

Администрация Невского района Санкт-Петербурга
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 572
Невского района Санкт-Петербурга

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

Начальник отдела образования
Администрации Невского района
Санкт-Петербурга

_____ Л.И. Чалганская
« _____ » _____ 2025 год

Приказом № _____ от _____ г.
Директор Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицей № 572 Невского района
Санкт-Петербурга
_____ Петrochenko C.B.

УТВЕРЖДЕНО

Президент РФСОО «Федерация Фиджитал
Спорта Города Санкт-Петербурга»

_____ Г.Л. Зарубин
« _____ » _____ 2025 год

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Санкт-Петербургского молодежного фиджитал фестиваля «Технологии и спорт:
будущее создаем МЫ»

Санкт-Петербург
2025 год

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок проведения Санкт-Петербургского молодежного фиджитал фестиваля «Технологии и спорт: будущее создаем МЫ».

1.2. Фестиваль проводится в рамках стратегического вектора развития «Государство» проекта «Капитал здоровья» программы развития Невского района.

2. Цель и задачи Фестиваля

2.1. Санкт-Петербургский молодежный фиджитал фестиваль «Технологии и спорт: будущее создаем МЫ» (далее – Фестиваль), проводится с целью популяризации и развития фиджитал-спорта среди обучающихся Санкт-Петербурга и Ленинградской области.

2.2. Задачами Фестиваля являются:

- привлечение молодежи к регулярным занятиям физической культурой и спортом, здоровому образу жизни;
- развитие функционально-цифрового спорта.

3. Руководство проведением (или Организаторы мероприятия)

3.1. Учредителем Конкурса является Администрация Невского района, осуществляющая общее руководство за реализацией мероприятия.

3.2. Организацией, осуществляющей непосредственное проведение мероприятия, является Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 572 Невского района и Федерация фиджитал спорта Санкт-Петербурга.

3.2.1. Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 572 Невского района предоставляет площадку для проведения фестиваля, а также необходимое оборудование для организации мероприятий, включая спортивные инвентари и технические средства, обеспечивающие комфортные условия для участников и зрителей.

3.2.2 Федерация фиджитал спорта Санкт-Петербурга обеспечивает судейскую коллегию, состоящую из квалифицированных судей, а также предоставляет специализированное оборудование для проведения соревнований, включая системы учета результатов и другие технические средства, необходимые для справедливого и профессионального судейства.

4. Условия участия

4.1. Участие в Фестивале могут принимать обучающиеся в возрасте от 14 до 18 лет (обучающиеся 7 – 11 классов);

4.2. Допускается индивидуальное и групповое (до 5 человек) участие в Фестивале. Личные данные участника/команды указываются в Заявке на участие в Конкурсе (форма заявки – см. Приложение 5).

4.3. Категории по возрасту участников не предусмотрены.

4.4. Участие в Фестивале является добровольным, бесплатным (безвозмездным) и не предусматривает внесения организационного сбора.

4.5. Наличие согласия на обработку персональных данных.

6.5. Для участия в Фестивале от каждого образовательного учреждения принимаются только две заявки (на две дисциплины из четырех).

5. Сроки, место и форма проведения

- 5.1. Фестиваль проводится в период с 12 сентября 2025 г. по 13 сентября 2025 г.
- 5.2. Фестиваль подразумевает только очную форму проведения.
- 5.3. Фестиваль проводится на базе: ГБОУ лицея № 572 Невского района Санкт-Петербурга (по адресу: 193231, город Санкт-Петербург, ул. Латышских Стрелков, д.9 к.1 лит а).

6. Условия (Порядок) проведения

- 6.1. Фестиваль проводится по 4 номинациям:
- Дисциплина «Фиджитал-футбол» – 12 сентября.
 - Дисциплина «Ритм-симулятор» – 12 сентября.
 - Дисциплина «Фиджитал-баскетбол» – 13 сентября.
 - Дисциплина «Фиджитал-стратегия» – 13 сентября.
- 6.2. Для участия в каждой дисциплине выставляется отдельная команда.
- 6.3. Подведение итогов проводится в конце каждого дня Фестиваля по проведенным дисциплинам.
- 6.4. Официальная информация о Фестивале размещается на официальном сайте образовательного учреждения (gbou572.ru), а также на официальных страницах в социальных сетях (<https://vk.com/club207310996>) и в группе Фиджитал спорта ГБОУ лицея № 572 (https://vk.com/phygitalsport_licey_572).
- 6.5. Фестиваль проводится в соответствии с утвержденными Всероссийской федерацией фиджитал спорта и Министерством спорта Российской Федерации Правилами вида спорта в текущей редакции, а также с учетом настоящего Положения в приложении 1-4.

7. Программа мероприятия (раздел включается по необходимости)

- 7.1. Первый день турнира – 12 сентября
- 7.1.1. Открытый турнир в дисциплине «фиджитал-футбол» на физической площадке в формате двоеборья, мини-футбол (5х5) и футбольный симулятор (FC24):
- Формат: командный турнир.
 - Состав команды: 5 человек.
 - Технические правила проведения представлены в Приложении 1.
- 7.1.2. Открытый турнир в дисциплине «ритм-симулятор» - на физической площадке в формате Digital, вид программы Just Dance 2024.
- Формат: индивидуальные зачеты и семейные команды (до двух человек).
 - Участники могут соревноваться как в индивидуальном зачетном формате, так и в составе семейных команд.
 - Технические правила проведения представлены в Приложении 2.
- 7.2. Второй день турнира – 13 сентября
- 7.2.1. Открытый турнир в дисциплине «фиджитал-баскетбол» на физической площадке в формате двоеборья, стритбол (2х2) и баскетбольный симулятор (NBA2K25):
- Формат: командный турнир.
 - Состав команды: 3 человека.
 - Технические правила проведения представлены в Приложении 3.
- 7.2.2. Открытый турнир в дисциплине «фиджитал-стратегия» на физической площадке в формате двоеборья, шахматы и игра в жанре MOBA DOTA 2:
- Формат: комбинированный турнир.

