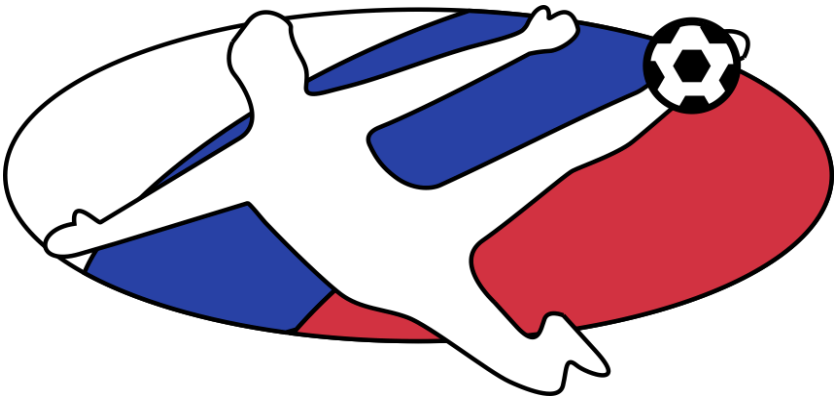

# РЕГЛАМЕНТ

# 7 СЕЗОНА КУБКА ФОНДА

# “СТРАНА ФУТБОЛА”

# ИГОРЯ АКИНФЕЕВА в дисциплине EA FC 25 Mobile

**Москва**
**2025**

**СОДЕРЖАНИЕ**


| | |
|---|---|
| Статья 1. | Полные и сокращенные наименования и определения |
| Статья 2. | Цели и задачи турнира |
| Статья 3. | Контроль над организацией и проведением турнира |
| Статья 4. | Участники турниров |
| Статья 5. | Формат турнира |
| Статья 6. | Дисциплинарные санкции |
| Статья 7. | Непредвиденная остановка матча по техническим причинам |
| Статья 8. | Паузы в играх |
| Статья 9. | Особые условия |
| Статья 10. | Правила поведения |
| Статья 11. | Разрешение споров |
| Статья 12. | Баны и ставки на матч |
| Статья 13. | Финансовые условия. Бюджет |
| Статья 14. | Награждение |

## СТАТЬЯ 1. ПОЛНЫЕ И СОКРАЩЁННЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

| | |
|---|---|
| **Организатор турнира** | - Фонд развития футбола "Страна Футбола" |
| **Сайт** | - https://keeperball.ru |
| **bo1** | - формат проведения стадии плей-офф, в котором победителем признается тот, кто выиграл матч |
| **bo3** | - формат проведения стадии плей-офф, в котором победителем признается тот, кто выиграл 2 матча из 3 |
| **Single** | - формат плей-офф с одной сеткой (олимпийская система) |
| **Double** | - формат плей-офф с двумя сетками – верхней и нижней (куда спускаются участники, проигравшие в верхней сетке) |
| **Игрок** | - человек, который участвует в турнире |
| **Тренер/менеджер** | - человек, официально состоящий в киберспортивной или иной организации, которую представляет игрок, в должности “тренер”/”менеджер” |
| **Судья** | - официально уполномоченное лицо для обеспечения соблюдения Правил игры и обеспечения соблюдения Правил игры и Регламента |

1.2. Все названия и определения, предусмотренные текстом настоящего Регламента, могут использоваться как в единственном, так и во множественном числе, без ущерба для их значения.

1.3. Все определения Регламента сформулированы лишь для удобства и не могут повлиять на юридическую значимость отдельных положений Регламента.

## СТАТЬЯ 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТУРНИРОВ

2.1. Турнир проводится в целях:
- повышение внимания к игре вратарей;
- популяризация нового направления в киберфутболе – кипербол;

2.2. Проведение турнира направлено на решение таких задач, как:
- популяризация киберфутбола;
- популяризации кипербола через игру в киберфутбол;
- усиление роли голкипера;
- повышение зрелищности игры в целом;
- выявление лучшего киберфутболиста турнира по правилам кипербола.

