

DYNAMO CYBER CUP SUMMER

6x6, командный

Регламент турнира.

Общие положения.

1. Организатор Турнира – ООО «ХК «Динамо Санкт-Петербург» Юр.адрес:197198 г.Санкт-Петербург, Проспект Добролюбова д.18лит А пом.261-А. ИНН 7813228117 / КПП 781301001
2. Контроль за организацией и проведением Турнира осуществляет непосредственно ООО «ХК «Динамо Санкт-Петербург»
3. Участие в Турнире не основано на риске, денежные средства за участие не взимаются.
4. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с участием игроков и их представителей, а также интервью и любые иные материалы связанные с участием в Турнире, могут быть использованы организатором для выполнения обязательств по организации Турнира или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству. Регистрация в качестве участника подтверждает, что физическое лицо предоставляет Организатору право на сбор, хранение, обработку (в том числе автоматизированную), размещение на официальных сайтах ООО «ХК «Динамо Санкт-Петербург» и официальных аккаунтах в социальных сетях, доступных неограниченному кругу лиц своих персональных данных: ФИО, возраста, пола, фото- и видеоизображение, а также только для сбора, хранения и обработки - адреса электронной почты и номера мобильного телефона.
5. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Турнира.
6. К участию в Турнире допускаются участники:
 - a. Минимальный возраст участника - 14 лет на дату начала Турнира.
 - b. Проживающие постоянно на территории Российской Федерации.
 - c. Прошедшие регистрацию на официальном странице Вконтакте (ссылка: <https://vk.com/dynamoscybercup>) по соответствующей форме и получившие письмо-подтверждение на указанную электронную почту.
 - d. Обладающие игровыми приставками Sony PlayStation 4 или имеющие к ним доступ в обозначенное расписанием турнира время.
 - e. Имеющие подписку PS Plus для онлайн-игры NHL19 (имеющие возможность играть по сети).

СПОРТИВНЫЙ РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА «DYNAMO CYBER CUP»

1. Основные положения.

1. Турнир проводится на платформе Sony PlayStation 4.
2. Все участники Турнира соревнуются в игре NHL19.

2. Структура проведения Турнира.

- 2.1. Турнир проходит в два этапа:
 - a. предварительная стадия (онлайн), 22 июня 2019 года - 06 июля 2019 года. Точное расписание будет известно по окончании регистрации.
 - b. Гранд-финал (очно) 20-21 июля 2019 года, Санкт-Петербург, Парк 300-летия, фестиваль VKFEST.
- 2.2. Матчи предварительной стадии играют участники онлайн по сети в, обозначенное расписанием время, на собственных игровых приставках участников.
- 2.3. На предварительной(онлайн) стадии турнира матчи проходят по системе плей-офф, на вылет. Игра длится три периода по 4 минуты каждый. Победителем считается тот, кто раньше выиграет две встречи (серия до двух побед одного из соперников). В случае ничьей проводится овертайм, затем буллиты.
Возможны изменения, зависит от кол-ва зарегистрированных команд.
- 2.4. Победой считается любой выигрыш, в том числе в серии послематчевых бросков.
- 2.5. Организатором турнира составляется расписание (сетка) турнира.
- 2.6. В случае неявки и/или опоздания Участника на матч более, чем на 15 минут, ему автоматически засчитывается техническое поражение (0:3).
- 2.7. Выбор команды: PRO клубы.
- 2.8. Название команды-клуба:
 - не должно содержать название брендов реальных команд;
 - не должно содержать политических имен, нецензурных слов.
- 2.9. Гранд-финал состоится очно на фестивале VKFEST 20-21 июля 2019г., на игровых приставках Sony PlayStation 4, предоставленных Организатором Турнира.
- 2.10. Игры гранд-финала играют до 2 побед одного из соперников.
- 2.11. Возможны изменения в формате гранд-финала, со своевременным оповещением всех участников о внесенных изменениях.
- 2.12. Участники, проигравшие в полуфинале разыгрывают бронзу в матче за третье место.
- 2.13. Результаты игр фиксируются скриншотами капитана команды или игроком команды, выкладываются в соответствующую ленту в официальном сообществе турнира: <https://vk.com/dynamocybercup> .

