

УТВЕРЖДАЮ  
Министр спорта  
Саратовской области



«          »  
А. В. Абросимов  
2026 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор государственного  
автономного учреждения  
Саратовской области  
«Управление спортивными  
мероприятиями»



«          »  
А. Э. Артамонов  
2026 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Председатель СООООО  
«Федерация компьютерного  
спорта России»



«          »  
С. А. Постников  
2026 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
о проведении турнира по инновационным видам спорта

2026 г.

## **I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Турнир по инновационным видам спорта (далее – Турнир) проводится в соответствии с календарным планом официальных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий Саратовской области на 2026 год.

Турнир проводится в целях популяризации видов спорта, включенных в программу Турнира среди различных категорий граждан и групп населения, включая людей с адаптивными возможностями (спортсменов с инвалидностью).

Задачи проведения Турнира являются:

- массовое вовлечение различных возрастных и социально-демографических категорий граждан в регулярные занятия физической культурой и спортом;
- пропаганда физической культуры, спорта и здорового образа жизни как неотъемлемой части гармоничного развития личности;
- пропаганда и внедрение новых технологий в организацию спортивных мероприятий;
- укрепления дружеских связей между участниками Турнира, независимо от возраста, физических особенностей или уровня подготовки.

## **II. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА**

Турнир проводится 19 апреля 2026 года в г. Саратове, СОК «Протон-Арена», ул. Тархова С.Ф., 64.

## **III. ОРГАНИЗАТОРЫ ТУРНИРА**

Общее руководство проведением Турнира осуществляется министерством спорта Саратовской области.

Организаторами Турнира являются Государственное автономное учреждение Саратовской области «Управление спортивными мероприятиями» (далее – ГАУ СО «УСМ»), СООООО «Федерация компьютерного спорта России».

Непосредственное проведение Турнира возлагается на СООООО «Федерация компьютерного спорта России» и главную судейскую коллегию (далее – ГСК).

Организационный комитет имеет право менять формат проведения Фестиваля, отменять или переносить место и сроки в зависимости от эпидемиологической ситуации, погодных условий и иных случаев путем внесения изменений и дополнений в настоящее положение.

## **IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА**

К участию в Турнире допускаются граждане Российской Федерации, проживающие в Саратовской области, прошедшие регистрацию на Турнир.

## V. ПРОГРАММА ТУРНИРА

№ п/п	Вид спорта(дисциплина)	Место проведения	Дата проведения
1.	Компьютерный спорт (тактический трехмерный бой – CS 26)	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
2.	Компьютерный спорт (спортивный симулятор – FC 26)	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
3.	Технический симулятор – гонки беспилотных воздушных судов	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
4.	Функционально-цифровой спорт (ритм-симулятор JustDance)	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
5.	Фиджитал-формат(ритм-симуляторVR	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
6.	Компьютерный спорт (спортивный симулятор – AsettoCorsa)	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.
7.	Лазерный бой (захват контрольных точек 5x5)	Протон-Арена	19 апреля 2026 г.

Система проведения соревнований определяется ГСК в зависимости от количества заявленных участников. Каждый участник может принять участие не более чем в двух видах дисциплин, не включая лазер-таг.

### 1. Компьютерный спорт (тактический трехмерный бой – CS 26)

Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Цель — уничтожить объекты управления команды соперника или достичь другой поставленной задачи. Использование устройств ввода: разрешены стандартные контроллеры (клавиатура и мышь). Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

### 2 . Компьютерный спорт (спортивный симулятор– FC 26)

Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Футбольный симулятор, в котором игроки могут выбирать команду, управлять составом. Цель – одержать победу над командой соперника. Длительность матча 2 тайма по 5 минут.Использование устройств ввода: разрешены стандартные контроллеры (клавиатура и мышь). Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

### 3. Технический симулятор – гонки беспилотных воздушных судов

Технический симулятор в гонках беспилотных воздушных судов — программное обеспечение, которое позволяет организовывать соревнования в цифровой среде с использованием цифровой модели дрона. Цель таких соревнований — пройти установленное количество кругов воздушной трассы за наименьшее время. Прохождение осуществляется по траектории, обозначенной между элементами («воротами», «флагами»). Если трасса пройдена с

нарушениями порядка траектории, спортсмену необходимо вернуться в исходное положение и повторно пройти трассу или один из её кругов с соблюдением требований. Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

#### **4. Функционально-цифровой спорт (ритм-симулятор Just Dance)**

Программное обеспечение, которое позволяет организовывать соревнования в цифровой среде, ритм-симулятор, в котором игроки повторяют движения танцоров на экране, чтобы набрать очки. Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Цель – набрать наибольшее количество очков за одну игру. Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

#### **5. Фиджитал-формат (ритм-симулятор VR)**

Ритм-симулятор в виртуальной реальности (VR). Игрок взаимодействует с виртуальным окружением, управляет двумя световыми мечами — красным (для левой руки) и синим (для правой). На игрока летят цветные блоки, каждый из которых нужно разрубить мечом соответствующего цвета. На блоках есть стрелки, указывающие направление, в котором их нужно разрезать. Также встречаются блоки с точками вместо стрелок — их можно бить в любом направлении. Подсчёт очков зависит от угла замаха до и после удара, а также от точности попадания в центр блока. Промах (слишком ранний или поздний удар) и удар не тем мечом или не в том направлении уменьшают здоровье и множитель. Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Цель – набрать наибольшее количество очков за одну игру. Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