- Сначала проходят командные соревнования, где участвуют команды по 5 человек.
- Затем проводятся индивидуальные соревнования, состоящие из трех партий в шахматы для каждого участника.
- Технические правила проведения представлены в Приложении 4.

8. Судейская коллегия

- 8.1. Участников Фестиваля оценивает профессиональная судейская коллегия, в состав которого входят специалисты, имеющие подтвержденные достижения в сфере образования и педагогики.
- 8.2. Состав судейской коллегии формируется и утверждается организаторами Фестиваля.
- 8.3. Судейская коллегия оценивает команды участников по критериям, обозначенным в настоящем Положении в приложении 1-4.
- 8.4. Все решения судейской коллегии оформляются протоколом.
- 8.5. Решения действительны при наличии не менее одной трети голосов состава судейской коллегии.
- 8.6. Решения судейской коллегии окончательны, обжалованию, пересмотру не подлежат.

9. Порядок награждения

- 9.1. Итоги командного зачета по указанной дисциплине определяются в соответствии с Правилами и подводятся судейской коллегией по завершении каждого отдельного этапа.
- 9.2. По итогам дисциплины присваиваются три призовых места, в соответствии с форматом турнирной сетки и количеством участвующих команд.
- 9.3. По завершению турнира участники награждаются дипломами Победителей, дипломами Призеров, сертификатами участника, медалями и ценными призами. Дипломы Победителей и Призеров подписывает начальник Отдела образования Администрации Невского района Санкт-Петербурга и руководитель ГБОУ лицея № 572 и президент Федерации фиджитал спорта Санкт-Петербурга, являющиеся организаторами мероприятия. Сертификаты за участие подписывает руководитель ГБОУ лицея № 572 и президент Федерации фиджитал спорта Санкт-Петербурга, являющиеся организаторами мероприятия.
- 9.4. Судейская коллегия имеет право присуждать не все призовые места, делить одно призовое место между участниками Фестиваля, присуждать специальные дипломы.
- 9.5. Судейская коллегия имеет право не присуждать призовые места:
 - в случае нарушения правил, установленных каждой отдельной дисциплиной;
 - в случае несоблюдения правил на территории образовательного учреждения.
- 9.6. Информация об итогах Конкурса размещается на сайте gbou572.ru, в группе Вконтакте образовательного учреждения <https://vk.com/club207310996> и в группе Фиджитал спорта ГБОУ лицея № 572 Невского района https://vk.com/phygitalsport_licey_572.

9. Финансирование

- 9.1. Финансирование Фестиваля осуществляется за счет бюджетных ассигнований.
- 9.2. Участие в Фестивале осуществляется на безвозмездной основе.
- 9.3. Оплата питания, проезда и проживания иногородних участников Фестиваля осуществляется за счет средств направляющей стороны.

10. Контакты для связи

- Елесин Дмитрий Вячеславович, заместитель директора по УВР ГБОУ лицея № 572 Невского района, 89533546675, elesin.dima04@gmail.com
- Художекова Арина Николаевна, учитель математики ГБОУ лицея № 572 Невского района, 89216437200, shavanel29@mail.ru
- Ларионов Артур Сергеевич, учитель физической культуры ГБОУ лицея № 572 Невского района Санкт-Петербурга, 89818454854 artursergeevich572@gmail.com

Приложение №1
Технические правила
проведения соревнований
по дисциплине «Фиджитал-футбол»

1. Термины и сокращения

Дисквалификация — лишение футболиста или команды права участвовать в соревнованиях на определенный срок.

Интерактивный футбол — спортивная дисциплина вида спорта «футбол».

Капитан — один из спортсменов Команды, осуществляющий коммуникацию с организатором Соревнования от лица Команды.

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

ЛАН, LAN — Формат проведения соревнования или стадии соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.

Футзал — спортивная дисциплина вида спорта «футбол».

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

Нормативные документы — Официальные правила спортивных дисциплин «мини-футбол» и «интерактивный футбол» вида спорта «футбол», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации, Регламент, Технические правила.

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

Правила интерактивного футбола — правила официальной спортивной дисциплины «интерактивный футбол» вида спорта «футбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

Правила мини-футбола (футзала) — правила официальной спортивной дисциплины «мини-футбол (футзал)» вида спорта «футбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

Предупреждение — замечание судьи игроку, при котором нарушившему правила игроку показывается жёлтая карточка.

Соревнование – Соревнования по фиджитал-футболу в рамках мероприятия Санкт-Петербургского молодежного фиджитал фестиваля «Технологии и спорт: будущее создаем МЫ».

Технические правила — нормативный документ, определяющий условия и порядок проведения Соревнования по дисциплине «Фиджитал-футбол», утвержденный Организатором.

Техническое поражение — поражение команды (со счетом 0-3), присваиваемое уполномоченным органом команде за грубое нарушение правил проведения матча, регламента турнира, неявку команды на игру и т.д. Сопернику присваивается техническая победа (также 3-0).

Удаление — исключение из участников матча за две жёлтые карточки в одном матче или за особо грубое нарушение без предварительно показанных жёлтых карточек. При удалении

участнику матча показывается красная карточка.

Финал — заключительная встреча команд, в которой определяется победитель Соревнования.

Фиджитал-футбол — вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «футбол»: «интерактивный футбол» и «футзал».

2. Общие положения

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами, Руководством по адаптации и эксплуатации объектов капитальной и временной инфраструктуры и Руководством по организации и проведению соревнований.

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.

3. Система проведения Соревнования

3.1. В Соревновании участвуют до 8 (восьми) команд, в состав которых входит не более 5 (пяти) 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, помещаются в сетку Single Elimination. Путем проведения жеребьевки, команды распределяются по системе, в рамках которой 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.

Положение команд в сетке определяется Организатором путем жеребьевки.

Команды, получившие положение «1/2» в жеребьевке, напрямую выходят в 1/2 финала. Команды, получившие положение «1/4» в жеребьевке, участвуют в матчах с 1/4 финала 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 чемпионом Финального этапа Соревнования.

3.3. Каждый Матч включает два этапа:

3.3.1. Этап Digital (Интерактивный футбол).

Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного футбола в формате 5 на 5 (пять на пять): по 5 (пять) спортсменов в каждой команде, в каждом тайме принимают участие по 5 (пять) спортсменов от каждой команды.