3. Параметры игры

- 3.1. Скорость игры – нормальная;
- 3.2. Фолы – включены;
- 3.3. Камера – Лед/классика;
- 3.4. Травмы – включены;
- 3.5. Уровень сложности – легенда;
- 3.6. Арена – NHL;

- 3.7. Все остальные настройки по умолчанию;
- 3.8. Время на выбор команды, редактирование состава, а также изменения настроек геймпада не должны превышать 2-4 минут;
- 3.9. В случае ничейного результата назначается овертайм – 4 минуты (игровое время) или до первой заброшенной шайбы. Далее – серия буллитов.
- 3.10. Запрещено ставить игру на паузу, делать замены, менять настройки геймпада, когда шайбой владеет соперник.

4. Сроки проведения Турнира.

- 4.1. Сбор регистрационных заявок Участников проходит с 14 июня 2019 по 22 июня 2019 года. Организатор Турнира оставляет за собой право досрочно закрыть предварительную регистрацию, если количество заявок превысит возможное количество игроков.
- 4.2. Игровой онлайн-этап турнира проходит в сроки с 22 июня 2019 года по 06 июля 2019 года согласно расписанию турнира, составленного после закрытия списка Участников.
- 4.3. Гранд-финал проводится очно на фестивале VKFEST 20-21 июля 2019г., кол-во участников проходящих в Гранд-финал будет известно позднее.

5. Обязанности Участника Турнира:

- 5.1. Все Участники должны придерживаться общепринятых норм поведения, соблюдать этику и дисциплину в отношении других Участников, Судей и Организаторов Турнира.
- 5.2. Беспрекословно соблюдать требования Организатора Турнира.
- 5.3. В случае возникновения форс-мажора, который помешает Участнику принять участие в турнире, он обязан немедленно проинформировать об этом Организатора Турнира.
- 5.4. Участникам Турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику хоккейного симулятора, в том числе, предназначенное для изменения его внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода игры своего оппоненту.
- 5.5. Участники Турнира должны воздержаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий.
- 5.6. Участники Турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и принцип честной игры.

6. Обязанности Участника Турнира:

- 6.1. Все участники Турнира подтверждают свое ознакомление с настоящим Регламентом турнира при регистрации и обязуются его соблюдать.
- 6.2. Хоккейный клуб «Динамо Санкт-Петербург» на правах Организатора Турнира оставляет за собой право на внесение изменений в настоящий Регламент со своевременным оповещением всех участников о внесенных изменениях.
- 6.3. Все конфликтные ситуации разрешаются судьями. Решение судьи турнира обжалованию не подлежит. Организаторы оставляют за собой право изменить некоторые условия турнира, в зависимости от обстоятельств.
- 6.4. В случае некорректного поведения участника, организатор вправе без объяснения причины снять игрока с турнира.

Дополнительные пункты:

1. Регламент Турнира

1. Организация и проведение турниров осуществляются в соответствии с Регламентом.

2. Настоящий Регламент устанавливает порядок проведения Dynamo Cyber Cup Summer 6x6.

2. Структура руководства Турниром

1. Руководство проведением Турниров осуществляется оргкомитетом, который осуществляет непосредственную работу по проведению, а также контролю проведения Турниров.

2. Оперативное взаимодействие команд, игроков, задействованных в матчах Турнира и иных мероприятиях Турнира, с оргкомитетом осуществляется средствами электронной связи (Чат в VK, Discord и т.д.), а также при помощи PSN.

3. Разрешение спорных ситуаций

При возникновении спорных ситуаций, связанных с проведением Турнира, разрешение которых невозможно на основании положений настоящего Регламента, оргкомитет имеет право принимать по ним решения с последующим информированием участников. Такие решения являются обязательными для всех команд, игроков, задействованных в матчах и иных мероприятиях Турнира. **(Оргкомитет оставляет за собой право изменять основной текст регламента в течении турнира, а так же всех его приложений).**

4. Название команд.

1. Запрещено использование название брендов реальных команд.
2. Запрещено использование в название команды политических имен, ругательных и нецензурных слов и выражений.

5. Игроки команды:

1. Заявить на турнир можно 7-8 человек.
2. Иностранцы граждане запрещены к участию в турнире.
3. Замены в ходе турнира возможны только в рамках основной заявки из 7-8 человек.

6. Требования к участникам.

