

УТВЕРЖДАЮ

Директор Государственного автономного
учреждения Республики Коми «Ресурсный
молодежный центр»

Д.М. Алексеев

« 9 »

2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Председатель Коми республиканского
отделения Федерации компьютерного
спорта России

Р.С. Махмудинов

« 9 »

2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Министр молодежной политики
Республики Коми

А.Р. Нурисламов

2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Председатель Федерации спортивного
программирования Республики Коми

А.Н. Некрасов

« 9 »

2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**Межрегионального цифрового фестиваля геймеров
и IT технологий «Game – It»**

Сыктывкар, 2026

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи и порядок проведения Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It» (далее – Фестиваль), условия участия, основные дисциплины.

1.2. Организаторы Фестиваля: Министерство молодежной политики Республики Коми, Государственное автономное учреждение Республики Коми «Ресурсный молодежный центр» (далее – Учреждение).

1.3. Соорганизаторы Фестиваля: Коми республиканское отделение Федерации компьютерного спорта России, Федерация спортивного программирования Республики Коми.

1.4. Даты проведения Фестиваля:

- заочный этап 8-10 августа 2026 г.
- очный этап с 11-12 сентября 2026 г.

1.5. Место проведения: Республика Коми, г. Сыктывкар, ул. Савина, д. 81; Республика Коми, г. Сыктывкар, ул. Первомайская 72 (ГАУ РК «РМЦ», 5 этаж).

2. Цели и задачи

2.1. Цель Фестиваля – создание сообщества геймеров и IT-специалистов, способствование продвижению киберспорта в регионе, создание условий для самореализации молодежи в цифровой среде.

2.2. Задачи Фестиваля:

- развитие компетенций молодежи в рамках развития IT-сферы;
- популяризация IT-технологий и киберспорта;
- поддержка талантливой молодежи: выявление и поощрение перспективных разработчиков, дизайнеров, киберспортсменов;
- повышение интереса молодежи к изучению финансовой грамотности в IT-сфере;
- развитие индустрии гейминга и IT-сферы в регионе;
- проведение мастер-классов, лекций и воркшопов от экспертов индустрии.

3. Организация Фестиваля

3.1. Подготовку и проведение Фестиваля осуществляет дирекция Фестиваля (далее – Дирекция). Решения, принимаемые Дирекцией, обязательны для исполнения участниками, волонтерами, гостями Фестиваля, а также всеми лицами, задействованными в организационно-подготовительной работе Фестиваля.

3.2. Дирекция формируется Организаторами и утверждается Учреждением на период подготовки и проведения Фестиваля и отвечает за организацию мероприятий, в том числе:

- планирование и организация деятельности Фестиваля;
- техническое обеспечение Фестиваля (площадки, звуковое, сценическое оборудование и т.д.);
- осуществление сбора и отбора заявок для участия в Фестивале;
- взаимодействие с участниками;
- общее руководство и контроль над соблюдением мер безопасности и дисциплины на территории Фестиваля;
- информационное освещение Фестиваля в средствах массовой информации, подготовка пресс-релизов, организация медиа сопровождения;

- утверждение программы, экспертов и фирменного стиля Фестиваля;
- поиск и взаимодействие с партнерами;
- реализация иных обязанностей, возложенных Организаторами в ходе подготовки и проведения Фестиваля.

3.3. Дирекция имеет право:

- вносить изменения в программу Фестиваля;
- привлекать экспертов, партнеров, волонтеров к организации и проведению мероприятий Фестиваля.

4. Программа Фестиваля

4.1. Программа Фестиваля состоит из двух этапов: заочного и очного.

4.1.1. Заочный этап: 8-10 августа 2026 г. Проводится в онлайн формате для участников киберспортивных соревнований в дисциплинах Dota 2, Counter-Strike 2, программирование систем информационной безопасности. По итогам заочного этапа в очный этап соревнований попадают:

- 3 (три) команды, занимающие лидирующие позиции в турнирной таблице (рейтинге), по дисциплинам Dota 2 и Counter-Strike 2;
- 4 (четыре) команды, занимающие лидирующие позиции в турнирной таблице (рейтинге), по дисциплине программирование систем информационной безопасности.

4.1.2. Команды занявшие первые места на Чемпионате Республики Коми по компьютерному спорту в 2026 г. по киберспортивным дисциплинам Dota 2 и Counter-Strike 2 допускаются к очному этапу без участия в заочном этапе при регистрации всех участников команды (согласно пункту 5.5. настоящего Положения) и подтверждающих документов (согласно пункту 5.8. настоящего Положения).

4.1.3. В случае отказа команды, занимающей лидирующие позиции в турнирной таблице (рейтинге), от участия в очном этапе, Организаторы вправе пригласить к участию команды, следующие по рейтингу по итогам заочного этапа.

4.2. Очный этап: 11-12 сентября 2026 г., проводится в формате олимпийской сетки, начиная с этапа полуфинала.

5. Условия участия в Фестивале

5.1. В Фестивале могут принять участие молодые люди в возрасте от 14 до 35 лет (включительно), являющиеся гражданами Российской Федерации.

5.2. Минимальный возраст для участия в дисциплине Counter-Strike 2 – 16 полных лет на момент участия в соревнованиях.

5.3. Состав команды – 5 человек (4 участника и один капитан)

5.4. Участники в возрасте от 14 до 17 лет (включительно) допускаются к участию в очном этапе только с согласия родителей.

5.5. Регистрация претендентов для участия в заочном этапе Фестиваля осуществляется с 10 июля 2026 г. 00:00 по 31 июля 2026 г. 23:59 на Федеральной государственной автоматизированной информационной системе «Молодежь России» по адресу в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» <https://myrosmol.ru/events/7aa8d324-af28-46f1-93e7-c39668f26596>. По решению Дирекции Фестиваля срок регистрации может быть продлен.

