**Регламент МССИ по компьютерному спорту.**

**Вид программы: FIFA 22**

**Общее положение**

1. Участники должны использовать одну учетную запись в течение соревнования.

2. Участники должны использовать один и тот же игровой ник в течение соревнования.

3. Участники должны использовать тот же игровой ник, который был указан в заявке.

4. Игроки должны делать скриншоты всех своих побед, поражений или любых нарушений оппонента и сохранять их до конца турнира. Скриншоты должны быть представлены судье соревнования по первому требованию и в случае решения спорных ситуаций. Отсутствие скриншота приравнивается к поражению в спорных ситуациях.

**Формат матчей и система проведения соревнований**

Play-off: Online - Single-Elimination, BO3

Финал, матч за 3е место - Lan, Single-Elimination, BO3

1. Любые переносы матчей со стороны участников соревнования запрещены.

2. Победителем соревнований становится команда, одержавшая победу в финальном матче соревнований.

**Настройки игры**

1. Версия игры: лицензионная версия FIFA 22, последний официальный патч. Платформа PS 4.

2. Длительность тайма: 6 минут;

\* Уровень сложности: легендарный;

\* Скорость игры: нормальная;

\* Игра рукой: выключено;

\* Максимально количество замен в матче: 3;

\* Погода: ясная;

\* Интерфейс: имя игрока и индикатор;

\* Индикатор игрока: имя игрока;

\* Отображение времени и счета: вкл.;

\* Мини-карта: 2D;

\* Прокрутка составов: выкл;

\* Громкость комментаторов: 0;

\* Своя тактика: разрешено;

\* Защита: только тактическая;

\* Камера: ТВ-Трансляция (высота: 20; масштаб: 0);

\* Камера вратаря: Профи

\* Задачи игрокам: можно менять;

\* Судья: рандом;

\* Тип игры: Товарищеский матч;

\* Тип составов: Онлайн;

\* Защита: тактическая;

\* Свои схемы: разрешены;

\* Свои тактики: разрешены;

\* Скорость игры: нормальная;

\* Офсайды: включены;

\* Можно выбирать клубные и национальные команды;

3. Участники обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

4. Замены разрешены только между раундами. Замены по ходу матча/серии запрещены.

**Паузы и технические проблемы**

1. Каждый участник имеет право использовать максимум по 4 паузы за матч длительностью по 30 секунд.

2. Каждая команда имеет право на использование технической паузы общей длительностью не более пяти минут.

3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по окончании паузы матч продолжается.

4. В случае возникновения технических неполадок у игроков, участник обязан сообщить об этой проблеме судье. При сообщении технической проблемы после завершения матча она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

5. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

6. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка карты/матча или техническое поражение в карте/матче.

7. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект игрока, со стороны которого произошел баг. Только в случае, если проблема возникла в тот момент, когда один из игроков ни при каких обстоятельствах не мог избежать поражения, победа присуждается его оппоненту

**Запрещено**

1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры FIFA 22.

2. Использование «багов» игры.

3. Нахождения в игре посторонних лиц.

4. Оскорбления в адрес противников, администрации и других участников соревнований.

5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.

6. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

7. Начало игры неполными составами.

8. Использование программ, влияющих на игровой процесс.

9. Начало игры, если соперник не готов.

10. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.

11. Использование игровых ников, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

12. Отправка необоснованно большого количества сообщений в чат в каналах Discord'а и игры.

13. Употребление алкоголя, допинга, запрещенных законодательством страны, препаратов и наркотиков во время игр и мероприятий запрещено на всем протяжении турнира. В процессе участия в состязании игроки не должны находиться под воздействием психотропных веществ или алкоголя.

14. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

**Верификация, порядок прохождения верификации**

**Верификация онлайн формата.**

1. Верификация будет проходить на официальном дискорд-сервере МСКЛ. Для участников будут сделаны голосовые комнаты с названиями их команд. Все участники состава (в том числе и замены) обязаны будут зайти в голосовой канал и включить свои камеры (с телефона или компьютера). На камеру участники должны показать свой студенческий билет, а также развернуть камеру и показать свой монитор, развернуть HS, и совершить определенные действия (например, подвигать мышкой) по указанию судьи. Команды, непрошедшие верификацию, не допускаются до соревнований.

**Верификация лан формата.**

1. Верификация - процесс подтверждения участниками соревнований данных, подаваемых при регистрации, а также подтверждения участниками соблюдения правил регламента

2. Участник соревнований обязан предъявить продленный студенческий билет судье для полной сверки данных с данными в заявке. Если у игрока нет студенческого билета, то участник может пройти верификацию с помощью документа из учебного заведения с печатью и документом, удостоверяющим личность.

3. Судья соревнований вправе запрашивать любую информацию, необходимую ему для проведения верификации участников.

4. Каждый участник обязан пройти верификацию до начала матча.

5. Верификация начинает за 30 минут до старта первого матча.

6. Команды, не прошедшие верификацию, не допускаются до соревнований