1. Вы обязуетесь предоставить достоверную информацию о себе. **Обязанность контроля достоверности этих данных возлагается на капитанов команд участвующих в турнире.**
2. Вы обязуетесь играть ТОЛЬКО под одним единым PSN ID в турнире. В случае форс-мажорной ситуации (проблемы любого характера с PSN), капитан клуба участвующего в турнире, первым делом обязан уведомить ОК о проблеме своего игрока, предоставить доказательства. После этого ОК принимает решение о допуске или не допуске. Если игрок будет замечен, в игре под разными аккаунтами PSN в разных командах, то он будет исключен из турнира.
3. Вы обязуетесь освобождать время под командные игры и со всей ответственностью относиться к этому турниру. Командная игра — это не игра 1 на 1, в ней требуется, чтобы одновременно несколько человек находились в онлайн в определенное время. Если кто-то начнет пропускать турнир без существенных причин, то игрока ждут санкции, вплоть до дисквалификации на срок, определенный организационным комитетом. Если дисквалифицированный игрок регистрируется под другим ником/PSN ID и т.д... то смотрите пункт 2.

4. Команда считается зарегистрированным ТОЛЬКО если капитан заполнил правильно ВСЕ поля анкеты.
5. Технические проблемы и обеспечение качественной связи — это сфера ответственности игроков на стадии онлайн. Разрыв связи во время матча или «лаги» в игре — это не повод для жалоб. Матчи не будут переигрываться, а качество связи — не повод опротестовывать результат. Но игроки лиги обязаны приложить все возможные усилия для обеспечения качественной связи. Освободить канал от других соединений во время игры.
6. Игрок не имеет права одновременно выступать за несколько клубов.

7. Обязанности хоккеиста

Игрок обязан:

1. Соблюдать Регламент
2. Не оспаривать окончательные решения оргкомитета
3. Соблюдать утвержденные в Клубе правила временного распорядка.
4. За допущенные нарушения и проступки нести, дисциплинарную и моральную ответственность.
5. Заблаговременно сообщать капитану либо ассистенту капитана о возникновении ситуации, когда отсутствует возможность участия в предстоящем матче.
6. В случае заболевания или форс-мажорных обстоятельств немедленно сообщить капитану или ассистенту капитана команды.
7. Вести себя во время игры и вне ее пределов в соответствии с высокими требованиями честности, морали, справедливой игры и спортивных принципов
8. Не играть ни за какую другую команду, помимо заявленной, в рамках командного турнир. В случае выявления подобных случаев игрок будет дисквалифицирован. При этом, игрок может играть играть матчи 1 на 1, но при совпадении графиков матчей, командный турнир является приоритетным.

8. Заявка команд:

1. Название не может совпадать с названием уже зарегистрированной команды, правом выбора обладает команда, первой зарегистрировавшаяся на турнир. Изменение названия команды во время проведения Турнира не допускается.
2. Сокращенное название (из трех букв) не может совпадать с названием уже зарегистрированной команды, правом выбора обладает команда, первой зарегистрировавшаяся на турнир. Изменение сокращенного названия команды во время проведения Турнира не допускается.
3. Название команды не может содержать ненормативной лексики, или оскорбительных выражений.

9. Номера игроков:

1. Номера на свитерах хоккеистов одной команды не должны совпадать. Изменение игровых номеров хоккеистов во время проведения Турнира не допускается.
2. **На свитере должна быть написана настоящая фамилия и имя. Ники запрещены.**

10. Дозаявка хоккеистов:

1. Дозаявка хоккеиста осуществляется капитаном или ассистентом капитана путем написания сообщения администратору турнира <https://vk.com/evgenagen>.
2. До начала турнира дозаявка игроков происходит по факту подачи заявки капитаном или ассистентом капитана. После начала Турнира, дозаявка игроков в течение турнира осуществляется только в один день, отведенный для этого — воскресенье.
3. Максимальное количество игроков в команде 8.
4. В случаях отзаявления игрока или игроков и снижения количества игроков в клубе ниже допустимого уровня (7 участников), клуб имеет право дозаявки игроков, не дожидаясь отведенного для этого дня.
5. Случаи невозможности приезда игрока команды, и последующей его замены, на Гранд-финал рассматриваются оргкомитетом в индивидуальном порядке.

11. Отзаявка игрока по желанию команды:

1. Отзаявка хоккеиста по инициативе клуба осуществляется капитаном или ассистентом капитана путем написания сообщения администратору турнира <https://vk.com/evgenagen>.
2. Согласие самого игрока на отзаявку не требуется.
3. В случае, если команда отзаявляет игрока, то игрок не сможет вернуться в эту команду в течение турнира.