Матч состоит из одной игры между командами, в случае ничейного результата матч считается завершенным, дополнительное время и серия пенальти не играют.

3.3.2. Этап Physical (Мини-футбол).

Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с Правилами мини-футбола с учетом требований, установленных Техническими правилами. В составе каждой команды в матче принимают участие 5 (пять) спортсменов, 2 (два) спортсмена команды являются запасными и могут выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами мини-футбола (футзала).

3.3.3. Перерыв между этапами составляет 5 (пять) минут.

3.4. Победитель Матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме забитых мячей на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определяется путем проведения серии послематчевых ударов с восьмиметровой отметки в соответствии с Правилами мини-футбола.

3.5. Программа Соревнования, включая даты, время и место проведения Матчей Соревнований, составы полуфинальных пар Соревнования, определяется Организатором и заблаговременно доводится до сведения участников Соревнования.

3.6. При наличии уважительных причин и по решению Организатора допускается замена участника Соревнования в составе команды. Замена участников Соревнования осуществляется не позднее чем за 24 часа до начала Соревнования с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению Заявки, а также при условии соответствия спортсмена требованиям Нормативных документов.

4. Права и обязанности участников Соревнования

4.1. Участники Соревнования имеют право:

4.1.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с Правилами интерактивного футбола и Правилами мини-футбола;

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. Участники Соревнования должны 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, включая публикации в личных соцсетях участников и их представителей. 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 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.

4.2.6. По требованию судей, при участии в матчах по интерактивному футболу участники Соревнований обязаны не пропускать повторы забитых и пропущенных мячей. Нарушение данного пункта может привести к применению спортивных санкций, включая дисквалификацию.

4.2.7. При участии в матчах по интерактивному футболу 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.

4.2.8. При участии в матчах по интерактивному футболу участники Соревнований обязаны использовать игровые аккаунты PlayStation Network (PSN), предоставленные Организатором. Использовать другие аккаунты участники Соревнования не имеют права.

4.2.9. При участии в матчах по мини-футболу выходить на площадку только в спортивной форме в соответствии с Правилами мини-футбола (футзала).

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

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

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

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

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. Интерактивный футбол

6.1.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами интерактивного футбола и (или) настоящим Регламентом, Организатор соревнования вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами интерактивного футбола, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

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

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

6.1.4. Недисциплинированное поведение наказывается Предупреждением или Удалением.

6.1.5. Недисциплинированное поведение, выразившееся в прерывании игрового процесса путем нажатия кнопки PS, а также пропуска автоматического повтора гола при однократном совершении наказывается Предупреждением. Повторное совершение одного из указанных нарушений спортсменом той же команды наказывается Удалением соответствующего спортсмена, совершившего такое повторное нарушение. При этом команда имеет право заменить удаленного участника другим членом команды, не включенным в заявку для участия в матче по интерактивному футболу.

Совершение одного из указанных в настоящем пункте нарушений спортсменом команды в третий раз наказывается присуждением команде технического поражения в Digital этапе матча со счетом 0:3.

6.2. Мини-футбол

6.2.1. Игрок, получивший прямую красную карточку в мини-футболе за «спортивное нарушение», пропускает следующий матч.

6.2.2. Игрок, получивший две желтых карточки в одном матче по мини-футболу, пропускает следующий матч.

6.2.3. Игрок, получивший красную карточку в матче по мини-футболу за «неспортивное поведение» в соответствии с Правилами мини-футбола (удар соперника рукой, угроза жизни сопернику, угроза жизни судье, явное несогласие с действиями судьи и т.д.) согласно регламенту проведения соревнований по мини-футболу, дисквалифицируется до окончания Соревнования.

7. Технические правила проведения матчей по интерактивному футболу

7.1. Версия спортивного симулятора: FC24, лицензионная, последней актуальной версии;

7.2. Внутриигровые сообщения должны быть отключены.

7.3. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку PS.

7.4. Игровой режим: Volta. Тип игры: одиночный матч, 5х5 (пять на пять).

7.5. Внутриигровые настройки:

- Длительность тайма: 3 минуты.
- Перерыв: 2 минуты.
- Уровень сложности: легендарный.
- Настройки преимущества: отключены
- Общий рейтинг команды: 95;
- Уровень сложности: Легенда;
- Скорость игры: нормальная;
- Настройки стадиона: стадион Musqueam с бортами;
- Мяч: стандарт;
- Индикаторы: панель имени игрока;
- Размер индикатора игрока: по умолчанию;
- Угасание индикатора игрока: вкл.;
- Индикатор динамической сложности: вкл.;
- Индикатор времени и счета: вкл.

7.6. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участника - 10 (десять) минут после старта.

7.7. «Домашней» командой в матче является команда, первой выбранная в качестве участника соответствующего матча в процессе жеребьевки. «Домашняя» команда вводит мяч в игру в начале матча.

8. Технические правила по проведения матчей по мини-футболу

8.1. Время игры: 2 (два) тайма «чистого времени» (в случае любой приостановки игры отсчет времени тайма также останавливается и возобновляется только при возобновлении игры) по 5 (пять) минут каждый. Перерыв между таймами составляет 5 (пять) минут.

8.2. Мяч в игру в начале матча вводит команда, которая вводила мяч в игру в начале матча по интерактивному футболу.

8.3. Опоздание на игру команды допускается не более чем на 10 (десять) минут. Команде, не явившейся на свою игру согласно расписанию, присуждается Техническое поражение.

8.4. Требования к площадке.

8.4.1. Матч проводится на прямоугольной площадке в соответствии с Правилами мини-футбола.

8.4.2. Размер площадки.

Длина площадки (боковые линии): 38 метров; ширина (линии ворот): 20 метров.

8.4.3. Выход мяча за пределы площадки.

В случае выхода мяча за пределы площадки игра приостанавливается и продолжается путем ввода мяча вратарем команды, противоположной той команде, чей игрок последним совершил касание мяча перед его выходом за пределы площадки. Указанный ввод мяча в игру осуществляется вратарем руками из пределов своей штрафной площади.

8.4.4. Размер ворот.