## СТАТЬЯ 3. КОНТРОЛЬ ЗА ОРГАНИЗАЦИЕЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ТУРНИРА

3.1. Организацию и проведение турнира, контроль за организацией и проведением, а также оперативное управление турниром осуществляет **Организатор турнира**;

3.2. **Организатор турнира** осуществляет:
- утверждение настоящего Регламента (в том числе приложений к нему) и расписания турнира;
- утверждение ответственного лица за обслуживание турнира;

- утверждение итогов турнира;
- подготовку и утверждение расписания турнира;
- регистрацию результатов турнира;
- контроль за соблюдением регламента турнира;

## СТАТЬЯ 4. УЧАСТНИКИ ТУРНИРОВ

4.1. Участвовать в турнире может любой желающий;

4.2. Для участия в турнире участнику необходимо в установленное время пройти регистрацию в установленном организатором порядке;

4.3. Участники турнира, играющие в рамках прямой трансляции, обязаны не пропускать повторы голов;

4.4. Тренер/менеджер действует по всем правилам, которые относятся к игрокам турнира и которые могут быть применимы к тренеру/менеджеру.

## СТАТЬЯ 5. ФОРМАТ ТУРНИРА

5.1. Турнир - индивидуальное соревнование по киперболу, в формате «один на один».

5.2. Турнир состоит из 10-ти квалификаций и финального этапа:
- 10 отборочных турниров в формате Fast Cup;
- финальный этап;

5.2.1. Основные положения:
- версия игры: EA FC 25 Mobile;
- игровая платформа: Mobile;
- игровой режим: равная игра;

5.2.2. Формат Fast Cup турниров:
- олимпийская система (bo3, до двух побед в каждой стадии);
- победитель матча определяется результатом соответствующего матча согласно счету (При ничьей, играется дополнительный матч с ЗОЛОТЫМ ГОЛОМ;
- если вратарь одной из команд отбил пенальти, то киберфутболист обязан прислать видео-подтверждение данного факта судье для получения дополнительных баллов;

5.2.3. Формирование рейтинга:
- Расчет рейтинга происходит следующим образом:

после окончания регистрации определяется количество рейтинговых очков, которое будет разыграно в данной квалификации.
За регистрацию каждого участника добавляется **50 рейтинговых очков** к общему числу разыгрываемых очков в данной конкретной квалификации. Итого, если зарегистрировалось 20 человек, то разыгрывается 1000 рейтинговых очков, а если регистрацию прошло 40 человек, то соответственно разыгрывается 2000 рейтинговых очков. Под понятием **"участник"** подразумевается игрок, который **сыграл в данном турнире матч или серию до 2-х побед**. Очки не даются тем, кто получил бан или дисквалификацию с квалификации/турнира.

- после подведения итогов каждой квалификации, очки распределяются между игроками следующим образом:

1) за участие в квалификации в формате "Быстрый турнир" каждому игроку даётся **50 рейтинговых очков.**

2) за **1 место** дается **26%** от общего числа разыгрываемых очков, за **второе** место - **20%**, за **третье** - **15%**, за **четвертое** место - **11%**, за **5-8 место - 7%.**Округление происходит до целых чисел.

Итого, если разыгрывается 1000 очков в рамках квалификации, то за первое место киберфутболист получает 260 очков, за второе место - 200 очков, за третье место дается 150 очков, за четвертое место - 110, за 5- 8 места - 70 очков.

3) за каждый отбитый пенальти в квалификациях в формате "Быстрый турнир" в основное время матча - **плюс 5 рейтинговых очков.** Для подтверждение отбитого пенальти требуется видео подтверждение, запись видео должна начинаться за 5 секунд до того момента, когда судья назначил пенальти.

