

**Отборочный этап «Dialog eCup 2020»** — турнир по дисциплине **FIFA20 1vs1**.  
Принять участие в турнире могут все граждане Российской Федерации и Австрии.

Представленный ниже Регламент является основным документом для проведения турнира отборочного этапа «Dialog eCup 2020» по дисциплине FIFA 20 и разрешения спорных ситуаций.

Игрок, прошедший регистрацию на участие в турнире, автоматически соглашается с правилами проведения турнира, указанными в Регламенте.  
Незнание данных правил не освобождает игрока от их соблюдения и ответственности за их нарушение.

По всем вопросам, касаемых данного регламента по отборочному этапу «Dialog eCup 2020» по дисциплине FIFA 20, каждый участник может направить обращение в адрес организатора турнира: [https://claim\\_acs@mail.ru](https://claim_acs@mail.ru)

## **Регламент по дисциплине FIFA 20 в рамках турнира «Dialog eCup 2020»**

### **1. Участие в турнире.**

1.1. Каждый участник обязан уважительно относиться к представителям Организатора турнира и другим его участникам.

1.2. Ассоциация Компьютерного Спорта сохраняет за собой право не допустить до турнира участников, если название их игровых имен (никнеймов):

- защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь такое название и/или никнейм);
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других участников турнира;
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц турнира;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение

Регистрация игроков на участие в турнире производится в электронном виде на странице турнира посредством нажатия кнопки «Зарегистрироваться» .

После утверждения «регистрации участника» игроку будет направлено письмо с закрытой ссылкой на турнир.

### **2. Формат турнира.**

2.1. Формат проведения – Single Elimination (SE), отборочный этап проходит в формате bo3, полуфинал – в формате bo5. Пары участников распределяются случайным образом.

2.2. Игровой платформой турнира является игровая консоль Sony Playstation 4 (Любая комплектация).

2.3. Игровой средой турнира является симулятор футбола – игра «FIFA 20» от компании «EA Sports». Игры проводятся через товарищеские матчи в режиме Ultimate Team с добавлением соперника в друзья.

### **3. Игровой процесс.**

3.1. Матч начинается, когда оба игрока готовы, но не позднее, чем в течение пятнадцати минут от времени, указанного в турнирной таблице.

3.1.1. Игроки добавляют друг друга в игре, используя указанные на странице матча

учётные записи.

3.1.2. Лобби создаётся игроком выше по сетке (и слева в расписании матчей).

Настройки игры:

- Длительность тайма: 6 минут.
- Уровень сложности: легендарный.
- Скорость игры: нормальная.
- Игра рукой: выключено.
- Травмы: выключено.
- Погода: ясная
- Составы: любые клубы.
- Своя тактика: разрешено
- Защита: только тактическая
- Камера: Любая, на усмотрение игрока
- Стадион: FeWC Stadium
- Задачи игрокам: можно менять
- Радар: включен (2D радар)
- Судья: рандом.
- Тренер: выключен.

3.1.3. Если игроки заметили неточности в настройках, то они должны немедленно перезапустить матч, нажав паузу, предварительно сообщив об этом судье турнира. При выявлении случаев игры с иными настройками игроки получают предупреждение и переигровку матча.

3.1.4. По окончании матча каждый игрок обязан указать результат на странице матча и предоставить скриншоты на странице матча.

3.1.5. Игроки обязаны делать скриншоты результата каждой игры и любых возникающих спорных ситуаций.

3.1.6. В случае «ничьи» по окончании матча ( если нет возможности сыграть дополнительное время и серию пенальти) назначается переигровка целого матча. Матч должен быть создан с такими же командами, а также в случае удаления одного и более игроков сопернику присуждается +1 гол за каждого удаленного игрока.

3.1.7. Игроки должны создать аккаунт Twitch ([www.twitch.tv](http://www.twitch.tv)) (или иметь уже ранее созданный аккаунт) и привязать его к своей PS4 (через кнопку share на геймпаде).

3.1.8. Игроки должны быть готовы, по просьбе судей или иных официальных лиц турнира, запустить трансляцию своих матчей, при этом сообщив название своего канала Twitch. Выставить качество трансляции не ниже 720p и убрать отображение сообщений чата на

трансляции.

3.1.9. Подавая заявку на участие в турнире, игроки дают официальным лицам турнира согласие на использование материалов своего канала Twitch.

3.2. Потеря соединения с интернетом:

3.2.1. В случае отключения одного из игроков от игры и невозможности его переподключения, игроку засчитывается поражение в этом матче. Если же по мнению судьи, на стороне отключившегося игрока было неоспоримое преимущество, то победа присуждается этому игроку.

3.2.2. Для более быстрого и верного вынесения решения все игроки обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.