Расстояние (по внутреннему измерению) между стойками (штангами) составляет 5 м, а расстояние от нижней грани перекладины до поверхности площадки составляет 2 м.

8.5. Мяч, используемый для проведения матчей, должен соответствовать требованиям правил спортивной дисциплины «футбол» вида спорта «футбол».



9. Определение победителя и призеров

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

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

9.3. Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

10. Заключительные положения

10.1. В случае, если какие-либо аспекты организации и проведения Соревнования не урегулированы Техническими правилами, в соответствующей части применяются Регламент и официальные правила спортивных дисциплин «интерактивный футбол» и «мини-футбол».

10.2. В случае необходимости официальное толкование Технических правил осуществляется Организатором в соответствии с Регламентом и иными нормативными документами Организатором.

Приложение №2
Технические правила
проведения соревнований
по дисциплине «Ритм-симулятор»

1. Термины и сокращения

Дисквалификация – лишение спортсмена или Команды права участвовать в Соревнованиях на определенный срок.

ЛАН, LAN – Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.

Квалификация – стадия Соревнования, по результатам которого определяются участники Финала.

Нормативные документы Соревнования – Правила компьютерного спорта, Регламент, Технические правила, иные нормативные документы Организатора.

Предупреждение – санкция, применяемая судьей за нарушение Технических правил, Правил скейтбординга, правил компьютерного спорта, выражающаяся в официальном порицании нарушителя.

Технические правила – настоящий нормативный документ, определяющий условия и порядок проведения Соревнования в части дисциплины «Ритм симулятор», утвержденных Организатором.

Трек/Матч – этап соревнования, в рамках которого, участники танцуют под песни из игры в рамках которых зарабатывают Соревновательные очки.

Удаление – санкция, применяемая судьями за нарушение Технических правил, правил фиджитал спорта, и выражающаяся в запрете на дальнейшее участие Спортсмена в Соревновании.

Участник/спортсмен – физическое лицо, принимающее участие в Соревновании.

Федерация – Всероссийская федерация фиджитал спорта

Финал – заключительная стадия Соревнования, в которой участвуют четыре лучших Команды по результатам Квалификации.

2. Общие положения

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами Соревнования.

2.2. Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица Участников, 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 Соревнования.

3. Система проведения Соревнования

3.1. Соревнования проходят на игровой консоли Nintendo Switch.

Турнир включает в себя Отборочный и Финальный этапы. Отборочный этап - проходит среди участников, зарегистрировавшихся на Турнир. Каждый участник имеет одну попытку для прохождения в 1/2 финала.

К концу каждого отборочного этапа будет выявлено 8 (восемь) Участников(в дальнейшем “Финалисты”), которые смогут принять участие в 1/4 Финала при условии, что они отвечают всем требованиям, описанным в этих правилах.

Если по какой-либо причине, игрок, который прошел в Финальный этап, не может принять в нем участие, то ему засчитывается 0(ноль очков) в Финальном этапе.

В Соревновании участвуют 16 (шестнадцать) Участников. Для организационного обеспечения участия в Соревновании каждый Участник вправе заявить не более 1 (одного) человека – представителя Участника, которым может быть тренер, официальное лицо Участника, представитель административно-технического персонала. Порядок допуска к Соревнованию определяется Регламентом.

3.2. Соревнования проводятся в две стадии: Квалификация и Финал.

3.3. Квалификационный этап.

3.3.1. Участники Соревнования, делятся на 8 (восемь) пар по 2 (два) Участника, в рамках которых танцуют Треки. Количество Треков у каждой пары – 2 (два). Составы пар определяются Организатором путем жеребьевки. Время, место и способ проведения жеребьевки определяется Организатором.

3.3.2. Выступление Участников осуществляется по правилам спортивной дисциплины «Ритм-симулятор» с учетом особенностей, предусмотренных настоящими Техническими правилами, Регламентом и иными Нормативными документами Организатора. Формат проведения Соревнования – LAN.

Два участника танцуют 1 (один) Трек из игры Just Dance 2024 Edition, отобранную Организатором. По окончании игровой сессии участники зарабатывают очки, которые определяет игра. Эти очки фиксируются Судьей и отражаются в бланках, который каждый Участник подписывает после выступления. Участвовать в данном соревновании можно только один раз.

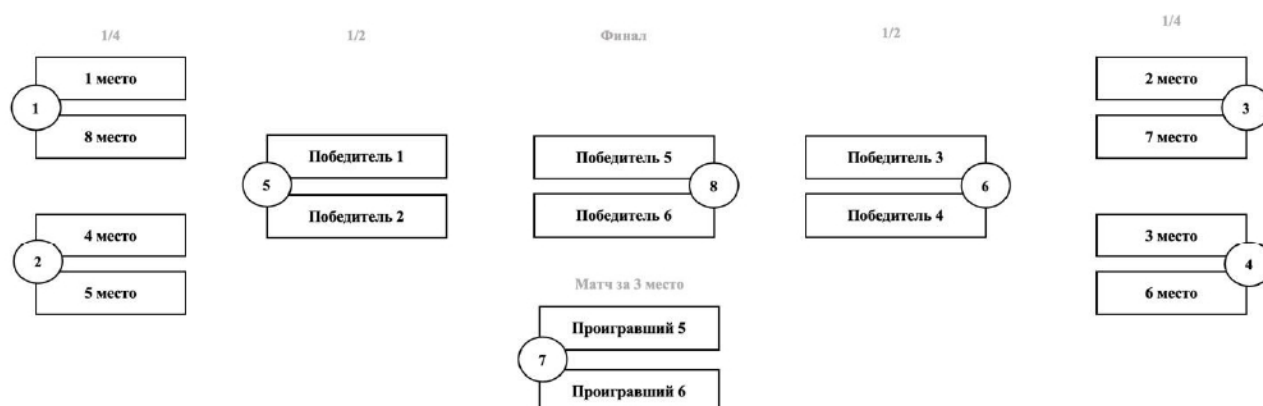
После 2 (двух) Треков составляется общий рейтинг, 8 лучших Участников по результатам двух Треков выходят в 1/4 Финала.