5.2.4. Формат финального этапа:

- участники финального этапа будут определяться согласно рейтингу, топ 16 рейтинга попадают в финальный этап;
- плей-офф (16 участников, double, bo3 в верхней сетке и bo1 в нижней сетке и в Grand Final - bo5, у прошедшего по верхней сетке преимущество в Grand Final +1 в серии);
- победитель определяется в любом случае после проведения матча и золотого гола;
- матч проходит полностью. Если в матче зафиксирована ничья, то начинается новый матч до ЗОЛОТОГО ГОЛА. После того, как игрок забил ЗОЛОТОЙ ГОЛ матч завершается, счёт в серии изменяется;
- если разрыв соединения или невозможность сравнять счет появились по вине игрока, то игроку в первом случае выноситься предупреждение. Во втором случае ставиться техническое поражение в турнире;

5.2.5. Общий призовой фонд в дисциплине EA FC 25 mobile: 30 000 рублей;

5.2.5.1. Призовой фонд финального этапа: 30 000 рублей:
1 место – 15 000 рублей;
2 место – 8 000 рублей;
3 место – 5 000 рублей;
4 место - 2 000 рублей.

5.3. Матчи проходят в режиме “равная игра”;

5.4. Даты проведения турнира и расписание:

Расписание отборочных турниров (может быть изменено в зависимости от количества участников):

5.1. Расписание турниров в формате Fast Cup

- 1 квалификация: 24 марта;
- 2 квалификация: 27 марта;
- 3 квалификация: 31 марта;
- 4 квалификация: 3 апреля;
- 5 квалификация: 7 апреля;
- 6 квалификация: 10 апреля;
- 7 квалификация: 14 апреля;
- 8 квалификация: 17 апреля;
- 9 квалификация: 21 апреля;
- 10 квалификация: 24 апреля.

Примерное расписание финала:
Первый игровой день — 26 апреля:
12:00 — 13:00 — подтверждение участия;
Верхняя сетка:
13:00 — 14:30 — 1/8 финала верхней сетки;
14:30 — 16:00 — 1/4 финала верхней сетки;
Нижняя сетка:
14:30 — 15:00 — 1-ая 1/4 финала нижней сетки;
16:00 — 16:30 — 2-ая 1/4 финала нижней сетки;

Второй игровой день — 27 апреля:
Верхняя сетка:
13:00 — 14:30 — 1/2 финала верхней сетки;
14:30 — 16:00 — финал верхней сетки;
16:30 — 18:00 — Grand Final;
Нижняя сетка:
13:00 — 13:30 — 1-ая 1/2 финала нижней сетки;
14:30 — 15:00 — 2-ая 1/2 финала нижней сетки;
15:00 — 15:30 — малый финал нижней сетки;
16:00 — 16:30 — большой финал нижней сетки;

5.5. Участник соревнований должен играть матчи по расписанию после старта турнира, согласовывая их с судьями турнира;

5.5.1. Отменять, переносить или менять местами матчи без согласования с судьей нельзя;

5.6. В случае технических проблем, повлекшие за собой вылет из игры, доигрывается оставшееся время +5 минут. Точное время, которое необходимо доиграть, назначает судья турнира;

5.7. Если нарушен хотя бы один из пунктов с 5.6 по 5.7, участник соревнований может получить техническое поражение в матче или может быть снят с турнира на усмотрение главного судьи турнира;

5.8. За настройку параметров игры и индивидуальных настроек управления до начала матча отвечают оба игрока и если игрок увидел неточности, он **обязан** сделать замечание сопернику и исправить настройки или сообщить судье;

5.9. За ведение и заполнение турнирной таблицы и внесение результатов в таблицу, отвечает судья турнира;

5.10. На каждую стадию турнира отводится 45-60 минут. В случае задержки, игроки должны сообщить судье об этом.

5.11. Игрок, выигравший матч обязан сообщить результат матча судье турнира;

5.12. Судьи назначаются организаторами турнира.

5.13. Настройки игры:
● Режим матча: РАВНАЯ ИГРА;
● Замены во время игры: вкл.;
● Выход вратарём разрешён;
● Навесы разрешены;
● Если в матче зафиксирована ничья, победитель определяется путем ЗОЛОТОГО ГОЛА в следующем матче

5.14. Если игроки заметили неточности в настройках, то они имеют право перезапустить матч до 5 минуты игрового времени;

5.15. Страховой Дом ВСК предоставляет участникам финального этапа турнира специальный бонус в виде страховки от одного пропущенного гола в матче. Данный бонус направлен на поддержку игроков и повышение зрелищности соревнований.

