

УТВЕРЖДАЮ

проректор по молодежной политике

Е.В. Сидоренко

«*РБ*» *Сидоренко* 2025 г.

Регламент и технические правила соревнований просветительского фиджитал-марафона «Врывайся в фиджитал» 2025

1 Соревнования по дисциплине фиджитал – баскетбол

1.1 Термины и сокращения

Организатор – федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Сибирский федеральный университет» (далее – СФУ).

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

Интерактивный баскетбол – Спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол».

1.2 Общие положения

1.2.1 Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол», утвержденными приказом Минспорта России от 16.03.2017 № 182.

1.2.2 Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении Соревнования, обязаны знать и выполнять Нормативные документы.

1.3 Система проведения Соревнования

1.3.1 В Соревновании участвуют команды, в состав которых входит по 3 (три) спортсмена.

1.3.2 Каждый матч включает два этапа:

1.3.2.1 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 «Blacktop 2x2» на игровой платформе Sony PlayStation 5.

Победителем матча становится команда, которая первой наберет 19 (девятнадцать) очков.

1.3.2.2 Этап Physical (баскетбол 2x2)

Матчи по баскетболу 2x2 проводятся в соответствии с Правилами баскетбола 3x3. В составе каждой команды в матче принимают участие 2 (два)

Сидоренко

спортсмена. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами баскетбола 3х3.

Основное время – 1 период длительностью 7 минут чистого времени или до 39 очков суммарно.

1.3.3.3 Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital (интерактивный баскетбол) и Physical (баскетбол 2х2).

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.

1.3.3.4 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.

1.4 Технические правила проведения матчей по интерактивному баскетболу

1.4.1 Игровой режим Соревнования - «Blacktop 2x2»;

1.4.2 Игровой платформой соревнования является консоль PS5/4, укомплектованная игрой NBA 2K23/24, лицензионной, последней актуальной версии;

1.4.3 Сложность: All-Star;

1.4.4 Перед каждым матчем каждый игрок выбирает своего персонажа, которым будет управлять во время матча. Персонажи предоставляются Организатором;

1.4.5 Команды играют в формате 2 на 2

1.4.6 Победителем матча становится команда, которая первой наберет **19 (девятнадцать) очков.**

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

1.4.8 Размер корта: Half court;

1.4.9 Тип игры: 2x2;

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

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

1.5. Технические правила проведения матчей по баскетболу 2x2

1.5.1 Корт и мяч

1.5.1.1 Игра проводится на баскетбольном корте 2x2 с одной корзиной.

Игровая поверхность стандартного корта 2x2 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.

1.5.1.2 Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 2x2.

1.5.2 Начало игры

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

1.5.2.2 Подбрасывание монеты (жеребьевка) должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.

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

1.5.3 Игровое время / Победитель игры

1.5.3.1 Основное время – 1 период длительностью 7 минут чистого времени или до 39 очков суммарно. 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).

1.5.3.2 Команда, набравшая большее количество очков к моменту окончания Основного времени, выигрывает игру.

1.5.3.3 Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

1.5.3.4 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.

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

2 Соревнования по дисциплине фиджитал-футбол

2.1 Термины и сокращения

Организаторы – федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Сибирский федеральный университет» (далее – СФУ).

Интерактивный футбол — спортивная дисциплина вида спорта «футбол».

Футзал — спортивная дисциплина вида спорта «футбол».

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

2.2 Общие положения

2.2.1 Соревнование проводится в соответствии правилами вида спорта «футбол», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 04.03.2024 № 252.

2.2.2 Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении Соревнования, обязаны знать и выполнять Нормативные документы.

2.3 Система проведения Соревнования

2.3.1 В Соревновании участвуют команды, в состав которых входит по 5 (пять) спортсменов.

2.3.2 Каждый Матч включает два этапа:

2.3.2.1 Этап Digital (Интерактивный футбол).

Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного футбола. Матч состоит из одной игры между командами, в случае ничейного результата матч считается завершённым, дополнительное время и серия пенальти не играют.

2.3.3.2 Этап Physical (Футзал).

Матчи по футзалу проводятся в соответствии с Правилами футзала.

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

2.3 Технические правила проведения матчей по интерактивному футболу

2.3.1 Версия спортивного симулятора: FC 2024, лицензионная, последней актуальной версии;

2.3.2 Внутриигровые сообщения должны быть отключены.

2.3.3 Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку PS.