Используются соло-треки категорий: средний, сложный.

3.4. Основной этап

Выступление Участников осуществляется по правилам спортивной дисциплины «Ритм-симулятор» с учетом особенностей, предусмотренных настоящими Техническими правилами, Регламентом и иными Нормативными документами Организатора.

Основной этап проводится по Олимпийской системе с выбыванием после первого поражения (single elimination), где участники разбиваются на пары в следующем порядке:



Два участника танцуют 3 (три) Трека подряд из игры Just Dance 2024 Edition, отобранные Организатором. По окончании Трека участники зарабатывают очки, которые определяет игра.

Эти очки фиксируются Судьей и отражаются в бланках, который каждый Участник подписывает после.

- 1/4 Финала.

Участники соревнуются до двух побед. При счете 1:1 играется третий Трек. В финал проходит Участник, который выиграет 2 Трека. Используются соло-треки категорий: средний, сложный, экстрим.

- 1/2 Финала.

Участники соревнуются до двух побед. При счете 1:1 играется третий Трек. В финал проходит Участник, который выиграет 2 Трека. Используются соло-треки категорий: средний, сложный, экстрим.

- Матч за 3-е место.

Игроки соревнуются до двух побед. При счете 1:1 играется третий Трек. 3-е место занимает Участник, который выиграет 2 Трека. Используются соло-треки категорий: средний, сложный, экстрим.

- Финал.

Финалисты играют до двух побед. В матчах используются треки категории extreme. При счете 1:1 играется третий Трек. Побеждает Участник, который выиграет 2 матча. Используются соло-треки категорий: средний, сложный, экстрим.

3.5. Если по какой-либо причине, Участник, который прошел в Финальный этап, не может принять в нем участие, то ему засчитывается 0 (ноль очков) в Финальном этапе.

4. Права и обязанности участников Соревнования

4.1. Участники Соревнования имеют право:

4.1.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с Правилами компьютерного спорта и Правилами скейтбординга;

4.1.2. Получать через сведения о результатах Соревнований;

4.1.3. Обращаться в главную судейскую коллегию через представителя.

4.2. Участники Соревнования обязаны:

4.2.1. Знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования, 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. Соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организаторами 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 Организаторов. 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, к нарушителю применяются спортивные санкции, предусмотренные Нормативными документами Соревнования, вплоть до Дисквалификации.

4.2.4. Придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к

другим участникам Соревнования.

4.2.5. Соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты Треков, проводимых в рамках Соревнования.

4.2.6. Участники Соревнований обязаны использовать игровые аккаунты Nintendo и Ubi Connect предоставленные Организатором. Использовать другие аккаунты участники Соревнования не имеют права.

4.2.7. Находиться на Соревновании в сопровождении представителя Команды.

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

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

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

4.2.11. Заблаговременно, не менее чем за 1 (один) час до начала Соревнования, прибыть на место проведения Соревнования.

4.2.12. Во избежание столкновений с другими участниками Соревнований принимать меры предосторожности, быть бдительными и внимательными к другим участникам Соревнований, в том числе не носить наушники.

4.2.13. Обеспечивать эстетичный внешний вид одежды, экипировки, используемой во время Соревнований (далее – Форма). Исключить наличие на форме, одежде, экипировке и спортивном инвентаре любых изображений, символов и т.д. противоправного характера, а равно относящихся к политике или к каким-либо политическим событиям, организациям, субъектам политической деятельности, символов, флагов, цветовых сочетаний в отношении любых политических событий, организаций и действий субъектов политической деятельности.

4.2.14. Соблюдать принцип «Спорт вне политики», в том числе в соответствии с принципами, предусмотренными Олимпийской хартией.

5. Судейство

5.1. Состав Судейской бригады определяется в порядке, предусмотренном Регламентом и иными Нормативными документами Соревнований, с учетом особенностей, установленных настоящими Техническими правилами.

5.2. В состав Судейской бригады могут входить Главный судья, 1 судья-хронометрист.

5.3. Главный судья:

- координирует работу Судейской бригады;
- следит за соблюдением Нормативных документов Соревнования;
- подписывает протокол Соревнования;
- выполняет иные полномочия, предусмотренные Нормативными документами Соревнования.

5.4. Судья-хронометрист ведет запись событий Матча, подписывает протокол Матча, включающий информацию о спортивных (дисциплинарных) санкциях и любых других инцидентах, произошедших до, во время и после окончания матча, отвечает за контроль времени выступления участников, выполняет иные функции, предусмотренные Нормативными документами Соревнования.

5.5. Иные функции и полномочия судей Соревнования определяются Положением о

Главной судейской коллегии, а также иными Нормативными документами Соревнования.

6. Дисциплинарные нарушения и наказания

6.1. За задержку начала соревнования более чем на 10 минут к Участнику может быть применена Дисквалификация.

6.2. Намеренный срыв Трека может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до Дисквалификации.

6.3. Недисциплинированное поведение наказывается Предупреждением или Удалением. Недисциплинированным поведением считается демонстративное несогласие с решением судьи, использование оскорбительных жестов в отношении судей, соперников или зрителей, нецензурные выражения, грубые нарушения правил.

6.3. В случае иных нарушений Участником требований Нормативных документов Соревнований Организаторы вправе применить к данным Участникам одну из спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

7. Технические правила проведения соревнований на этапе Digital

7.1. Игровой платформой Соревнования является консоль Nintendo Switch, укомплектованная игрой Just Dance 2023 и 2024 Edition + Just Dance Plus, лицензионной, последней актуальной версии;

7.2. Внутриигровые настройки:

- Одиночные треки
- Сложность: легкая, средняя, сложная, экстремальная

7.3. Судья Соревнования может дополнительно устанавливать или снимать ограничения на использование тех или иных параметров или настроек.

7.4. Баги в видеоигре.

7.4.1. Преднамеренное использование любых внутриигровых ошибок для использования и получения преимущества запрещено.

7.4.2. В случае возникновения ошибки/бага во время выступления Участники должны как можно скорее сообщить об этом судье и возобновить игру, пока официальные лица принимают решение о дальнейших действиях.