12. Отзаявка игрока по желанию хоккеиста:

1. Отзаявка игрока по инициативе хоккеиста из команды осуществляется самим игроком путем написания сообщения в определенную тему на сайте.
2. Согласие команды на отзаявку не требуется.
3. В случае, если игрок покидает команду, то игрок не сможет вернуться в эту команду в течение турнира.

13. Условия допуска команд к турниру:

Команда принимается в турнир с минимальным количеством участников, равным 6 (минимальное количество для проведения матча равно шести). Команда, не заявившая в свой состав 6 человек, до турнира не допускается.

14. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

1. Все матчи Турнира проводятся в соответствии с нормами настоящего Регламента. Все игроки, задействованные в матчах Турнира, обязаны знать и выполнять нормы настоящего Регламента.
2. Явка команд на матчи в установленное и согласованное капитанами время обязательно.
3. В случае неявки команды в полном составе (6 игроков), команде-виновнику засчитывается техническое поражение 0:3, в конкретном матче.
4. В случае невозможности проведения матча капитан пишет заявление (сообщение администратору турнира администратору турнира <https://vk.com/evgenagen>) о переносе матча. Заявка о переносе матча должна быть отправлена капитану команды соперника не позднее чем за 1 час до начала матча. Сроки переноса матча согласовываются с капитаном команды соперника капитаном виновной команды.
5. Вылеты. Если в течение игры вылетает кто-то из игроков, то матч продолжается в обычном режиме. Если в течение матча произошел полный дисконнект или игра повисла у всех (матч физически не может быть продолжен), то игроки начинают матч заново с восстановлением счета на момент дисконнекта. Если полный дисконнект произошел в овертайме, то команды начинают матч заново и играют до первой заброшенной шайбы. Команда, пропустившая гол обязана покинуть игру через «выход из игры».
6. В случае вылета более 1-го игрока, матч прерывается и продолжается с восстановления счета и времени новый.

(ИСКЛЮЧЕНИЕ – систематический выход вратаря).

7. Если во время игры произошел вылет вратаря одной из команд, игра тут же должна быть остановлена. Команды должны вернуться в игру восстановить время и счет матча.
8. Если вылет вратаря произошел в первом периоде до 10-й минуты и счет был не открыт, матч переигрывается с начала.
9. О каждом вылете вратаря команда соперника должна сообщать в ОК в ветку турнира "Обращения в ОК турнира".
10. За систематические вылеты вратаря (3 и более) команда может быть снята с турнира, а игрок дисквалифицирован до окончания турнира.
11. По окончании матча капитан или ассистент (обеих команд) обязаны сделать скриншот результата матча и выложить его в соответствующую ветку обсуждений в группе турнира: <https://vk.com/dynamocybercup>.
12. В случае несовпадения результатов матча дисциплинарный комитет проводит расследование, в котором выявляет виновника и выносит взыскание (в виде лишения клуба очков, вплоть до дисквалификации).
13. **Команды в обязательном порядке должны предоставить видеозапись матча в виде ссылки на сайт www.youtube.com в отчет о сыгранном матче. В случае отсутствия видео, с команды снимается одно очко.**

15. Требования к форме команд

Команда — «хозяин поля» обязана выступать в темной форме, а команда «гостей» – в светлой форме, контрастной по цвету.

16. Время начала матчей Турнира

1. Все матчи Турнира должны начинаться в будние дни в 22.00 по Московскому времени, время начала матчей по договоренности между командами может быть изменено.
2. О конкретном времени матча обязаны договариваться капитаны команд.
3. Матчи могут быть перенесены на другой день в случае, если оба капитана подтвердили администратору турнира <https://vk.com/evgenagen> не позднее, чем за 1 час до начала матча. Если один из капитанов не подтверждает перенос матча, то матч должен состояться.
4. Оргкомитет имеет право в случае необходимости назначать иное время начала матчей.

17. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ОТДЕЛЬНОГО МАТЧА

1. Все матчи должны быть проведены в сроки (день и час), установленные календарем Турнира, за исключением случаев, предусмотренных настоящим Регламентом. Перенос матча на другой срок (день и/или час) допускается:

а) при наступлении форс-мажорных обстоятельств;

б) по обоюдному согласию участвующих в матче команд не позднее, чем за 1 час до начала матча.

2. Участие в матче капитана команды обязательно. Если на матч команды не явился капитан команды матч не может быть сыгран и команде засчитывается техническое поражение 0:3.