2.3.4 Игровой режим: Volta. Тип игры: одиночный матч, мини-футбол.

2.3.5 Внутриигровые настройки:

- Длительность тайма: 3 минуты.
- Уровень сложности: легендарный.
- Настройки преимущества: отключены
- Общий рейтинг команды: 90;
- Уровень сложности: Легенда;
- Скорость игры: нормальная;
- Настройки стадиона: стадион Volta;
- Мяч: стандарт;
- Индикаторы: панель имени игрока;
- Размер индикатора игрока: по умолчанию;
- Угасание индикатора игрока: вкл.;
- Индикатор динамической сложности: вкл.;
- Индикатор времени и счета: вкл.

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

2.3.7 «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.

2.4. Технические правила по проведения матчей по футзалу

2.4.1 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 не более 5 (пяти) минут.

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

3 Соревнования по дисциплине ритм-симулятор

3.1. Термины и сокращения

Nintendo Switch – Консоль для проведения JUST DANCE

Трек – песня одного раунда.

3.2 Общие положения

3.1 Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «Фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», утвержденными приказом министерства спорта Российской Федерации от 28.12.2023 № 1112.

3.2 Все участники соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении соревнования, обязаны знать и выполнять нормативные документы.

3.3 Система проведения Соревнования

1. Квалификационный этап:

Все участники квалификационного этапа в произвольных парах (тройках, четверках) танцуют 2 трека. По сумме очков за 2 танца определяются 8 лучших спортсменов, которые проходят в основной этап соревнований.

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

- о 1-е – 8-е место квалификационного этапа;
- о 2-е – 7-е место квалификационного этапа;
- о 3-е – 6-е место квалификационного этапа;
- о 4-е – 5-е место квалификационного этапа.

Каждая встреча проходит в формате до 2-х побед (Best of 3), где треки для каждого тура одинаковы для каждой пары.

Финал играется между участниками по сумме набранных очков за следующие треки:

СПИСОК ТРЕКОВ

Исполнитель Название трека

- 1 Justin Bieber – Stay
- 2 Banx&Ranx – After Party
- 3 Nicky Youre – Sanroof

4 Соревнования по дисциплине VR ритм-симулятору «Beat Saber»

4.1 Термины и сокращения

VR ритм-симулятор «Beat Saber» — вид соревновательной деятельности, представляющий собой прохождение музыкальной компьютерной игры Beat Saber в виртуальной реальности.

4.2 Общие положения

4.2.1 Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами и Техническими требованиями к спортивным сооружениям международных комплексных соревнований «Игры Будущего».

4.2.2 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, Технические требования к спортивным сооружениям международных комплексных соревнований «Игры Будущего».

4.3 Система проведения Соревнования

4.3.1 Соревнования проходят в формате личного зачета.

4.3.2 Все участники, проходят один и тот же трек на уровне сложности Normal. Очередность выступления определяется путем жеребьевки.

4.3.3 Перед началом соревнований случайным образом из 9 (девяти) треков Приложения 1 выбирается 1 (один) трек, который и будут проходить все участники.

4.4 Технические правила проведения матчей

4.4.1 Версия игры: Beat Saber, лицензионная, последней актуальной версии.

4.4.2 Игровая платформа: Steam PC.

4.4.3 Устанавливаемые настройки матча: Режим игры: Normal.

Список треков (композиций), определенный Организатором, является Приложением 1 к Техническим Правилам и их неотъемлемой частью.

4.4.4 Запрещено включение/выключение любых модификаторов и настроек игры, кроме роста и режима для левши. Настройки роста и режима левши устанавливаются только перед началом соответствующего матча.

4.4.5 В процессе прохождения трека (композиции) при отсутствии горизонтального препятствия разбивать блоки разрешается только стоя.

4.4.6 В процессе прохождения трека (композиции) участнику запрещается отходить назад.

4.4.7 В процессе прохождения трека (композиции) участнику запрещается использовать паузу (ставить на паузу свой трек или трек другого участника матча).

4.5 Определение победителя и призеров

4.5.1 Победителем Соревнования становится участник, набравший наибольшее количество очков.

4.5.2 Участники, занявшие второе и третье место в Соревновании, признаются призерами.

4.5.3 Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

5 Соревнования по дисциплине Лазертаг турнир

5.1 Тактики применяемые в игре

5.1.1 *Тактика обороны* - целенаправленные действия команды, занявшей территорию и владеющей в данный момент преимуществом по нейтрализации атак соперника.