7.4.3. В случае, если Участник столкнется с игровыми багами, повторная попытка будет предложена только при соблюдении всех перечисленных условий:

- баг нарушает игру и приводит к тому, что Участник не может выполнять Трек обычным образом;
- судейская бригада незамедлительно уведомлена о баге, когда он возник;
- ошибка не вызвана злым умыслом спортсмена.

7.4.4. Команды, которые преднамеренно злоупотребили багами, упомянутыми выше, могут быть немедленно Дисквалифицированы.

7.5. Запрещается использование вспомогательных устройств, если они прямо не разрешены Организатором.

7.6. В случае если участник не смог завершить Матч по независящим от него причинам (например, разрыв соединения), то Организатор вправе принять решение о предоставлении

такому участнику повторной попытки выполнить трюк.

8. Определение победителя и призеров

8.1. Победителем Соревнования становится Участник, победивший в Финале.

8.2. Участник, проигравший по результатам Финала, занимает второе место.

Участник, победивший в матче за 3 место, занимает третье место.

8.3. Участник, занявший второе и третье место в Соревновании, признаются призерами.

8.4. Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

9. Заключительные положения

9.1. Вопросы, не урегулированные настоящими Техническими правилами, подлежат разрешению в соответствии с Регламентом, Правилами скейтбординга, Правилами компьютерного спорта и иными применимыми Нормативными документами Соревнования.

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

Приложение 1 к Техническим правилам проведения дисциплины «Ритм Симулятор»

Список треков по дисциплине «Ритм Симулятор»

Список треков квалификационного этапа:

1. Miley Cyrus - Flowers
2. Billie Eilish – Therefore I am

Список треков 1/4

1. ITZY - Wannabe
2. The kid LAROI & Justin Bieber - STAY
3. Britney Spears – Gimme more

Список треков 1/2

1. Linkin park – Numb
2. Lady Gaga Ft. Beyonce - Telephone
3. Fall Out Boy – I Am My Only Muse

Список треков для финала и матча за 3-е место

1. The Pussycat dools ft. Busta Rhymes - Don't cha
2. Dua lipa - Physical
3. Britney Spears - Toxic

Для каждого этапа уровень сложности указанного трека должен быть максимально-возможным для такого трека.

Прим. Если у трека есть легкий и экстремальный уровень сложности, должен быть выбран экстремальный уровень сложности и т.п.

Приложение №3
Технические правила
проведения соревнований
по дисциплине «Фиджитал-баскетбол»

1. Термины и сокращения

Баскетбол 2x2 – спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол».

Интерактивный баскетбол – Спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол».

Нормативные документы – официальные правила спортивных дисциплин «баскетбол 2x2» и «интерактивный баскетбол» вида спорта «баскетбол», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации, Регламент, Технические правила.

Правила баскетбола 2x2 – правила официальной спортивной дисциплины «стритбол 2x2» вида спорта «баскетбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

Правила интерактивного баскетбола – правила официальной спортивной дисциплины «интерактивный баскетбол» вида спорта «баскетбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

Регламент – регламент проведения Физкультурно-массового мероприятия «Санкт-Петербургский фиджитал фестиваль».

Соревнование – Соревнования по фиджитал баскетболу в рамках «Санкт-Петербургский фиджитал фестиваль».

Технические правила – нормативный документ, определяющий условия и порядок проведения Соревнования по дисциплине «Фиджитал-баскетбол», утвержденный Организатором.

Фиджитал-баскетбол – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «баскетбол»: «интерактивный баскетбол» и «баскетбол 2x2».

2. Общие положения

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами.

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.

3. Система проведения Соревнования

3.1. В Соревновании участвуют до 8 (восьми) команд, в состав которых входит по 3 (три) спортсмена. Для организационного обеспечения участия в Соревновании каждая из команд вправе заявить не более 2 (двух) человека, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала. Порядок допуска к Соревнованию определяется Регламентом.

3.2. Команды, участвующие в Соревновании, помещаются в сетку Single Elimination. Путем проведения жеребьевки, команды распределяются по системе, в рамках которой 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.

Положение команд в сетке определяется Организатором путем жеребьевки.

Команды, получившие положение «1/2» в жеребьевке, напрямую выходят в 1/2 финала. Команды, получившие положение «1/4» в жеребьевке, участвуют в матчах с 1/4 финала 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 чемпионом Финального этапа Соревнования.

3.3. Каждый матч включает два этапа:

3.3.1. Этап Digital (интерактивный баскетбол)

Матчи по интерактивному баскетболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола в формате 2 на 2 (по два игрока в каждой команде) в режиме «Black Top 2x2» на игровой платформе Sony PlayStation 5.

3.3.2. Этап Physical (баскетбол 2x2)

Матчи по баскетболу 2x2 проводятся в соответствии с Правилами баскетбола 2x2. В составе каждой команды в матче принимают участие 2 спортсмена.

3.4. Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital (интерактивный баскетбол) и Physical (баскетбол 2x2). В случае равенства суммы очков победитель в матче определяется в серии послематчевых штрафных бросков в соответствии с Техническими правилами. В соответствии с правилами вида спорта «баскетбол» штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать 1 очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

3.5. Судья проводит жеребьевку, в ходе которой определяется команда, выполняющая бросок первой.

Серия послематчевых штрафных бросков состоит из трех бросков каждой команды. Броски выполняются командами поочередно. Подбор во время проведения серии послематчевых штрафных бросков не осуществляется. На площадке во время проведения бросков может находиться только игрок, осуществляющий бросок, и судьи.

Если до выполнения обеими командами по три броска одна из них забросит в корзину больше мячей, чем могла бы забросить другая команда даже после завершения трех бросков, выполнение штрафных бросков прекращается.

Если после выполнения командами по три броска обе команды забросили в корзину одинаковое количество мячей, выполнение бросков продолжается в том же порядке, пока одна из команд не забросит на один мяч больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных бросков.

Все броски выполняются разными игроками, и право на повторный бросок игрок может получить только после того, как все имеющие на это право игроки произвели свой бросок.

Удаленный игрок не может выполнять послематчевый штрафной бросок.

Каждый штрафной бросок в серии штрафных бросков осуществляется в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол».

Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска и внутри полукруга.
- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.
- Выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.
- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.
- Не имитировать штрафной бросок.

Победителем серии послематчевых штрафных бросков и соответствующего матча становится команда, чьи игроки забросили большее количество мячей во время серии послематчевых штрафных бросков при одинаковом количестве выполненных бросков.

3.6. Программа Соревнования, включая даты, время и место проведения Матчей Соревнований, составы полуфинальных пар Соревнования, определяется Организатором и заблаговременно доводится до сведения участников Соревнования.

3.7. При наличии уважительных причин и по решению Организатора допускается замена участника Соревнования в составе команды. Замена участников Соревнования осуществляется не позднее чем за 24 часа до начала Соревнования с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению Заявки, а также при условии соответствия спортсмена требованиям Нормативных документов.

4. Права и обязанности участников соревнований

4.1. Участники Соревнования имеют право:

4.1.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола и Правилами баскетбола 2х2;

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 тренера.

4.2. Обязанности участников Соревнований:

4.2.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов, а также требования Организаторов.

4.2.2. Участники, предоставившие Организаторам 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 Организаторами 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 Организаторов.

В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организаторами и официальными лицами соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений в техническую поддержку без разрешения Организаторов 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.

4.2.6. Выходить на площадку только в спортивной форме в соответствии с Правилами баскетбола 2х2.

4.2.7. При участии в матчах по интерактивному баскетболу 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.

4.2.8. При участии в матчах по интерактивному баскетболу участники Соревнований обязаны использовать игровые аккаунты PlayStation Network (PSN), предоставленные Организатором. Использовать другие аккаунты участники Соревнования не имеют права.

4.2.9. Находиться на Соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды;

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

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

4.2.12. Не вступать с судьями в пререкания и не демонстрировать свое недовольство их решениями;

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

5. Судейство

5.1. Состав Судейской бригады на матчи Соревнования определяется в порядке, предусмотренном нормативными документами Организаторов.

6. Дисциплинарные нарушения и наказания

6.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами интерактивного баскетбола, Правилами баскетбола 2х2, и (или) настоящим Регламентом, Организаторы Соревнования вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами интерактивного баскетбола, Правилами баскетбола 2х2, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

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

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

6.4. Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением или удалением.

7. Технические правила проведения матчей по интерактивному баскетболу

7.1. Игровой режим Соревнования - «Blacktop 2х2»;

7.2. Игровой платформой соревнования является консоль PS4, укомплектованная игрой NBA 2K25, лицензионной, последней актуальной версии;

7.3. Сложность: All-Star;

7.4. Длительность матча – 7 минут;

7.5. Перед каждым матчем каждый игрок выбирает своего персонажа, которым будет управлять во время матча;

7.6. Команды играют в формате 2 на 2:

7.7. Победителем части Digital (интерактивный баскетбол) становится команда, которая наберет 19 очков в установленное время, либо наберет больше очков, чем оппонент;

7.8. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой;

7.9. Размер корта: Half court;

7.10. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».

7.11. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения, включать внутриигровые сообщения запрещено.

8. Технические правила проведения матчей по баскетболу 3х3

8.1. Корт и мяч

8.1.1. Игра проводится на баскетбольном корте 2х2 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 2х2 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6.75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Может быть использована

половина площадки для классического баскетбола.

8.1.2. Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 2х2.

8.2. Начало игры

8.2.1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой. Общее время разминки команд – не более 5 (пять) минут.

8.2.2. Мяч в игру вводит та же команда, которая вводила мяч на этапе интерактивного баскетбола.

8.2.2. Игра должна начинаться с 2 (двумя) игроками каждой команды на корте.

8.3. Игровое время / Победитель игры

8.3.1. Основное время – 1 период длительностью 7 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

8.3.2. Команда, набравшая больше очков по сумме двух Этапов, выигрывает игру.

8.3.3. Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 2 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

8.3.4. Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения из-за нехватки игроков выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу лишением права, в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае.

8.3.5. Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из турнира.

9. Определение победителя и призеров

9.1. Победителем Соревнований признается команда, занявшая первое место в Соревнованиях.

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

9.3. Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

10. Заключительные положения

10.1. В случае, если какие-либо аспекты организации и проведения Соревнования не урегулированы Техническими правилами, в соответствующей части применяются Регламент и официальные правила спортивных дисциплин «баскетбол 2х2» и «интерактивный баскетбол».

10.2. В случае необходимости официальное толкование Технических правил осуществляется Организатором в соответствии с Регламентом и иными нормативными документами Организатора.

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.

Главная судейская коллегия (ГСК) – уполномоченный орган, формируемый Агентством в целях обеспечения соблюдения Регламента, Технических правил, Правил вида 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.

Шахматы — настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников. Цель игры — поставить мат королю противника.

Матч – проводимое в рамках Соревнований состязание двух команд в течение отведенного соответствующими правилами времени.

Никнейм – имя участника матча, которое используется в игре.

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

Олимпийская (Кубковая) система – система проведения соревнования, при

которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

Правила вида спорта – правила вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

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.

Dota 2 — компьютерная многопользовательская командная игра в жанре MOBA, разработанная и изданная корпорацией Valve.

GPM (Gold Per Minute) и XPM (Experience Per Minute) - показатели измеряют количество золота и опыта, получаемого игроком в минуту. Высокий GPM и XPM указывают на эффективный фарм и хорошую экономику игры.

Все термины и определения, предусмотренные текстом Технических правил, могут использоваться как в единственном, так и во множественном числе, без ущерба для их значения.

Все ссылки на физических лиц, предусмотренные Техническими правилами, могут использоваться как в мужском, так и в женском роде.

2. Общие положения

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами, Правилами вида 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 вида спорта, Правила видов спорта (спортивных дисциплин).

3. Система проведения Соревнования по Dota 2 и Шахматы

3.1. В Соревновании участвуют до 8 (восьми) команд, в состав которых входит 5 (пять) спортсменов. Для организационного обеспечения участия в Соревновании каждое учреждение вправе заявить не 1 (одной) команды, среди которых могут быть обучающиеся образовательного учреждения, официальные лица команды, представители административно-технического персонала, тренеры. Порядок допуска к Соревнованию определяется Регламентом.