#### **6. Компьютерный спорт (спортивный симулятор– Asetto Corsa)**

Спортивный гоночный симулятор. Формат проведения соревнований - соревнования в личном зачете по системе Roundrobin (круговая система – каждый с каждым). Участнику необходимо преодолеть трассу (определяется ГСК) за наименьшее количество времени. Перед гонкой можно кастомизировать выбранный автомобиль: регулировать давление в шинах, настраивать подвеску, тормоза, аэродинамику и другие параметры. Знание особенностей поведения машины на разных трассах может повлиять на исход гонки. Решения по спорным ситуациям выносит главная судейская коллегия (ГСК).

#### **7. Лазерный бой (захват контрольных точек 5x5)**

Дисциплина «захват контрольной точки» предполагает борьбу за владение специальным устройством — контрольной точкой (КТ). Соревнования командные, состав команд: две команды по 5 человек. Каждая команда

маркируется определённым цветом (обычно синий и красный) путём программирования игрового оборудования. Контрольная точка (КТ): представляет собой вертикально стоящий цилиндр с датчиком поражения в верхней части. При стрельбе в него с близкого расстояния КТ «загорается» цветом команды стрелявшего участника. С этого момента КТ начинает отсчитывать время захвата данной командой. Задача команд: захватить и удерживать контрольную точку. Точка считается захваченной, когда одна из команд первой наберёт определённое суммарное время удержания 1 минута 40 секунд) После этого КТ начинает мигать цветом команды-победителя и считается удержанной. Раунд длится 6 минут. Стартовые позиции: в противоположных концах игрового полигона расположены стартовые зоны и базы возрождения (аптечки). Перед началом игры команды становятся спиной к сопернику, лицом к своей базе. Победа: определяется по удержанию всех КТ или по окончании контрольного времени.

## **VI. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

Определение победителей и призёров Турнира осуществляется в соответствии с правилами по каждому виду спорта, включенного в программу.

## **VII. НАГРАЖДЕНИЕ**

Победители и призеры по дисциплинам: компьютерный спорт (тактический трехмерный бой – CS 26), компьютерный спорт (спортивный симулятор – FC 26), технический симулятор – гонки беспилотных воздушных судов, функционально-цифровой спорт (ритм-симулятор Just Dance), фиджитал-формат (ритм-симулятор VR, компьютерный спорт (спортивный симулятор – Asetto Corsa) награждаются медалями и дипломами.

Победители и призеры по дисциплине: лазерный бой (захват контрольных точек 5x5) награждаются кубками, медалями, дипломами.

## **VIII. УСЛОВИЯ ФИНАНСОВОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

Расходы по финансовому обеспечению Турнира осуществляются ГАУ СО «УСМ» за счет средств областного бюджета в пределах утвержденных лимитов бюджетных обязательств, сметы в соответствии с порядком финансирования и нормами расходов на проведение официальных физкультурных мероприятий, включенных в Календарный план официальных физкультурных и спортивных мероприятий Саратовской области на 2025 год, утвержденных постановлением Правительства Саратовской области от 26 июня 2013 года № 316-П.

Финансирование по статьям, не вошедшим в финансирование из областного бюджета, осуществляется СООООО «Федерация компьютерного спорта России» за счет собственных или внебюджетных источников, не запрещенных законодательством Российской Федерации.

## IX. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

Обеспечение общественного порядка на Турнире осуществляется в соответствии с постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 года № 353 «Об утверждении правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований».

Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказами Министерства здравоохранения Российской Федерации от 20 июня 2013 года № 388н «Об утверждении Порядка оказания скорой, в том числе скорой специализированной, медицинской помощи» и от 23 октября 2020 года № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

Выполнение требований по обеспечению охраны общественного порядка, медицинскому обслуживанию, соблюдению санитарно-эпидемиологических требований в местах проведения Фестиваля возлагается на ООО «Федерация компьютерного спорта России».

## X. ЗАЯВКИ НА УЧАСТИЕ

Перечень документов необходимых для допуска к участию:

- паспорт на каждого участника;
- страховой полис обязательного медицинского страхования гражданина Российской Федерации (оригинал);

Участники несут персональную ответственность за подлинность документов, представленных в комиссию по допуску.

Вся ответственность за допуск участников возлагается на главную судейскую коллегию.

При подаче заявки на участие в Турнире, участник выражает свое согласие на обработку своих персональных данных. Обработка включает в себя сбор, запись, систематизацию, хранение, использование, уничтожение персональных данных в документальной и/или электронной форме.

По требованию комиссии по допуску участников для обработки могут быть использованы все, либо некоторые персональные данные из нижеперечисленного перечня:

1. фамилия, имя, отчество;
2. дата рождения;
3. пол;
4. номер телефона;
5. фотография.

Обработка персональных данных осуществляется исключительно в целях регистрации Участников, формирования протоколов и наградных ведомостей.

Датой выдачи согласия на обработку персональных данных Участника является совершение Участником регистрации. Согласие действует в течение 5 (пяти) лет с момента передачи персональных данных и может быть отозвано Участником на основании письменного заявления в произвольной форме, адресованного Организатору.