

Технические правила

1. Общая информация

- 1.1. Участники Кубка РФС по интерактивному футболу 2022 года (далее - Кубок) должны знать и исполнять предписания нормативных документов Кубка, РФС и ФКС России.
- 1.2. Версия спортивного симулятора: FIFA 2022, лицензионная, последней актуальной версии. Игровая платформа: Sony PlayStation 4.

2. Краткая справочная информация

- 2.1. В Кубке могут принимать участие только граждане Российской Федерации как спортсмены-любители, так и спортсмены-профессионалы.
- 2.2. Минимальный возраст участника – 14 лет на момент подачи заявки.
- 2.3. Прием заявок на отборочный турнир заканчивается за сутки до начала соревнования.
- 2.4. Дата и время отборочных определяются Оргкомитетом и публикуются на Официальном сайте Кубка.
- 2.5. Вся информация об одобрении поданной заявки на отборочный турнир будет отправляться на электронную почту участника, используемую при регистрации аккаунта на турнирной платформе, или указанную в контактной информации.

3. Настройки игры

- 3.1. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения.
- 3.2. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».
- 3.3. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника - 10 (десять) минут после старта текущего раунда.
- 3.4. Устанавливаемые настройки матча:
 - длительность тайма: 6 минут;
 - уровень сложности: легендарный;
 - быстрые замены: вкл.;
 - скорость игры: нормальная;

- настройки стадиона: стадион FEWC;
 - игра рукой: выключено;
 - максимально количество замен в матче: 3;
 - своя тактика: разрешено;
 - защита: только тактическая;
 - задачи игрокам: можно менять;
 - переключение на вратаря (нажатием сенсорной панели): запрещено;
 - судья: рандом;
 - тренер: выключен.
- 3.5. Установки в игре:
- тип игры: уравненные составы, рейтинг 90.
- 3.6. В случае дисконнекта (разрыва соединения между участниками во время матча) участники обязаны сделать снимок экрана и незамедлительно сообщить о разрыве соединения судьям Кубка, отправив соответствующий снимок экрана. После этого участники обязаны продолжить прерванный таким образом матч (доиграть оставшееся количество времени), при этом счет прерванного матча сохраняется и учитывается при доигровке.
- 3.6.1. В случае 2 дисконнектов, произошедших на стороне одного и того же участника, такому участнику присуждается техническое поражение.

4. Общение с судьями соревнования

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Кубка происходит в сервисе Discord в чат-канале: <https://discord.gg/PuM87Hu>. Программу Discord можно не устанавливать. Остальные системы оповещения судьи не просматривают.
- 4.2. Не позднее чем за 30 минут до времени начала соответствующего отборочного турнира и (или) этапа Кубка, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать свой игровой ник. Для этого необходимо нажать правой клавишей мышки на свой ник и выбрать «Изменить никнейм».
- 4.3. В чате есть приват. Чтобы его активировать, требуется правой клавишей мышки нажать на никнейм соперника. Появится меню, в котором нужно выбрать параметр «Написать сообщение». После этого откроется дополнительное окно.
- 4.4. На время проведения Кубка участнику запрещено покидать чат-канал.

- 4.5. Участники Кубка обязаны транслировать свои игры. По запросу судьи хост матча обязан предоставить ссылку на трансляцию своей игры. В случае отказа или невозможности включить трансляцию выдаётся предупреждение, повторное предупреждение карается техническим поражением во встрече.
- 4.6. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

5. Работа с турнирной сеткой

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