайм – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты.

3.3.2. 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), Во1, до 16 (шестнадцать) побед по раундам. Суммарно участники Соревнования проводят не более 30 (тридцати) раундов за матч. Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты.

3.3.3. 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.

3.4. 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.

4. Права и обязанности участников Соревнования

4.1. Участники Соревнования имеют право:

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

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

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

4.2. Участники Соревнования обязаны:

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

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

4.2.3. 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.

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

4.2.5. 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 выразить намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата.

4.2.6. При участии в матчах по «CS:GO», «Standoff 2», «Warface» 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.

4.2.7. При участии в матчах по «CS:GO», « Standoff 2», , «Warface» 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.

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

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

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

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

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

4.2.13. 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.

4.2.14. 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.

4.2.15. В Соревнованиях по Лазертагу участники должны иметь единую спортивную форму одежды. При этом участники вправе использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки, а в качестве дополнительного защитного оборудования игрок имеет право применять защиту локтей и коленей, перчатки и т.п.

4.2.16. 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.

5. Судейство

5.1. Состав Судейской бригады на Матчи Соревнования определяется в порядке, предусмотренном Регламентом и иными нормативными документами Организатора.

6. Дисциплинарные нарушения и наказания

6.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Регламентом или Техническими правилами, иными нормативными документами Организаторов, Организаторы Соревнования, ГСК, Судейская коллегия, Судейская бригада вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

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

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

6.4. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

6.5. Нарушения, за которые судья Соревнования вправе вынести предупреждение:

- совершение запрещенных приёмов и действий внутри видеоигры или во время матча по Лазертагу, использование запрещённых персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносится решение об отмене результатов матча Соревнования и присуждении технического поражения нарушающей стороне);

- остановка видеоигры;
- выход из видеоигры или прекращение матча по Лазертагу до завершения финального раунда без разрешения судьи Соревнования;
- оскорбление игроков/команд, судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес игроков/команд, судей или Организатора;
- агрессивное поведение;
- аморальное/неспортивное поведение, иное недисциплинированное поведение.

6.6. Нарушения, за которые судья Соревнования вправе присудить техническое поражение команде:

- нарушения Технических правил, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения;
- повторное нарушение, предусмотренное пунктом 6.5 Технических правил.

6.7. Иными нормативными документами Организаторов могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

6.8. Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении матчей по Лазертагу.

6.8.1. Участникам Соревнования запрещены следующие действия:

- Закрытие датчиков – ведение стрельбы по противнику при невозможности быть пораженным в ответ, которое может осуществляться (включая, но не ограничиваясь) одним из следующих способов:

- 1) Соккрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей.
- 2) Соккрытие одного или более датчиков поражения тагером.
- 3) Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или лицом от противника.
- 4) Стрельба из положения лежа на спине.
- 5) Соккрытие датчиков поражения от противника за укрытием без соккрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника.
- 6) Использование игроков своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения.
- 7) Габарит тагера находится выше нижнего уровня повязки.

- Деактивированный игрок не имеет права говорить и/или жестами указывать на свой статус.

- Самостоятельное изменение характеристик игрового комплекта игроками.

6.8.2. К участникам матчей по Лазертагу может быть применен штраф. Штраф – снятие одного очка (или двух очков) с команды за одно нарушение.

6.8.3. Выход за границы игровой площадки или изменение границы игровой площадки спортсменом во время игры наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.4. Преднамеренное изменение конфигурации игровой площадки наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.5. Нахождение на игровой площадке без тактического шлема, разгрузочного жилета/бронезилета, одноточечного ремня и тагера наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.6. В формате «Активация цифрового пламени» использование тактического шлема, разгрузочного жилета/бронезилета вне связки с тагерами (в том числе после смены оборудования на запасной комплект) наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.7. Разговор или иная коммуникация деактивированного спортсмена с активным спортсменом наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.8. Выход на игровую площадку удаленного или не участвующего в матче спортсмена с целью повлиять на ход матча без разрешения судьи наказывается удалением до конца матча и/или Дисквалификацией на следующий матч.

6.8.9. Изменение настроек тагера без согласования с Организаторами и (или) судьями Соревнования наказывается дисквалификацией на следующий матч.

6.8.10. Умышленное выключение тактического шлема или разгрузочного жилета/бронезилета наказывается 2 штрафными очками для команды.

6.8.11. Обмен тагерами, тактическими повязками или разгрузочными жилетами/бронезилетами спортсменов одной команды в ходе раунда наказывается 2 штрафными очками для команды и/или дисквалификацией соответствующих спортсменов в матче Соревнования.

6.8.12. Закрытие или сокрытие датчиков поражения при стрельбе наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.13. Фальстарт наказывается 1 штрафным очком для команды.

6.8.14. Неумышленный физический контакт (физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование (в том числе взаимное

воздействии) или судью, совершенное по неосторожности) наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

7. Апелляции

7.1. Апелляция на результат Матча может быть подана Капитаном или представителем Команды в связи с нарушением Нормативных документов Соревнования в порядке, установленном Регламентом.

8. Определение победителя и призеров

8.1. Победителем Соревнования становится команда, победившая в Финале. Проигравшая команда финального Матча занимает второе место, команда, победившая в Матче за третье место, занимает третье место.

8.2. Команды, занявшие второе и третье место в Соревновании, признаются призерами.

8.3. Порядок награждения победителя и призеров определяется Агентством.

II. ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ

9. Особенности проведения матчей в виде программы CS:GO

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

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

9.3. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_anubis, de_vertigo, de_ancient.

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

9.5. 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.

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

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

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

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

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

12.2. Формат «Активация цифрового пламени».

12.2.1. «Активация цифрового пламени» – формат проведения матча, при котором каждая из двух команд, участвующих в матче, занимает сторону защиты или нападения в конкретном раунде.

Размер игровой площадки при проведении матчей в формате «Активация цифрового пламени» составляет от 1500 до 2000 м².

12.2.2. В матче принимают участие 2 (две) команды, по 5 (пять) спортсменов в составе каждой команды. Команда имеет право изменять состав участвующих в раунде спортсменов перед началом соответствующего раунда.

12.2.3. Команда, занимавшая в последнем раунде Digital этапа матча сторону нападения, в матче этапа Physical занимает сторону защиты. При смене сторон, у команд также меняются цвета индикаторов тактического шлема и разгрузочного жилета/бронезилета.

12.2.4. Цель команды, занимающей в раунде сторону нападения, осуществить «активацию цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки за отведенное время раунда. Цель команды, занимающей в раунде сторону защиты, защищать указанные объекты и не допустить «активацию цифрового пламени».

12.2.5. Команда, занимающая сторону нападения, побеждает, если ей удастся осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда.

12.2.6. Команда, занимающая сторону защиты, побеждает, если противоположная команда не сумела осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда.

12.2.7. В случае если одна из команд деактивировала всех игроков команды соперника, такая команда побеждает в раунде.

12.2.8. По окончании первой половины от максимального количества раундов в зависимости от вида программы, команды меняются сторонами.

12.2.9. Раунд завершается досрочно в случае:

- деактивации всех игроков одной из команд;
- «активации цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки игроками команды, занимающей сторону нападения;

- «деактивации цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки игроками команды, занимающей сторону защиты.

12.2.10. В стандартную экипировку игрока входят тактический шлем, разгрузочный жилет/бронезилет с датчиками поражения, два тагера и одноточечный ремень. Каждый игрок получает 100 единиц здоровья (ХП), 1 жизнь (в случае деактивации игрок не может ожить).

Каждый игрок должен иметь номер, который указывается в стартовой заявке на матч, а также наносится на экипировку. Номер должен быть отличного цвета от униформы и быть легко читаемым. Предпочтительные места для нанесения номера – тактический шлем и разгрузочный жилет/бронезилет.

Личная экипировка участников должна соответствовать Требованиям к экипировке по дисциплине «Фиджитал-тактическая стрельба» (Приложение 1).

12.2.11. В случае деактивации игрока должен сесть на пол в ближайшей точке площадки, где максимально не будет мешать игровому процессу и положить тагер рядом с собой. В случае деактивации на открытом пространстве или в месте, где происходит активный игровой процесс (перестрелка между двумя или несколькими игроками), игрок должен оценить обстановку и максимально не мешая происходящему оставаться на месте или переместиться в точку, где максимально не будет мешать игре. Заняв позицию, игрок должен оставаться в таком положении до окончания раунда.

Если игрок в случае деактивации не сел или мешал игровому процессу (заслонил партнера по команде от выстрелов противника, дезориентировал противника и т.д.), то команда этого игрока наказывается снятием 1 (одного) очка.

12.2.12. Активация и деактивация

12.2.12.1. Активация и (или) деактивация производится путем ввода пароля и подтверждения выстрелом (во избежание активации и (или) деактивации деактивированным игроком);

12.2.12.2. Пароль для активации и деактивации перед началом раунда устанавливает Организатор и сообщает всем участникам Матча.

Пароль должен соответствовать следующим требованиям:

- содержать 4 (четыре) символа;

12.2.12.3. Устанавливаемое время до детонации 40 (сорок) секунд.

12.2.13. Инвентарь и оборудование

12.2.13.1. В начале матча каждой команде представляются следующие тагеры:

- «автоматы»/«штурмовые винтовки» (5 шт.)

- «пистолеты» (5 шт.)

- лазертаг-граната (1 шт.) в режиме «оглушить игрока» (тагеры, попавшие под действие гранаты, не смогут стрелять в течение 10 секунд).

12.2.13.2. Тактико-технические характеристики оборудования:

	Пистолет	Автомат/ штурмовая винтовка
<i>Количество магазинов</i>	10	10
<i>Количество патронов в магазине</i>	15	30
<i>Режим стрельбы</i>	Одиночный	авто
<i>Скорострельность (выстрелов в минуту)</i>	120	550
<i>Урон</i>	15	25
<i>Время перезарядки (секунды)</i>	3	6
<i>Мощность ИК (инфракрасного излучения)</i>	100%	

<i>Датчик поражения ствола</i>	поломка
<i>Дружественный огонь</i>	включён
<i>Шок (секунды)</i>	0.3
<i>Неуязвимость (секунды)</i>	0.3

13. Заключительные положения

13.1. Вопросы, не урегулированные настоящими Техническими правилами, подлежат разрешению в соответствии с Регламентом, Правилами компьютерного спорта и иными применимыми нормативными документами Организатора.

13.2. В случае необходимости, в том числе в случае выявления противоречий между нормами Технических правил, Регламента, Правил компьютерного спорта и иных нормативных документов Соревнования, толкование норм соответствующих документов, а также окончательное решение о преодолении соответствующих противоречий осуществляет ГСК, руководствуясь аналогией закона, аналогией права, принципами добросовестности, разумности и справедливости.