5.6. По итогам регистрации претенденты получают от Федеральной государственной автоматизированной информационной системы «Молодежь

России» информационное письмо с результатом рассмотрения своей заявки на участие в Фестивале. После получения письма претендент должен подтвердить свое участие в Фестивале в течение 2 (двух) дней. В случае не подтверждения заявки в Федеральной государственной автоматизированной информационной системе «Молодежь России» участие аннулируется.

5.7. Претенденты, получившие положительное решение и подтвердившие свое участие, становятся участниками заочного этапа Фестиваля.

5.8. Заочный этап соревнований по дисциплине программирование систем информационной безопасности проводится на платформе «Caplag.ru» (Приложение №5), по дисциплинам Counter-Strike 2 и Dota 2, проводится на платформе «VSCL.RU» (Приложение №6, Приложение №7). Для участия в заочном этапе всем участникам команд необходимо быть зарегистрированным на соответствующих платформах и подтвердить свой аккаунт. По дисциплинам Dota 2 и Counter-Strike 2, дополнительно нужно привязать свой игровой аккаунт к платформе «VSCL.RU».

5.9. Участники, прошедшие в очный этап, должны иметь при себе следующий пакет документов: оригинал паспорта, копию полиса обязательного медицинского страхования, согласие с правилами пребывания на Фестивале (Приложение №1), согласие на участие в Фестивале и на фото-видеосъемку (Приложение №2), а также согласие на обработку персональных данных (Приложение №3). Участники в возрасте от 14 до 17 лет (включительно) дополнительно должны иметь согласие родителей (Приложение №4).

5.10. При необходимости, у участников могут быть запрошены дополнительные сведения, о которых будет сообщено Организаторами не менее, чем за 7 дней до начала Фестиваля.

5.11. Каждый участник обязан соблюдать правила пребывания на Фестивале (Приложение №1). Все участники проходят инструктаж по правилам пребывания на Фестивале.

6. Финансирование

6.1. Расходы, связанные с организацией и проведением Фестиваля, организация питания и проживания участников очного этапа Фестиваля, осуществляются за счет принимающей стороны, в рамках субсидии на реализацию программы комплексного развития молодежной политики в субъектах Российской Федерации «Регион для молодых» (код субсидии: F876021Ю151160000).

6.2. Расходы, связанные с организацией проезда участников мероприятия до г. Сыктывкара и обратно оплачиваются за счет направляющей стороны.

6.3. Организационный взнос за участие в Фестивале отсутствует.

6.4. Иногородним участникам в возрасте от 14 до 17 лет (включительно) проезд и проживание оплачивается за счет направляющей стороны, питание за счет принимающей стороны.

7. Подведение итогов Фестиваля

7.1. В каждой дисциплине определяется первое, второе и третье место.

7.2. Награждение победителей дисциплин проводится на закрытии Фестиваля.

7.3. Победители и призеры Фестиваля будут награждены статуэтками

и дипломами в зависимости от занятого места, а также специальными подарками и призами от спонсоров и партнеров (при наличии).

8. Ответственность организаторов, гостей и участников

8.1. Ответственность организаторов Фестиваля ограничена рамками законодательства Российской Федерации. Проведение Фестиваля не возлагает на них дополнительных обязанностей, кроме тех, которые вытекают из общих гражданско-правовых отношений с различными физическими и юридическими лицами, имеющими отношение к Фестивалю.

8.2. На участников Фестиваля в полном объеме распространяется гражданско-правовая, дисциплинарная, административная и уголовная ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации. Участники Фестиваля несут полную материальную ответственность за свои действия, а также ответственность за соблюдение требований настоящего положения и поведение на мероприятиях Фестиваля.

8.3. Распространение и употребление алкогольных напитков и наркотических веществ гостями и участниками на территории, где будет проходить Фестиваль, а также нахождение в состоянии алкогольного или наркотического опьянения на мероприятиях и объектах в течение всего срока проведения Фестиваля строго запрещено. Дирекция имеет право исключить участника Фестиваля в случае нарушения правил.

9. Контактная информация

Коковкин Александр Николаевич – специалист по работе с молодежью ГАУ РК «РМЦ», тел. 8(8212) 286-442 (416);

Махмутдинов Ринат Салимович – Председатель Коми республиканского отделения Федерации компьютерного спорта России, тел. 8(912)144-21-20.

**ПРАВИЛА ПРЕБЫВАНИЯ
на Межрегиональном цифровом фестивале геймеров
и IT технологий «Game – It»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Все участники, организаторы и гости Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It» (далее – Фестиваль) обязаны знать и соблюдать настоящие правила пребывания на Фестивале (далее – Правила), а также официальную оперативную информацию, размещаемую на официальных ресурсах Фестиваля.

2. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ТЕРРИТОРИИ ФЕСТИВАЛЯ

2.1. Участники и гости обязаны:

- соблюдать чистоту и порядок;
- соблюдать нормы общественной морали;
- не мешать другим участникам при проведении мероприятий.

2.2. На территории Фестиваля запрещается:

- находиться в состоянии алкогольного, наркотического или токсического опьянения, а также распивать алкогольные напитки, употреблять наркотические и психотропные вещества;
- курить (в том числе электронные сигареты и системы нагревания табака) вне специально отведенных для этого мест;
- изменять местонахождение оборудования на мероприятиях, проводимых в рамках Фестиваля;
- использовать ненормативную лексику, проявлять агрессию, дискриминационное поведение или оскорблять участников, организаторов и гостей.

2.3. Участники и гости Фестиваля имеют право:

- делать все, что не запрещено или не ограничено действующим законодательством Российской Федерации и данными Правилами.

3. МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ УЧАСТНИКОВ

3.1. Во время проведения Фестиваля участники должны соблюдать меры безопасности и выполнять все распоряжения представителей Организаторов и Дирекции Фестиваля.

