



## **КУБОК РОССИИ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ**

### **Кубок России по интерактивному футболу сезон 2018**

#### **Краткая справочная информация по закрытым онлайн-отборочным для представителей киберспортивных организаций и спортивных клубов.**

1. Условия принятия участия в закрытых онлайн-отборочных Кубка России по интерактивному футболу сезон 2018 (далее - онлайн-отборочные).
  - 1.1. Участвовать в онлайн-отборочных могут только граждане Российской Федерации старше 16 лет на момент подачи заявки.
  - 1.2. Для участия в онлайн-отборочных до 18:00 25 апреля 2018 г. (время московское) необходимо подать заявку на адрес [info@resf.ru](mailto:info@resf.ru).
  - 1.3. Заявка должна:
    - быть оформлена на официальном бланке клуба или организации;
    - содержать ФИО и никнейм участника;
    - быть заверена подписью уполномоченного лица клуба или организации и печатью организации;
    - содержать письменное разрешение от родителей или законных представителей (для участников, не достигших возраста 18 лет).
2. Организация онлайн-отборочных.
  - 2.1. Онлайн-отборочные начинаются 02.05.2018 г. в 11:00 (время московское).
  - 2.2. Матчи проводятся в игре FIFA18 на Sony PlayStation 4.
  - 2.3. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе PlayStation Network.
  - 2.4. Соревнования проходят по групповой системе в формате BO1. Участники распределяются случайным образом на 4 равные группы.
  - 2.5. В рамках группы каждый играет с каждым. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя стороны играют дополнительное время в режиме «классика», в случае необходимости пенальти.

- 2.6. В случае, если два или более участника будут иметь одинаковое количество побед учитываются сначала личные встречи, затем разница забитых и пропущенных голов в матчах в между участниками с одинаковыми показателями.
- 2.7. По итогам группового этапа первые два места в группе гарантированно получают квоты на Гранд-Финал.
- 2.8. Организаторы оставляют за собой право увеличить количество разыгрываемых в закрытых онлайн-отборочных квот.
- 2.9. Дополнительные квоты распределяются среди всех 4 групп. При этом приоритетное право на получение квоты имеют группы с большим количеством участников. В случае, если количество одинаково претендующих на квоту групп больше, чем количество квот, квоты распределяются случайным образом среди этих групп.
- 2.10. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
- 2.11. Во время матча запрещается нажимать кнопку (PS).
- 2.12. Устанавливаемые настройки матча:
  - Длительность тайма: 6 минут;
  - Уровень сложности: легендарный;
  - Скорость игры: нормальная;
  - Настройки стадиона:
    - Стадион: стадион FEWC;
    - Время года: Осень;
    - Время суток: 15:00;
    - Износ поля: нет;
    - Игра рукой: выключено;
    - Максимально количество замен в матче: 3;
    - Погода: ясная;
    - Составы: онлайн;
    - Интерфейс: имя игрока и индикатор;
    - Индикатор игрока: имя игрока;
    - Отображение времени и счета: вкл.;
    - Мини-карта: 2D;
    - Индикатор Gamertag: выкл;
    - Прокрутка составов: выкл;
    - Громкость комментаторов: 0;
    - Звуки стадиона: 8;
    - Громкость музыки: 0;
    - Своя тактика: разрешено;
    - Защита: только тактическая;
    - Камера: ТВ-Трансляция (масштаб 20:0);
    - Задачи игрокам: можно менять;
    - Переключение на вратаря: запрещено;
    - Судья: рандом;

- Тренер: выключен.
- 2.13. Настройки игры:
- Тип игры: FIFA Ultimate Team™ (FUT);
  - Защита: тактическая;
  - Свои схемы: запрещены;
  - Свои тактики: разрешены;
  - Скорость игры: нормальная;
  - Офсайды: включены.
- 2.14. При регистрации на отборочные участник указывает свой аккаунт PlayStation Network (PSN). Данный аккаунт будет привязан к участнику, играть в Кубке с другого аккаунта он не сможет. Аналогично невозможна ситуация, когда с зарегистрированного аккаунта будет играть другой участник соревнований.
- 2.15. Ограничения использования расходимых предметов:
- 2.15.1. Набор расходимых предметов, которые Участники смогут применить во время игры, будет ограничен. Изменения в ограничениях расходимых предметов могут быть объявлены за неделю до начала турнира.
- 2.15.2. Разрешено использование следующих типов расходимых предметов:
- Контракты
  - Изменения позиции на поле
  - Лечение
  - Предметы сыгранности
  - Предметы тренерской лиги
  - Предметы физподготовки
- 2.15.3. Запрещено использование следующих типов расходимых предметов:
- Предметы тренировки
- 2.16. На всех этапах турнира запрещено использование в составе арендованных игроков.
3. Связь участников с судьями
- 3.1. Для координации между участниками и судьями турнира используется следующий чат-канал: <https://discord.gg/yRhFRfK>. Иные системы оповещения судей не предусмотрены и не просматриваются судьями.
- 3.2. В чат-канале необходимо указать свой игровой ник. Для этого необходимо нажать правой клавишей мышки на свой ник и выбрать "Изменить никнейм".
- 3.3. Не позднее чем за полчаса до старта отборочных необходимо зайти в чат-канал и сообщить судьям в личные сообщения, что вы на месте и готовы начинать встречу (процедура check-in). В случае, если игрок до начала соревнования не пройдет процедуру Check-in, он будет автоматически удален из сетки турнира.

- 3.4. В чат-канале предусмотрены личные сообщения. Чтобы активировать личные сообщения, необходимо правой кнопкой мыши нажать на никнейм другого игрока. Появится меню, в котором нужно выбрать параметр “написать сообщение”. После этого откроется дополнительное окно.
- 3.5. Все жалобы и претензии принимаются судьями не позднее 10 минут с момента завершения матча, с прикрепленной аргументацией.
4. Работа с турнирной сеткой.
  - 4.1. По завершении Матча, Игроки обязаны делать скриншоты своих побед и заливать направлять их судьям в личные сообщения. Если судья в течение 10 минут после загрузки скриншотов не продвинул победившего участника по сетке, игрок должен обратиться к судье и указать на результат Матча.