



Правила по дисциплине «FIFA 20»

1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. У каждого участника должна быть оплаченная подписка PS Plus.

2. Настройки игры

- 2.1. Устанавливаемые настройки матча:
 - Длительность тайма: 6 минут;
 - Управление: Люб.
 - Скорость игры: нормально;
 - Тип состава: онлайн;
 - Команды: Любые команды;

 - Настройки стадиона:
 - Время года: Осень;
 - Время суток: 15:00;
 - Износ поля: нет;
 - Уровень сложности: легендарный;
 - Игра рукой: выключено;
 - Максимально количество замен в матче: 3;
 - Погода: ясная;
 - Своя тактика: разрешено;
 - Защита: только тактическая;
 - Задачи игрокам: можно менять;
 - Камера: ТВ-Трансляция (масштаб 20:0).

3. Проведение матчей

- 3.1. По умолчанию все игры проводятся на платформе PS4.
- 3.2. В игре принимают участие 2 игрока, в режиме 1 на 1.
- 3.3. Для каждого матча игроки должны обмениваться приглашениями на бой. Игрок, находящийся слева на странице текущего матча, первым создает лобби и отправляет приглашение сопернику для дружеского матча. Так должно продолжаться до тех пор, пока в серии не будет выявлен победитель.
- 3.4. Если матч заканчивается вничью, то для определения победителя стороны играют новый матч до золотого гола.

4. Ход спортивных соревнований

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере <https://discord.gg/Pkg3Pyb> и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”).
- 4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
 - Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения на соответствующем канале (#название_дисциплины): - “Игрок А готов к матчу” или “+”.
- 4.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
 - Нужно создать матчевое лобби и отправить приглашение сопернику;
 - У участников есть 10 минут, чтобы зайти в лобби и выбрать стороны.
- 4.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 4.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Игрок А 2:1 Игрок Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.

5. Особые нарушения в игровой дисциплине

5.1. Во время матча запрещается нажимать кнопку (PS).

6. Технические проблемы

6.1. В случае, если оба участника не могут соединиться, итог этой встречи будет выставлен, как 0-0 и каждый участник не получает очки за данный матч.