3.2. В случае чрезвычайного происшествия участники Фестиваля обязаны сообщить о ЧП представителям организаторов и дирекции Фестиваля, а также оказать любое возможное содействие медицинской бригаде.

3.3. Участники и гости Фестиваля, нарушившие настоящие Правила, по решению Дирекции Фестиваля могут быть исключены из числа участников и гостей Фестиваля.

3.4. Организаторы Фестиваля вправе направить по факту нарушения Правил письмо по месту учебы и (или) работы участника.

3.5. Участники, сотрудники и гости Фестиваля несут материальную ответственность за причиненный оборудованию и снаряжению Фестиваля материальный ущерб или его потерю, а также за ущерб, причиненный строениям на территории Фестиваля.

Я, _____ (Ф.И.О.)
настоящим подтверждаю, что ознакомлен с указанными правилами и обязуюсь строго
соблюдать их на протяжении всего периода проведения Фестиваля.

« ____ » _____ 20__ г.

Подпись

СОГЛАСИЕ
на участие в очном этапе
Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It»

Я, нижеподписавшийся (-ая) _____
 (фамилия, имя, отчество), дата рождения _____
 Место фактического проживания _____
 Паспорт _____
 Телефон доверенных лиц для экстренной связи _____

Добровольно соглашаюсь на участие в _____
 (указать полное наименование спортивной дисциплины) Межрегионального цифрового фестиваля
 геймеров и IT технологий «Game – It» (далее – Фестиваль), который состоится
 11-12 сентября 2026 г. _____ (указать место
 проведения), при этом четко и ясно осознаю и принимаю следующее:

1. Участие в данном Фестивале является потенциально небезопасным для меня, и, несмотря на это, я принимаю все риски участия в нём.

2. Я согласен (на) с тем, что любые травмы, различной степени вреда здоровью и любые последствия несчастных случаев, вплоть до летального исхода, полученные мной во время мероприятия, будут являться моей личной ответственностью, при этом я добровольно и заведомо отказываюсь от каких-либо материальных, моральных и иных претензий и требований к Организаторам Фестиваля, владельцам собственности, иным лицам, участвующим в мероприятии. Данный отказ от претензий и требований распространяется на моих родственников, иных лиц, правомочных предъявить такого рода претензии.

3. Я согласен (а) с тем, что моральный, физический, материальный и/или иной ущерб, причиненный мне и моей собственности во время Фестиваля, а также аналогичного рода ущерб, причиненный по моей вине иным лицам либо имуществу иных лиц, будет являться моей личной ответственностью.

4. Я обязуюсь следовать всем требованиям Организаторов Фестиваля, связанным с вопросами безопасности, и соблюдать все правила Фестиваля

5. Я подтверждаю отсутствие у меня заболеваний, препятствующих участию в Фестивале. В случае наличия у меня скрытых заболеваний, возможные последствия возлагаю на себя в полной мере.

6. Даю своё согласие на использование видео- и фото- записи себя, полностью или фрагментарно, в общественных или иных публичных интересах. А также предоставляю полное и абсолютное право использовать фотографии и видео со своим изображением и размещать их на публичных страницах Организаторов и Фестиваля. Срок действия данного согласия неограничен. Согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

С Положением Фестиваля ознакомлен (-а).

Дата: « » _____ 2026 г.

Подпись с расшифровкой _____ (_____)

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

Я, _____, паспорт серия _____ № _____ выдан «__» _____ г. _____ (кем выдан),
зарегистрированного (ой) по адресу: _____,

даю Государственному автономному учреждению Республики Коми «Ресурсный молодёжный центр», (ИНН 1101176316) (далее – Оператор) согласие на обработку персональных данных.

Цель обработки персональных данных:

- обеспечение соблюдения требований законодательства Российской Федерации;
- участие в Межрегиональном цифровом фестивале геймеров и IT технологий «Game – It»;
- публикации и тиражирования моей(их) работ(ы) посредством информационно-телекоммуникационной сети Интернет в 2026 году;
- на проведение фото- и видеосъемки, на бессрочное использование изображений и видеозаписей с другими изображениями, видеозаписями, текстом и графикой, пленкой, аудио, аудиовизуальными, произведениями, а также на монтаж, изменение, переработку и обнародование, изображений и видеозаписей; на публикацию на безвозмездной основе фото и видеоматериалов, на размещение на стендах, а также в мобильных приложениях, информационно - коммуникационной сети «Интернет», на телеканалах и в других СМИ, печатных изданиях, в качестве иллюстраций в буклетах, журналах, баннерах, календарях, видеороликах, рекламных материалах в период и после проведения Фестиваля.

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие:

- фамилия, имя, отчество;
- номер телефона;
- дата рождения;
- место учебы.

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки персональных данных:

Сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передача (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных (только те, которые применяются реально).

Обработка вышеуказанных персональных данных будет осуществляться путем смешанной обработки персональных данных.

Срок, в течение которого действует согласие субъекта персональных данных, а также способ его отзыва, если иное не установлено федеральным законом:

Настоящее согласие на обработку персональных данных действует с момента его представления Оператору на период проведения Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It» и может быть отозвано мной в любое время путем подачи оператору заявления в простой письменной форме.

Персональные данные субъекта подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством Российской Федерации. Персональные данные уничтожаются: по достижению целей обработки персональных данных; при ликвидации или реорганизации оператора; на основании письменного обращения субъекта персональных данных с требованием о прекращении обработки его персональных данных.

Я проинформирован(а), что организаторы Фестиваля гарантируют обработку фото и видеоматериалов в интересах Фестиваля не противоречащими законодательству Российской Федерации.

Дата: «__» _____ 2026 г.