18. Действия в форс-мажорных обстоятельствах:

- 1.1 Форс-мажорным обстоятельством считается неявка 1 игрока из заявки команды в назначенное время матча.
- 1.2 В случае если ко времени начала матча у соперника отсутствует более 1-го игрока, команде виновнице присуждается техническое поражение 0-3.
- 1.3 За турнир допускается не более 2-х срывов матчей по форс-мажорным обстоятельствам. Каждый последующий срыв приравнивается к техническому поражению 0-3 автоматически.

19. Перерывы между спаренными матчами

Продолжительность перерывов между спаренными матчами должна составлять не более 15 минут.

20. Дополнительный период (овертайм) в играх Турнира

Если в матчах турнира после трех периодов зафиксирован ничейный результат, назначается дополнительные периоды (овертаймы), продолжительностью какая установлена в игре, которые проводятся по следующим правилам:

1.1 Игра в овертаймах проводится до первой заброшенной шайбы. Команда, забросившая шайбу, становится победителем матча и матч завершается. Если какая-либо команда отказывается играть в овертайме, то этой команде засчитывается техническое поражение в матче;

21. Послематчевые броски, в случае если овертайм не выявил победителя.

22. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ТУРНИРА

Система начисления очков

1. По результатам каждого матча победившей команде присваивается:

- а) за победу в основное время матча – 3 очка;
- б) за победу в овертайме – 2 очка.

По результатам каждого матча команде, потерпевшей поражение:

- а) в основное время матча очки не присваиваются;
- б) по результатам овертайма – присваивается 1 очко.

23. Определение результатов Турнира

По итогам Турнира места команд в Общей таблице Турнира определяются по сумме очков, набранных во всех матчах Турнира.

24. Определение мест команд

1. Для определения текущего и окончательного распределения мест между командами в Общей таблице Турнира в случае равенства очков у двух или более команд преимущество получает команда:

- а) имеющая большее количество побед в основное время во всех матчах;
- б) одержавшая большее количество побед в овертаймах во всех матчах;
- в) имеющая лучшую разность заброшенных и пропущенных шайб во всех матчах;

г) имеющая большее количество заброшенных шайб во всех матчах.

Указанные критерии (а, б, в, г) применяются последовательно.

2. При равенстве всех показателей места команд определяются жребием.

25. Учет итогов матчей с аннулированным результатом

В случаях, когда в соответствии с положениями настоящего Регламента результат отдельного матча онлайн этапа Турнира должен быть аннулирован с одновременным зачетом одной из команд технического поражения со счетом 0:3, применяются следующие требования:

а) в случае если матч состоялся, завершился и команда, которой должно быть засчитано техническое поражение, его проиграла в основное время, то результат матча не аннулируется и остается прежним;

б) в случае если матч состоялся, но не завершился, или состоялся, но команда, которой должно быть засчитано техническое поражение, его не проиграла в основное время — результат матча аннулируется, соответствующей команде засчитывается техническое поражение со счетом 0:3 и очки не начисляются. Команде-сопернику засчитывается техническая победа со счетом 3:0 и начисляется 3 очка;

26. Учет итогов несостоявшихся матчей

В случаях, когда отдельный матч Первого этапа Турнира не состоялся и одной из команд, которая должна была принять в нем участие, в соответствии с положениями настоящего Регламента должно быть засчитано техническое поражение со счетом 0:3, то этой команде очки не начисляются. В этом случае команде-сопернику засчитывается техническая победа со счетом 3:0 и начисляется 3 очка.

27. Учет результатов технических поражений при подсчете разницы забитых и пропущенных шайб

При подсчете разницы заброшенных и пропущенных шайб для определения занимаемых командами мест в Первом этапе Турнира шайбы в матчах, в которых в соответствии с положениями настоящего Регламента одной из команд засчитано техническое поражение со счетом 0:3, а другой команде техническая победа со счетом 3:0, не учитываются.

28. Форма и порядок подготовки официальных таблиц Турнира

1. Текущее положение команд на Турнире определяется после каждого матча в виде официальных таблиц результатов Турнира, в которых отражается положение команд.

2. Официальные таблицы результатов публикуются в сообществе турнира: <https://vk.com/dynamocybercup>. Если введенные данные от обоих капитанов не совпадают, то такой результат не засчитывается до момента разбирательства оргкомитетом.

29. ПРОВЕДЕНИЕ ГРАНД-ФИНАЛА

Правила проведения гранд-финала ОК будут сформированы и опубликованы отдельно в сообществе турнира: <https://vk.com/dynamocybercup>.