Условия применения бонуса:
Каждый участник финального этапа получает одну страховку на весь турнир. Бонус можно активировать в любом матче финальной стадии, за исключением случаев, когда его использование приводит к равенству в очках и требует серии пенальти.

При пропуске гола в основное время матча участник может аннулировать этот гол, уведомив судью. Аннулированный гол исключается из итогового счёта. Например:

При счёте 2:1 в пользу соперника активация бонуса изменяет счёт на 1:1

Матч переходит в режим "Золотого гола"

Ограничения
Бонус не применяется:

Если его использование приводит к необходимости проведения серии пенальти

Для отмены голов, забитых в дополнительное время или в серии пенальти

Порядок активации
Участник обязан:

Устно уведомить судью о желании использовать бонус непосредственно после пропущенного гола

Подтвердить активацию по требованию судьи

Окончательное решение о применении бонуса принимает главный судья турнира. Данное решение является окончательным и обсуждению не подлежит.

## СТАТЬЯ 6. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

6.1. Один из судей Турнира может вынести следующие санкции:
**Виды санкции:**
- Устное предупреждение;
- Техническое поражение в матче/матчах;
- Дисквалификация с турнира;

**6.2. Нарушения, за которые выносится предупреждение:**
6.2.1 Использовать ненормативную лексику в грубой форме с участниками и судьей турнира (в чатах и личных переписках);
6.2.2. Несвоевременное внесение итогов матча. Игрок обязан по завершению матча внести результаты матчей на сайт турнира;
6.2.3. Затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом, без прессинга со стороны соперника, без попыток идти в атаку и переходов на половину поля соперника в течение 5 игровых минут;
6.2.4. Нарушение пунктов статьи 8 “Пауза между матчами” в любом раунде турнира.

**6.3. Нарушения, за которые присуждается поражение в матче:**

6.3.1. Техничное поражение по неоднократным нарушениям по пункту: 6.2.1., 6.2.3., 6.2.4.

6.3.2. Явка на матч позднее, чем за 5 минут до установленного судьей или расписанием времени, без уважительной причины;

6.3.3. Повторное нарушение пункта 7.3. ”Покидать игровое место участник может только между играми и время паузы между играми не должно превышать 5 минут если иное время не указано в расписание турнира, возможно увеличение время паузы, но только по согласованию с судьей турнира.”;

**6.4. Нарушения, за которые игрок/участник/зритель/тренер турнира наказывается дисквалификацией с турнира (в этом случае игрок/участник во всех сыгранных и предстоящих матчах игрок получает техническое поражение):**

6.4.1. Повторное нарушение пункта 6.3.3. “Явка на матч позднее, чем за 5 минут до установленного судьей или расписанием времени, без уважительной причины и не предупредив судью турнира”;

6.4.2. Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес Судьи или Организатора” (в этом случае Организатор имеет право забанить игрока на следующий турнир или на неопределенный срок);

6.4.3. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки (в этом случае Организатор имеет право забанить игрока на следующий турнир или на неопределенный срок);

6.4.4. Подозрение в организации договорных матчей, организация догорных матчей или осознанное участие в договорном матче (в этом случае Организатор имеет право забанить игрока на следующий турнир или на неопределённый срок);

6.4.5. Участникам запрещено передавать свой аккаунт другим игрокам для участия в турнире, а также играть за чужие аккаунты – нарушение этого правила влечёт дисквалификацию, аннулирование результатов и возможную блокировку.

## СТАТЬЯ 7. НЕПРЕДВИДЕННАЯ ЗАВЕРШЕНИЕ МАТЧА ПО ТЕХНИЧЕСКИМ И ИНЫМ ПРИЧИНАМ

7.1. В случае, если матч прервался по техническим причинам (если судья турнира определяет, что матч прерван по вине игрока, то действует пункт 6.2.1. в соответствии с регламентом), то необходимо доиграть оставшееся время. Начинает игру киберфутболист, который владел мячом в момент остановки. Команды должны остаться в тех же составах;