3.2. Команды, участвующие в Соревновании, 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.

Пары команд определяются Организатором путем проведения жеребьевки.

Команды играют на стадии четвертьфинала за выход в полуфинал, 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. Каждый Матч включает два этапа:

3.3.1. Этап Digital (Dota 2):

Матчи по Dota 2 проводятся в соответствии с Правилами вида спорта (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «фиджитал-стратегия») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами.

Матчи по Dota 2 проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде). В 1/4 финала проводятся игры в формате BO1. В 1/2 финала проводятся игры в формате BO3. Финал проводится в формате BO5. Продолжительность одного матча составляет не более 1 (одного) часа. В случае продолжительности матча дольше указанного времени победитель определяется по совокупности трех составляющих : количество строений, grm и количество фрагов. По завершению игры осуществляется переход на Этап Physical.

3.3.2. Этап Physical (Шахматы).

Матчи по шахматам проводятся в соответствии с Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами и иными нормативными документами Организатора. Матчи проводятся в формате 1 на 1 (по одному человеку от каждой команды), команды принимают участие в матче по Шахматам в формате «Блиц».

Суммарно участники Соревнования проводят не одной игры за матч, по достижению победы одной из команд этап завершается. В случае, если команда лишается математических шансов на победу во время проведения этапа Physical, проигравшей команде предоставляется возможность сдаться и завершить матч досрочно.

Счет количества побед в раундах продолжается в соответствии с завершением этапа Digital. Продолжительность одной игры внутри матча составляет 12 (двенадцать) минут (по 6 минут игрового времени на каждого участника).

3.3. За победу в раунде в этапе Digital командам начисляется по 1 (одному) очку. За победу в раунде в этапе Physical командам начисляется по 1 (одному) очка.

3.4. Победитель Матча определяется по сумме набранных очков в раундах на этапах Digital (Dota 2) и Physical (шахматы). В случае равенства побед (очков) в раундах результат матча определяется решающим матчем в Physical этапе игрой в шахматы.

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 обращений 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 выражать 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 «Dota 2», 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 «Dota 2», 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. Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленный в ходе жеребьевки.

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

4.2.12. 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.

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

4.2.14. В Соревнованиях по Шахматам 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.

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 вида 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 Шахматам, 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 Шахматам 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 Шахматам.

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

6.8.2. Выход за границы игровой времени во время игры наказывается 1 штрафным очком для команды.

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

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

6.8.5. Неумышленный физический контакт (физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование (в том числе взаимное воздействие) или судью, совершенное по неосторожности) наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

7. Определение победителя и призеров

7.1. Победителем Соревнования становится команда, победившая в Финале. Проигравшая команда финального Матча занимает второе место, команда,

победившая в Матче за третье место, занимает третье место.

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

7.3. Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

8. Особенности проведения матчей в виде программы Dota 2

8.1. Для проведения Соревнования используется последняя, актуальная лицензионная версия видеоигры Dota 2.

8.2. Система выбора персонажей: капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче по одному герою. Очередность того, какая из команд первая запрещает для использования в матче карту определяется случайным образом.

8.3. В конце турнира играется шоу матч 1 на 1. От каждой команды участвует 1 участник. Победитель награждается в отдельной номинации.

8.4. Соревнования проводятся на оборудовании (ноутбуки), предоставленном Организатором. С разрешения судей допускается использование собственной периферии – клавиатура, мышь.

8.5. Во время проведения этапа Digital на сцене могут находиться тренер (за спиной игроков) и пять игроков, заявленных для участия на данном этапе.

9. Заключительные положения

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

9.2. В случае необходимости, в том числе в случае выявления противоречий между нормами Технических правил, Регламента, Правил вида 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.

Приложение №5
образец заявки для участия
образовательного учреждения в фестивале

Заявка
на участие в фестивале в дисциплине «Фиджитал-футбол»

Образовательное учреждение: (краткое название образовательного учреждения согласно Устава)

[illegible]

Врач: _____ / _____ /
(Подпись) (Расшифровка)
М.П.

Ответственный представитель:

(Ф.И.О., должность, телефон)

Руководитель организации:

_____/_____/_____
(Подпись) (Расшифровка) М.П.

Инструктаж по технике безопасности проведён:

(Ф. И. О., должность, дата)

Приложение №5

образец заявки для участия
образовательного учреждения в фестивале
Заявка
на участие в фестивале в дисциплине «Фиджитал-баскетбол»

Образовательное учреждение: (краткое название образовательного учреждения согласно Устава)

№ п/п	ФИО	Дата рождения	Название команды	Допуск врача

Врач: _____ / _____ /
(Подпись) (Расшифровка)
М.П.

Ответственный представитель:

(Ф.И.О., должность, телефон)

Руководитель организации:

_____ / _____ /
(Подпись) (Расшифровка) М.П.

Инструктаж по технике безопасности проведён:

(Ф. И. О., должность, дата)

Приложение №5

образец заявки для участия
образовательного учреждения в фестивале
Заявка
на участие в фестивале в дисциплине «Ритм-симулятор»

Образовательное учреждение: (краткое название образовательного учреждения согласно Устава)

№ п/п	ФИО	Дата рождения	Название команды	Допуск врача

Врач: _____ / _____ /
(Подпись) (Расшифровка)
М.П.

Ответственный представитель:

(Ф.И.О., должность, телефон)

Руководитель организации:

_____ / _____ /
(Подпись) (Расшифровка) М.П.

Инструктаж по технике безопасности проведён:

(Ф. И. О., должность, дата)

Приложение №5

образец заявки для участия
образовательного учреждения в фестивале
Заявка
на участие в фестивале по дисциплине «Фиджитал-стратегия»

Образовательное учреждение: (краткое название образовательного учреждения согласно Устава)

№ п/п	ФИО	Дата рождения	Название команды	Профиль в Steam	Количество ММР

Ответственный представитель:

(Ф.И.О., должность, телефон)

Руководитель организации:

_____ / _____ /
 (Подпись) (Расшифровка) М.П.