Подпись с расшифровкой _____ (_____)

СОГЛАСИЕ РОДИТЕЛЕЙ
на участие в очном этапе
Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It»

Я, _____, родитель (законный представитель) _____ не возражаю против участия своего (сына/дочери) _____ (Ф.И.О.) в спортивной дисциплине _____ (указать наименование) Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий «Game – It», который состоится 11-12 сентября 2026 г. _____ (указать место проведения), и беру на себя ответственность за возможный риск для жизни и здоровья своего ребёнка, связанный с участием в городских соревнованиях. Я также даю согласие на обработку, в том числе автоматизированную, персональных данных моего ребёнка в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных» (под обработкой персональных данных в названном законе понимаются действия (операции) с персональными данными физических лиц, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу), обезличивание, блокирование и уничтожение) в целях необходимых для организации молодёжного фестиваля на период с 10.09.2026 года по 30.09.2026 года.

Дата: « » _____ 2026 г.

Подпись с расшифровкой _____ (_____)

РЕГЛАМЕНТ
о проведении соревнований по виду спорта
«спортивное программирование»
в дисциплине «программирование систем информационной безопасности»
в рамках Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий
«Game-It»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящий Регламент определяет порядок организации и проведения соревнований по виду спорта «спортивное программирование» в дисциплине «программирование систем информационной безопасности» в рамках Фестиваля.

1.2. Соревнования проводятся в целях популяризации спортивного программирования, развития интереса молодёжи к информационной безопасности, выявления перспективных участников и команд, а также формирования условий для обмена опытом между представителями Республики Коми и других субъектов Российской Федерации.

1.3. Соревнования проводятся в командном формате и включают два этапа: онлайн-этап и очный финальный этап в городе Сыктывкар, Республика Коми.

1.4. Проведение Соревнований осуществляется с учётом Всероссийских правил вида спорта «спортивное программирование», настоящего Регламента, решений главной судейской коллегии и организационного комитета Фестиваля.

1.5. Участие в Соревнованиях является бесплатным. Подавая заявку, участники подтверждают согласие с настоящим Регламентом, правилами честной игры, порядком обработки персональных данных и условиями участия в онлайн- и очном этапах.

1.6. Официальные объявления, изменения расписания, результаты и иная информация публикуются на информационных ресурсах организаторов Фестиваля, Федерации спортивного программирования Республики Коми и платформы проведения Соревнований.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Целью Соревнований является развитие спортивного программирования и практико-ориентированных компетенций в сфере информационной безопасности среди молодёжи Российской Федерации.

2.2. Основными задачами Соревнований являются:

- популяризация дисциплины «программирование систем информационной безопасности»;
- выявление сильнейших команд и участников в области решения задач по информационной безопасности;
- создание условий для участия команд из Республики Коми и других регионов Российской Федерации;
- формирование межрегионального сообщества участников, тренеров и специалистов в сфере спортивного программирования;
- повышение интереса школьников, студентов и молодых специалистов к IT, кибербезопасности и цифровым профессиям;
- развитие фестиваля Game-It как значимого межрегионального события цифровой повестки Республики Коми.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ И РУКОВОДСТВО ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Общее руководство организацией Соревнований осуществляет Министерство молодёжной политики Республики Коми, Государственное автономное учреждение Республики Коми «Ресурсный молодёжный центр», совместно с Федерацией спортивного программирования Республики Коми.

3.2. Непосредственное проведение Соревнований, судейство, проверку результатов, рассмотрение спорных ситуаций и утверждение итоговых

протоколов осуществляет главная судейская коллегия (далее – ГСК), утверждаемая Организаторами Соревнований.

3.3. К участию в организации Соревнований могут привлекаться региональные отделения профильных спортивных федераций, образовательные организации, IT-компании, технические партнёры и волонтеры.

3.4. Техническая площадка онлайн-этапа, а также отдельные элементы очного финального этапа определяются организаторами. При использовании платформы Carlag участники обязаны соблюдать правила работы с платформой и требования технической поддержки.

3.5. Состав организаторов, партнёров, судейской коллегии, контактных лиц и официальных информационных ресурсов может быть дополнительно опубликован в информационном письме или приложении к настоящему Регламенту.

4. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

4.1. Соревнования проводятся в два этапа:

- I этап (отборочный) – проводится в дистанционном формате 8 августа на платформе Carlag по месту нахождения участников;

- II этап (финальный) – проводится в очном формате 11 сентября 2026 года в городе Сыктывкаре Республики Коми в рамках фестиваля Game-It.

4.2. Даты проведения, срок регистрации, расписание технических проверок, дата публикации предварительных и итоговых результатов онлайн-этапа определяются организаторами дополнительно и публикуются на официальных информационных ресурсах не позднее начала регистрации.

4.3. Предварительное расписание Соревнований:

Период / дата	Мероприятие	Формат
10-31 июля 2026 г.	Регистрация команд на участие в Соревнованиях	онлайн
8 августа 2026 г.	Проведение онлайн-этапа	онлайн
9 августа 2026 г.	Период подачи апелляций по результатам онлайн-этапа	онлайн
10 августа 2026 г.	Публикация результатов онлайн-этапа.	онлайн
10 августа 2026 г.	Публикация списка команд, приглашённых в финальный этап	
10–11 сентября 2026 г.	Заезд команд финального этапа, регистрация, техническая аккредитация	очно, г. Сыктывкар
11 сентября 2026 г.	Открытие финального этапа, техническое совещание, старт соревновательной программы	очно, г. Сыктывкар
12 сентября 2026 г.	Завершение финального этапа, подведение итогов, награждение победителей и призёров	очно, г. Сыктывкар

4.4. Организаторы вправе вносить изменения в расписание Соревнований, время начала и окончания этапов, место проведения очного этапа и порядок технической аккредитации, уведомив участников через официальные

информационные ресурсы.

4.5. Время проведения онлайн-этапа указывается по московскому времени, если организаторами не установлено иное.

5. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ДОПУСКА

5.1. К участию в Соревнованиях допускаются команды из субъектов Российской Федерации.

5.2. К участию допускаются граждане Российской Федерации в возрасте от 14 лет. Для участников, не достигших 18 лет на дату начала соответствующего этапа, требуется письменное согласие родителя или законного представителя. Указанное согласие необходимо направить на адрес электронной почты: komi@fsp-russia.ru.

5.3. Соревнования проводятся в командном зачёте. Состав команды – до 5 участников включительно. Один из участников команды указывается капитаном и является основным контактным лицом команды при взаимодействии с организаторами.

5.3.1. По итогам отборочного этапа команды участвуют в двух отдельных зачётах:

- Всероссийский зачёт - команды, представляющие субъекты Российской Федерации, за исключением Республики Коми;

- Зачёт Республики Коми - команды, представляющие Республику Коми.

Принадлежность команды к соответствующему зачёту определяется субъектом Российской Федерации, указанным при регистрации.

5.4. Участник имеет право входить в состав только одной команды. Одновременное участие в нескольких командах не допускается.

5.5. Команда самостоятельно обеспечивает наличие оборудования, программного обеспечения, доступа в Интернет и иных технических средств, необходимых для участия в онлайн-этапе.

5.6. Для участия в очном финальном этапе команда обязана подтвердить состав, направить необходимые документы в порядке и сроки, установленные организаторами.

5.7. Замена участников после завершения онлайн-этапа допускается только по согласованию с ГСК и организаторами при наличии уважительных причин. Количество замен и порядок их оформления определяются организаторами дополнительно.

5.8. ГСК и организаторы вправе проводить проверку личности участников, региона представительства команды, возраста участников, а также запрашивать дополнительные сведения и документы в случае спорных ситуаций.

5.9. Команда может быть не допущена к участию или к финальному этапу в случае предоставления недостоверных сведений, нарушения сроков подачи документов, нарушения правил честной игры или невыполнения требований организаторов.

6. РЕГИСТРАЦИЯ КОМАНД

6.1. Регистрация команд осуществляется через платформу Caplag.ru.

6.2. При регистрации команда указывает наименование команды, субъект Российской Федерации, состав участников, капитана команды, контактные данные, а также иные сведения, необходимые для допуска к участию.

6.3. Наименование команды не должно содержать нецензурную лексику,

оскорбительные, дискриминационные, экстремистские, провокационные или иные выражения, противоречащие законодательству Российской Федерации и этическим нормам Соревнований.

6.4. Организаторы вправе запросить изменение наименования команды. В случае отказа или непредоставления нового наименования организаторы вправе присвоить команде нейтральное техническое наименование.

6.5. Регистрация считается завершённой после заполнения всех обязательных полей, подтверждения согласия с настоящим Регламентом и получения организаторами необходимых документов, если такие документы запрашиваются.

6.6. Несовершеннолетние участники направляют согласие законного представителя в порядке, установленном организаторами. Отсутствие согласия является основанием для недопуска несовершеннолетнего участника к Соревнованиям.

6.7. Команды, прошедшие регистрацию, несут ответственность за актуальность контактных данных и своевременное получение организационной информации.

6.8. Допуск команд к участию в финальном этапе:

Команды, получившие право участия в финальном этапе по результатам отборочного этапа, обязаны пройти комиссию по допуску участников в сроки, установленные организаторами.

Для прохождения комиссии по допуску капитан команды (либо представитель команды) предоставляет следующие документы на каждого участника команды:

- заявку на участие в финальном этапе;
- копию паспорта гражданина Российской Федерации (страницы с фотографией и регистрацией по месту жительства);
- согласие на обработку персональных данных;
- согласие на обработку персональных данных, разрешённых субъектом персональных данных для распространения;
- иные документы, предусмотренные настоящим Регламентом и требованиями организаторов.

Для участников, не достигших возраста 18 лет на дату проведения финального этапа, дополнительно предоставляются:

- согласие родителя (законного представителя) на участие несовершеннолетнего в Соревнованиях;
- согласие родителя (законного представителя) на обработку персональных данных несовершеннолетнего;
- согласие родителя (законного представителя) на обработку персональных данных несовершеннолетнего, разрешённых для распространения;
- иные документы, предусмотренные законодательством Российской Федерации и настоящим Регламентом.

6.9. Комиссия по допуску участников осуществляет проверку полноты и достоверности представленных документов. В случае непредставления полного комплекта документов либо выявления недостоверных сведений организаторы вправе отказать участнику или команде в допуске к участию в финальном этапе до устранения выявленных замечаний.

6.10. Документы для прохождения комиссии по допуску предоставляются не позднее срока, установленного организаторами и опубликованного на

официальных информационных ресурсах Соревнований. Отсутствие необходимых документов в установленный срок может являться основанием для передачи права участия следующей команде согласно рейтингу соответствующего зачёта.

7. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

7.1. Соревнования проводятся в формате командного решения задач по дисциплине «программирование систем информационной безопасности». Основной формат заданий – task-based/Jeopardy, при котором командам предоставляется набор задач различной сложности.

7.2. Ответом на задачу является флаг - специально сформированная строка, формат которой определяется организаторами и указывается в условиях Соревнований. Пример формата флага: `caplag{flag}`. Флаг считается корректным только при полном совпадении со строкой, заданной организаторами, с учётом регистра символов.

7.3. Задания могут включать следующие тематические направления:

- web - анализ и эксплуатация уязвимостей веб-приложений;
- reverse - обратный инжиниринг программного обеспечения;
- forensics - анализ цифровых следов, файлов, журналов, сетевого трафика и иных артефактов;
- crypto - криптографические задачи и анализ алгоритмов шифрования;
- osint - поиск и анализ информации из открытых источников;
- stegano - поиск скрытых данных в файлах и медиаконтенте;
- misc / mixed - смешанные задачи, объединяющие несколько направлений;
- иные направления, соответствующие тематике дисциплины и утверждённые организаторами.