5.1.2 *Тактика нападения* - осуществляется за счет стремительных передвижений команды в сторону команды соперника.

5.1.3 *Тактика окружения* - изоляция отдельной команды или части команды с целью уничтожения имея численное или территориальное преимущество.

5.1.4 *Тактика превосходства* - нападение или оборона, имея численное превосходство в составе.

5.1.5 *Тактика «двоек-троек»* - обеспечивает быстрое и эффективное покрытие большой территории, что делает ее оптимальной для стремительных атак.

** Представленные тактики являются лишь примером для игры. Тактики можно комбинировать между собой. Также каждая команда вправе разработать индивидуальную тактику, не нарушающую правил игры.*

5.2 Сценарии сражений

5.2.1 *«Захват флага»* - на поле боя размещён один или несколько флагов, за который борются команды. Победа достается команде, удерживающей флаг в течение минуты или уничтожившей всех врагов;

5.2.2 *«Стенка на стенку»* - команды борются за выживание. Цель - уничтожить всех противников. Побеждает команда, в которой останется хотя бы один боец;

5.2.3 *«Контртеррор»* - в сражении одна команда перед игрой получает «взрывчатку», которую необходимо доставить к месту теракта, активировать

и дожидаться взрыва. Команды противника любой ценой не должна допустить успешного завершения теракта.

** Организаторы оставляют за собой право варьировать количество команд участвующих сражении, и использование сценариев в зависимости от количества участвующих в турнире команд.*

5.3 Общие положения

5.3.1 *Начало игр.* Главный судья объявляет о начале игр. Команды, выбранные путём жеребьёвки, расходятся по локациям согласно расписанию.

5.3.2 *Формат проведения игры.* Система оценивания команд проводится по олимпийской системе: из каждой группы в следующий круг проходит не более 2-х команд в зависимости от количества участвующих команд. Задача каждой команды набрать максимальное количество очков, либо выиграть сражение.

5.3.3 *Участники.* В Соревновании участвуют команды, в состав которых входит 5 участников, вне зависимости от пола.

5.3.4 *Сражения.* Все участники, проходят одни и те же сценарии в зависимости от этапа турнира. Очередность сражений определяется путем жеребьёвки.

5.4 Технические правила проведения матчей

5.4.1 Техническое оборудование представлено головными повязками и 4 видами вооружения: автоматы модели «АК-74М», автоматы модели «Прайм», пистолет пулемёт «УЗИ», пистолет «Дизерт».

5.4.2 Автоматы модели «АК-74М» и «Прайм» имеют 2 режима огня: одиночный и автоматический огонь, у пистолета пулемёта «УЗИ» только автоматический режим огня, у пистолета «Дизерт» только одиночный режим огня.

5.4.3 Количество патронов на сражение 300 шт: пистолет 10 патронов, 30 магазинов, остальные 30 патронов, 10 магазинов. Перезарядка производится нажатием на кнопку или перезарядку затвором в зависимости от модели.

5.4.4 Дополнительное оборудование для различных этапов сражений представлено: аптечками с радиусом действия 1м; бомба с заданными интервалами времени на закладку и разминирование бомбы по 15 секунд, и периодом детонации 3 минуты (по решению организаторов может быть изменено); стойки флага с реакцией на выстрел с дистанции 50 см и индикацией четырёх цветов.

5.4.5 У каждого участника 3 жизни. Одно попадание равно одной жизни. После попадания действует 1 секунда задержки иммунитета на попадание.

5.5 Определение победителя и призеров

5.5.1 Победителем Соревнования становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

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

5.5.3 Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

Приложение 1
к Регламенту и техническим
правилам соревнований
просветительского фиджитал-
марафона «Врывайся в
фиджитал» 2025 (в формате
проекта «Игры Будущего»)

Список треков (композиций) Beat Saber

№	Исполнитель (категория трека)	Название трека (композиции)
1	OST v1 Jaroslav Beck, Crispin, Backchat	Legend (ft. Blackchat)
2	OST v1 Jaroslav Beck	Lvl Insane
3	OST v4 Boom Kitty	It Takes Me (ft. Waylon Reavis)
4	OST v4 Camellia	Spin Eternally
5	OST v5 EEWK	Curtains (All Night Long)
6	OST v5 Camellia	Final-Boss-Chan
7	Extras Noisestorm	Crab Rave
8	Extras League of Legends	POP/STARS - K/DA
9	Extras KNOWER	One Hope ft. David Binney