7.2. Если матч прервался по техническим причинам, то необходимо доиграть оставшееся время. Время на доигровку определяется следующим образом: 90 минут "+" 5 минут "-" сыгранное время до разрыва. Мячом владеет участник, находившийся с мячом в момент разрыва. Доигрывать матч нужно теми командами, которыми участники играли до разрыва. Если у игрока в составе был удаленный игрок, то в новом матче игрок обязан удалится именно этим игроком, после чего продолжается матч. После завершения времени доигровки, игроки обязаны нажать на паузу, судья матча контролирует выход из матча. Мячи, которые забиты после времени доигровки, не засчитываются;

7.3. Покидать игровое место участник может только между играми и время паузы между играми не должно превышать 5 минут если иное время не указано в расписание турнира, возможно увеличение время паузы, но только по согласованию с

судьёй турнира;

7.4. Если матч прервался по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по обоюдному согласию и согласию судьи;

## СТАТЬЯ 8. ПАУЗЫ В ИГРАХ

8.1. Паузы между играми в серии до двух побед и на групповом этапе не должны превышать 5 минут, если требуется больше времени, то это должно быть согласовано с главной судьёй;

8.2. Паузы, связанные с форс-мажорными ситуациями, не учитываются. Форс-мажорная ситуация – определяет судья турнира;

## СТАТЬЯ 9. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

9.1. Проходя регистрацию в турнире, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

9.1.1. Организатор турнира вправе использовать его имя, фамилию, никнейм и фотографию на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных законодательством Российской Федерации;

9.1.2. Организатор турнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;

9.2. Организатор турнира не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам, за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом;

## СТАТЬЯ 10. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

10.1. Участники Турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к соперникам, зрителям, представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых противоправных действий.

Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц;

10.2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая намеренную порчу игровой станции и вмешательство в подачу электроэнергии;

10.3. Киберфутболисты обязаны соблюдать Регламент, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам;

## СТАТЬЯ 11. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

11.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом Турнира, разрешаются

судейским корпусом турнира;

11.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей, подаются в произвольной письменной или устной форме Главному судье Турнира не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу. Жалоба рассматривается Главным судьей Турнира в минимально возможный срок;

11.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала и во время Турнира, сохраняя при этом спортивную составляющую и принципы «честной игры» и справедливости;

11.4. Окончательное решение главного судьи по спорным и не прописанным в регламенте ситуациям обжалованию не подлежит;

11.5. Для разрешения спорных ситуаций, о соответствии ФИО в сетке и реалистичности игрока, необходимо, чтобы регистрационное ФИО, ссылка ВК и ФИО в паспорте совпадали.

## СТАТЬЯ 12. БАНЫ И СТАВКИ НА МАТЧИ.

12.1. Запрещены азартные игры, включая ставки на исход;

12.2. Если игрок нашёл любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество и данный момент не регламентирован и произошёл впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения. Данное решение должно быть организаторами турнира и объявлено игрокам на турнире или после турнира в соц. сетях;

12.3. Запрет на играние за два аккаунта и использование чужих аккаунтов.

В целях обеспечения честности и справедливости турнира, игрокам строго запрещается:

- Играть одновременно за два аккаунта.
- Иметь представителя или играть от имени другого человека.

Несоблюдение данных правил будет рассматриваться как нарушение регламента турнира. В случае подтверждения факта нарушения, нарушитель будет немедленно снят с турнира и отстранён на неопределённый срок.

## СТАТЬЯ 13. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ. БЮДЖЕТ

13.1. Финансирование организации Турнира осуществляется в пределах бюджета, утвержденного Организатором турнира и находящегося в его ведении;

## СТАТЬЯ 14. НАГРАЖДЕНИЕ

14.1. Победителем Турнира признается участник, одержавший победу в финальном матче в финальной стадии турнира;

14.2. Победитель и призёры распределяют между собой призовой фонд в размере, указанном в пункте 5.2.5.;

14.3. Призовой фонд анонсирован заранее или во время официального открытия турнира и всегда можно уточнить у организаторов турнира о том, какой призовой фонд турнира и как он распределяется, в день турнира, на месте проведения;

14.4 Призовой фонд распределяется в течение 90 дней после окончания турнира и получения всех данных от призёра необходимых для выдачи призов и призовых;

14.5. Призовые начисляются только на карты российских банков.