3.2.3. В случае если у одного из игроков было неоспоримое преимущество, которое вело к победе во время потери соединения, этому игроку присуждается победа. Доказать преимущество можно только с помощью видеозаписи или скриншота, сделанного игроками во время потери соединения.

3.2.4. При разрыве соединения в матче, играется новый матч, в котором доигрывается оставшееся время + 5 игровых минут. Матч должен быть создан с такими же командами. Если на момент разрыва соединения у одной из сторон было удаление, то матч продолжается в равных составах и присуждается +1 гол противоположной стороне.

3.2.5. Технические неполадки в устройстве игрока, ведущие к разрыву интернет-соединения или ведущие к некорректному запуску игры, будут засчитаны как техническое поражение, в силу того, что ответственность за оборудование лежит на владельце оборудования.

3.2.6. Систематическое возникновение разрыва интернет-соединения у одного из игроков во время матча может быть рассмотрено судьей как техническое поражение.

3.2.7. Отмена уже начатой игры или намеренный выход из лобби — будут засчитаны как техническое поражение.

3.3. В случае неявки одного из участников в течении 15 минут после подтверждения на странице матча ему засчитывается техническое поражение в текущем матче.

3.4. В случае возникновения ошибок игрового процесса во время матча игрок имеет право поставить матч на паузу, предварительно предупредив соперника. Необходимо сообщить судье о возникшей проблеме с предоставлением доказательств. При подтверждении ошибки игрового процесса судья имеет право назначить переигровку матча.

3.5. Если игроки не могут соединиться друг с другом (Рекомендуемое подключение NAT 1 и NAT 2). В случае, если у вас иное подключение, то судья имеет право присудить поражение в текущем матче. Во избежание подобных ситуаций призываем вас воспользоваться инструкцией по открытию портов на PS4 <https://help.ea.com/ru-ru/help/faq/opening-tcp-or-udp..> Не забудьте пробросить дополнительные порты для FIFA 20

#### **4. Призовой фонд и порядок выдачи призов.**

4.1. Игроки, занявшие первое и второе место в отборочном турнире (согласно итоговой турнирной таблице), проходят Плей-офф соревнований.

4.2. Организатор турнира должен связаться с победителем посредством отправки личного сообщения не позже, чем в течение 5 рабочих дней после завершения турнира.

4.3. Порядок выдачи призов устанавливается Организатором и согласовывается с победителем посредством его коммуникации с Организатором в Discord. Срок выдачи призов – не более 90 календарных дней со дня завершения турнира.

4.4. Информация о призах для победителей подготавливается Организатором и размещается на официальном сайте турнира <https://...com>

4.5. В случае если Организатором было установлено, что победивший в турнире участник не является гражданином Российской Федерации или гражданином Австрии, то приз передается участнику, занявшему второе место в турнире. При наличии аналогичной ситуации с участником, занявшим второе место в турнире, процедура присуждения приза повторяется и может продолжаться, пока не Организатор не выявит лучшего участника турнира, который удовлетворяет требованиям данного регламента к участникам.

4.6. В случае если Организатором было установлено, что победивший в турнире участник передавал свой игровой аккаунт стороннему лицу, то приз передается участнику, занявшему второе место в турнире. При наличии аналогичной ситуации с участником, занявшим второе место в турнире, процедура присуждения приза повторяется и может продолжаться, пока не Организатор не выявит лучшего участника турнира, который удовлетворяет требованиям данного регламента к участникам.

## **5. Иное.**

5.1. Судьи турнира имеют право на дисквалификацию игроков, вступивших в сговор с целью получения выгоды.

5.2. Судьи турнира имеют право на назначение переигровки, если того требует ситуация.

5.3. Судьи турнира имеют право присудить автоматическую победу игроку при отсутствии соперника.

5.4. Игрок дает доступ к просмотру своих игр по личному усмотрению, но обязан допускать к просмотру организаторов и судей турнира.

5.5. За неспортивное поведение предусмотрены меры, вплоть до дисквалификации. Все изменения в Регламенте и решения в рамках турнира остаются за Организатором.

5.6. Коммуникация между судьями и игроками происходит на игровой платформе. После регистрации на турнир каждому из участников необходимо присоединиться к серверу.

5.7. Все спорные вопросы, выходящие за рамки настоящего Регламента, решаются по усмотрению судейской коллегии. Все спорные ситуации, которые не рассмотрены в регламенте, ввиду невозможности учета всех ситуаций с большим количеством различных факторов, судья вправе разрешить самостоятельно. Представители Организатора турнира имеют право изменять и дополнять Регламент в любое время без предварительного уведомления об этих изменениях участников. О таких изменениях Организатор уведомляет участников путем размещения информации на Discord-сервере.