7.4. Перечень категорий, количество задач, стоимость задач, условия динамического начисления баллов, наличие подсказок и иные технические параметры определяются организаторами отдельно для каждого этапа.

7.5. Онлайн-этап проводится с целью отбора команд в очный финальный этап. Результаты онлайн-этапа учитываются при формировании списка финалистов, но не переносятся в финальный этап, если организаторами не установлено иное.

7.6. Очный финальный этап проводится среди команд, приглашённых по итогам онлайн-этапа. Финальный этап может включать отдельный набор задач, техническое совещание, аккредитацию участников, церемонию открытия и церемонию награждения.

7.7. Во время очного этапа команды работают на предоставленной организаторами площадке. Порядок использования личных устройств, доступа в Интернет, внешних носителей, средств связи и программного обеспечения определяется техническим регламентом финального этапа.

7.8. После окончания соответствующего этапа приём флагов прекращается. Участникам может быть доступна рейтинговая таблица, предварительные результаты и итоговые протоколы в порядке, установленном организаторами.

8. ПОРЯДОК ОТБОРА КОМАНД В ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

8.1. Соревнования проводятся в два этапа:

- отборочный этап - проводится в дистанционном формате на платформе Caplag;

- финальный этап - проводится в очном формате в городе Сыктывкаре Республики Коми в рамках фестиваля Game-It.

8.2. По результатам отборочного этапа формируются два независимых рейтинга (зачёта):

- Всероссийский зачёт;
- Зачёт Республики Коми.

8.3. Для определения участников финального этапа команды ранжируются внутри соответствующего зачёта по результатам отборочного этапа.

8.4. Право участия в финальном этапе получают:

- 4 команды, занявшие наиболее высокие места в Зачёте Республики Коми;
- 4 команды, занявшие наиболее высокие места во Всероссийском зачёте.

8.5. Команды, получившие право участия в финальном этапе, приглашаются организаторами для участия в очных соревнованиях, проводимых в городе Сыктывкаре Республики Коми.

8.6. В случае отказа команды от участия в финальном этапе право участия переходит к следующей по рейтингу команде соответствующего зачёта.

8.7. Если количество команд в одном из зачётов недостаточно для заполнения установленной квоты, организаторы и главная судейская коллегия вправе передать свободные места командам другого зачёта на основании общего рейтинга отборочного этапа.

8.8. При равенстве результатов преимущество определяется в соответствии с критериями, установленными разделом 10 настоящего Регламента.

8.9. Окончательный список участников финального этапа утверждается организаторами и главной судейской коллегией и публикуется на официальных информационных ресурсах.

9. СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ

9.1. За корректно введенный флаг команда получает баллы. Количество баллов за задачу определяется организаторами и рассчитывается по динамической системе: стоимость задания может изменяться в зависимости от количества команд, успешно его выполнивших.

9.2. При динамическом начислении баллов стоимость задачи может изменяться в зависимости от количества команд, решивших данную задачу: чем больше команд решили задачу, тем ниже её итоговая стоимость.

9.3. Порядок ограничений попыток сдачи флагов определяется ограничением платформы или конкретного задания.

9.4. В случае технической ошибки в условии задачи, флаге, инфраструктуре или системе начисления баллов ГСК вправе принять решение о корректировке задачи, начислении баллов, снятии задачи, продлении времени этапа или ином решении в пределах настоящего Регламента.

9.5. Итоговый результат команды за этап определяется суммой баллов, набранных командой по завершении соответствующего этапа.

10. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

10.1. Рейтинговая таблица Соревнований сортируется по убыванию суммы набранных баллов.

10.2. При равенстве суммы баллов места команд определяются по следующим критериям, применяемым последовательно:

- наибольшее количество решённых задач;

- более раннее время решения последней зачётной задачи;
- более раннее время достижения итогового результата;
- дополнительное решение ГСК в случае сохранения равенства и невозможности определить место автоматическими критериями.

10.3. По итогам онлайн-этапа формируется предварительный рейтинг команд и список команд, рекомендованных к приглашению в очный финальный этап.

10.4. По итогам очного финального этапа определяются победители и призёры Соревнований.

10.5. Итоговые протоколы утверждаются ГСК после завершения соответствующего этапа и рассмотрения апелляций в установленном порядке.

10.6. Решения ГСК, принятые в пределах настоящего Регламента, являются обязательными для участников.

11. ПРАВИЛА ЧЕСТНОЙ ИГРЫ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ УЧАСТНИКОВ

11.1. Участникам и командам запрещается:

- регистрировать несколько учётных записей одним участником или участвовать одновременно в нескольких командах;
- передавать логины, пароли, токены доступа, флаги, решения или иные материалы третьим лицам;
- получать помощь от лиц, не входящих в состав команды;
- распространять условия задач, решения, флаги, write-up до официального разрешения организаторов;
- осуществлять перебор флагов, массовые автоматизированные отправки, флуд, DDoS, обход ограничений скорости и иные действия, нарушающие доступность платформы;
- атаковать инфраструктуру платформы, сервисы организаторов, устройства других команд или любые ресурсы вне явно обозначенной области задания;
- эксплуатировать уязвимости платформы проведения Соревнований вне условий задач;
- использовать заранее полученные ответы, утечки заданий или несанкционированный доступ к служебным материалам;
- использовать нецензурную лексику, оскорбления, угрозы, дискриминационные высказывания, социальную инженерию или иное недобросовестное поведение в отношении участников, судей, организаторов и партнёров;
- нарушать требования технического регламента очного финального этапа, включая порядок использования оборудования, сетей, средств связи и внешних носителей.

11.2. Использование справочных материалов, документации, локальных инструментов и программного обеспечения допускается, если это не противоречит условиям конкретного задания, техническому регламенту этапа и решениям ГСК.

11.4. При выявлении нарушений ГСК вправе применить следующие санкции: замечание, предупреждение, снятие баллов за задачу, обнуление результата по категории, техническое поражение команды, аннулирование результата этапа, дисквалификация команды.

11.5. Санкции применяются с учётом характера нарушения, степени его

влияния на результаты, повторности нарушения, наличия умысла и иных обстоятельств, установленных ГСК.

11.6. В спорных случаях участники обязаны по запросу ГСК предоставить артефакты, подтверждающие добросовестность решения: краткое описание подхода, историю команд, скриншоты, логи, файлы, сетевые дампы или иные материалы. Рекомендуются сохранять такие материалы не менее 48 часов после публикации предварительных результатов соответствующего этапа.

№	Нарушение	Возможная санкция ГСК
1	Передача флагов, решений или координация с командами-конкурентами	Дисквалификация команды
2	Атаки на платформу, инфраструктуру организаторов или другие команды вне условий задания	Дисквалификация команды
3	Перебор флагов, флуд, обход rate limit, автосабмиты	Снятие баллов, техническое поражение, при повторе - дисквалификация
4	Использование утечек, заранее подготовленных ответов или служебной информации	Аннулирование результата, дисквалификация
5	Нарушение правил коммуникации и поведения	Предупреждение, при повторе – дисквалификация
6	Нарушение технического регламента очного этапа	Предупреждение, снятие баллов, техническое поражение
7	Иные действия, противоречащие духу честной спортивной борьбы	Мера определяется ГСК в пределах настоящего Регламента

12. АПЕЛЛЯЦИИ И ОБРАЩЕНИЯ

12.1. Обращения, связанные с регистрацией, доступом к платформе Caplag, техническими ошибками, условиями задач и функционированием инфраструктуры, направляются в службу поддержки способом, указанным организаторами.

12.2. Обращения могут направляться через кнопку «Написать в поддержку» на странице соревнования или через чат-бот технической поддержки @caplag_support_bot.

12.3. Апелляции по результатам этапа подаются капитаном команды в течение 24 часов с момента публикации предварительных результатов соответствующего этапа, если организаторами не установлен иной срок.

12.4. Апелляция должна содержать наименование команды, этап, номер или название задачи, описание спорной ситуации, обоснование позиции команды и подтверждающие материалы.

12.5. Апелляции по итоговым результатам и спортивным вопросам рассматриваются ГСК. При использовании установленного канала спортивных обращений апелляции могут направляться в Telegram-бот @caplag_sport_bot или иной канал, указанный организаторами.

12.6. Решение ГСК по результатам рассмотрения апелляции является окончательным и пересмотру не подлежит, за исключением случаев выявления технической ошибки, влияющей на результаты нескольких команд.

13. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ, ПРОЖИВАНИЯ И ПИТАНИЯ

13.1. Участие в Соревнованиях является бесплатным.

13.2. Команды, приглашённые в очный финальный этап и подтвердившие участие в установленный срок, обеспечиваются проживанием и питанием за счёт организаторов Фестиваля в пределах утверждённой сметы и организационных возможностей.

13.3. Проживание и питание обеспечиваются для участников команды, включённых в утверждённый состав финального этапа. Вопрос обеспечения тренеров, сопровождающих лиц и иных представителей команды решается организаторами отдельно.

13.4. Расходы на проезд участников до места проведения очного этапа и обратно несут участники, направляющие организации или иные стороны, если организаторами Фестиваля дополнительно не объявлено иное.

13.5. Для организации проживания и питания команда обязана в установленный срок предоставить сведения, необходимые для размещения участников: паспортные данные, даты заезда и выезда, сведения о несовершеннолетних участниках, а также информацию об особых условиях питания при их наличии (например: веганское или вегетарианское питание, непереносимость лактозы, аллергия на отдельные продукты, безглютеновое питание, иные медицинские или религиозные ограничения). Учет особых условий питания осуществляется при наличии соответствующей возможности у организаторов и принимающей стороны.

13.6. Организаторы не несут ответственность за расходы команды, понесённые без предварительного согласования с организаторами или в связи с несвоевременным подтверждением участия в финальном этапе.

14. НАГРАЖДЕНИЕ

14.1. По итогам очного финального этапа определяются победители и призёры Соревнований: 1 место, 2 место и 3 место.

14.2. Победители и призёры награждаются дипломами, медалями, кубками и (или) иными наградами, предусмотренными организаторами и партнёрами Фестиваля.

14.3. Все команды финального этапа могут получить сертификаты участников финального этапа Фестиваля.

14.4. Организаторы вправе учреждать дополнительные номинации, в том числе за первое решение задачи, лучший результат в отдельной категории.

14.5. Порядок вручения дополнительных призов, партнёрских подарков и специальных номинаций определяется организаторами дополнительно.

15. ОБСТОЯТЕЛЬСТВА НЕПРЕОДОЛИМОЙ СИЛЫ

15.1. В случае технических сбоев, аварий, отключения связи, недоступности платформы, чрезвычайных ситуаций, ограничений на проведение массовых мероприятий или иных обстоятельств, не зависящих от организаторов, ГСК и организаторы вправе приостановить, продлить, перенести или отменить отдельные элементы Соревнований.

15.2. Информация об изменениях оперативно публикуется на официальных информационных ресурсах организаторов.

15.3. В случае существенного влияния обстоятельств непреодолимой силы на результаты этапа ГСК вправе принять решение о пересчёте результатов, снятии

отдельных задач, продлении времени, повторном проведении этапа или ином решении, направленном на обеспечение равных условий участия.

16. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ, ФОТО- И ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

16.1. Подавая заявку на участие, участники дают согласие на обработку персональных данных в объеме, необходимом для организации и проведения Соревнований, формирования протоколов, коммуникации с участниками, обеспечения проживания и питания финалистов, подготовки отчётных материалов и награждения.

16.2. Несовершеннолетние участники допускаются к участию при наличии согласия родителя или законного представителя.

16.3. Организаторы вправе публиковать фамилию, имя, наименование команды, субъект Российской Федерации, результат команды, фотографии и видеоматериалы, связанные с участием в Соревнованиях и Фестивале, на официальных информационных ресурсах организаторов, партнеров и в средствах массовой информации.

16.4. Участник вправе направить организаторам обращение по вопросам обработки персональных данных в порядке, установленном законодательством Российской Федерации и локальными документами организаторов.

17. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

17.1. Официальная платформа проведения онлайн-этапа: caplag.ru

17.3. Официальные информационные ресурсы фестиваля GAME IT: [<https://vk.com/molodkomi11>, <https://vk.com/molodkomi>, <https://vk.com/gameitkomi>].

17.3. Официальные информационные ресурсы Федерации спортивного программирования Республики Коми: <https://vk.ru/fspkomi>, t.me/fspkomi

17.4. Техническая поддержка участников: [@caplag_support_bot](https://t.me/caplag_support_bot).

17.5. Канал подачи спортивных апелляций: личные сообщения в группе Федерации [<https://vk.ru/fspkomi>], при использовании установленного канала Caplag – [@caplag_sport_bot](https://t.me/caplag_sport_bot).

17.6. Электронная почта оргкомитета: info@fsp-komi.ru.

Технические правила по виду программы Counter-Strike 2
«Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий
«Game-It»

1. Общая информация

1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

1.2. Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта РФ от 22.01.2020 № 22 – Правила вида спорта «Компьютерный спорт».

1.3. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.4. Матчи проходят на платформе «VSCL.RU», расположенной по адресу в информационно- телекоммуникационной сети «Интернет»: <https://www.vscl.ru/>

1.5. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревновании только в одной команде и по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

1.6. Минимальный возраст участников — 16 лет. В Соревновании могут принимать участие спортсмены Российской Федерации, выполняющие нормы и требования для присвоения спортивных разрядов, как мужчины, так и женщины.

2. Настройки игры

2.1. Все турнирные сервера используют стандартный соревновательный конфигурационный файл.

2.2. Во время матчей в формате bo2 — каждый гейм проходит на «домашнем» сервере: первый гейм играется на выбранном сервере командой #1, второй гейм играется на выбранном сервере командой #2. Очередность права выбора сервера определяется судьей. После старта гейма претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

2.3. Во время матчей в формате bo3 — третий гейм всегда в регионе «Москва».

3. Проведение матчей

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

3.2. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_dust2, de_overpass, de_anubis, de_ancient.

3.3. После того как матч сформирован на турнирной платформе, капитан обязан подтвердить в лобби матча готовность в течении 10 (десяти) минут. Если капитан не успевает, то команде может быть проставлено техническое поражение.

3.4. Далее в лобби матча осуществляется выбор карт и сторон. Очередность выбора карт на матч определяется случайно (платформа случайным образом выбирает капитана, который вычеркивает карту первым).

3.5. По завершению выбора команде необходимо зайти на выделенный

сервер в течении 10 (десять) минут. Если команда не успевает, то может быть предоставлено техническое поражение.

3.6. Для начала матча всем участникам необходимо написать !ready или !forceready для начала матча.

4. Общение с судьями Соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Floodilka в сообществе фестиваля <https://floodilka.com/invite/gMNnmN6Q>. Не позднее, чем за 30 (тридцать) минут до начала этапа Соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

4.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведет исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира. Жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.

Технические правила по виду программы Dota 2
«Межрегионального цифрового фестиваля геймеров и IT технологий
«Game-It»

1. Общая информация

1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

1.2. Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта РФ от 22.01.2020 № 22 – Правила вида спорта «Компьютерный спорт».

1.3. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.4. Матчи проходят на платформе «VSCL.RU», расположенной по адресу в информационно- телекоммуникационной сети «Интернет»: <https://www.vsc1.ru/>

1.5. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Участник может участвовать в Соревновании только в одной команде. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

1.6. Минимальный возраст участников — 14 лет. В Соревновании могут принимать участие спортсмены Российской Федерации, выполняющие нормы и требования для присвоения спортивных разрядов, как мужчины, так и женщины.

2. Настройки игры

2.1. Настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры — Режим Капитанов;
- Разрешить наблюдение — разрешить;
- Задержка DotaTV — 2 минуты;
- Наличие тренера — запретить.

2.2. Во время матчей в формате bo2 — гейм проходит на «домашнем» сервере: первый гейм играется на выбранном сервере командой #1, второй гейм играется на выбранном сервере командой #2. Очередность права выбора сервера определяется судьей. После старта гейма претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

2.3. Во время матчей в формате bo3 — гейм проходит на «домашнем» сервере: первый гейм играется на выбранном сервере командой #1, второй гейм играется на выбранном сервере командой #2. Третий гейм всегда в регионе «Западная Европа». Очередность права выбора сервера определяется судьей. После старта гейма претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются

3. Проведение матчей

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 участников в каждой.

3.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

3.2.1. Название и пароль от игрового лобби должны быть понятными для обеих команд.

3.3. В матчево лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.

3.4. Порядок выбора при bo2. Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — автоматический (бросок монетки).

3.5. Порядок выбора при bo3. Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — проигравший первый гейм, выбирает право выбора первого пика или стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

4. Общение с судьями Соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Floodilka в сообществе фестиваля <https://floodilka.com/invite/gMNnmN6Q>. Не позднее, чем за 30 (тридцать) минут до начала этапа Соревнования, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

4.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведет исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира. Жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.