

**РЕГЛАМЕНТ**  
**набора команд и участников соревнований для**  
**проведения Игр Будущего 2024**

**Москва**

**2023**

## **Оглавление**

1. Вводная часть	3
1.1 Термины и определения	3
1.2 Введение	6
3. Принципы и критерии набора команд	9
4. Источники формирования команд	10
5. Организация и проведение Фестивалей	12
6. Набор команд на тестовые мероприятия 2023 года	13
7. Набор команд на Игры Будущего 2024	15
Проект календарного план проведения тестовых мероприятий Игр Будущего в 2023 году	18
Квотирование на Тестовые мероприятия май 2023	21
Квотирование на Тестовые мероприятия ноябрь 2023	22

# 1. Вводная часть

## 1.1 Термины и определения

Используемый термин	Определение
АРКИВС	АНО «Агентство развития компьютерного спорта»
Игры Будущего, Игры	Международные соревнования по инновационным дисциплинам с использованием технологий, цифровой среды и физической активности. Все дисциплины поддерживают концепцию фиджитал — объединяют классический спорт, киберспорт и технологии. Соревнования проводятся каждые два года в разных странах мира.
Киберспорт, компьютерный спорт	Вид соревнований с использованием компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.
Классическая спортивная дисциплина	Часть вида спорта, включающая в себя физическую активность. Соревнования по классическим

	спортивным дисциплинам проводятся с использованием спортивного инвентаря и оборудования.
Тестовое мероприятие	Мероприятие, проводимое с целью достижения операционной готовности и предназначенное для тестирования систем, персонала, объектов, инфраструктуры и клиентских сервисов.
Челлендж	Группа дисциплин Игр Будущего, соревнования в которой объединены общими принципами.
Этап Digital	Часть phygital матча, в которой участники соревнуются в кибердисциплинах.
Этап Phygital	Часть phygital матча, в которой участники соревнуются в классических спортивных дисциплинах.
Phygital дисциплина	Вид соревнований с использованием технологий (технологических устройств) и/или цифровой среды, а также физической активности, который может состоять из одной или нескольких

	дисциплин, объединенных общим зачетом.
Лазертаг	Командная военно-тактическая игра с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания.
МОВА (Multiplayer Online Battle Arena)	Жанр компьютерных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр.
Симулятор	Видеоигра, которая имитирует занятие спортом (например, футболом, хоккеем, баскетболом и пр.)
Файтинг	Жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.
Шутер/ Шутер (Королевская битва)	Жанр компьютерных игр, включающий симулятор выживания.  Один из жанров массовых многопользовательских онлайн-игр, совмещающий в себе элементы симулятора выживания.

Шоуматч	Проведение товарищеских матчей между командами в дисциплине.
Wild Card	Приглашение на соревнование спортсмену или команде в обход стандартных требований для участия в данном соревновании (например, победа в квалификации)

## 1.2 Введение

Игры Будущего – высокотехнологичное спортивное шоу, которое включает в себя гибридные спортивные состязания в классических видах спорта и их цифровых аналогах, а также инновационные спортивные дисциплины с использованием технически сложных устройств.

Уникальный формат соревнований, сочетание передовых цифровых технологий и самых зрелищных и популярных классических видов спорта, нацелен на привлечение широчайшей мировой аудитории и формирование на международной арене имиджа страны, принимающей Игры Будущего, как прогрессивного, открытого, технологически продвинутого государства.

Соревнования проводятся в мультидисциплинарном формате по различным видам спорта как в формате комбинированных дисциплин (состязаний междисциплинарного двоеборья по парам видов спорта), так и в формате состязаний по одиночным видам спорта (спортивным и кибер дисциплинам).

Призовые места участников соревнования распределяются в соревнованиях по одиночным видам спорта (спортивным дисциплинам) по количеству набранных очков участниками

соревнований, а в комбинированных дисциплинах по совокупности набранных очков.

Все дисциплины распределены по пяти челенджам: спорт, тактикал, баттл, спидран и техникал, которые формируют соревновательную программу.

**Спортивный челлендж (Sports challenge)** — это инновационное двоеборье, в котором спортсмены сначала соревнуются в видеоигре, а затем — в её физическом аналоге. Всего таких дисциплин 5:

- Фиджитал футбол: Футбольный симулятор + Футбол
- Фиджитал баскетбол: Баскетбольный симулятор + Баскетбол
- Фиджитал хоккей: Хоккейный симулятор + Хоккей 3\*3
- Фиджитал гонки: Автосимулятор + Гонки
- Фиджитал единоборства: Файтинг + Единоборства

**Тактикал челлендж (Tactical challenge)** - двоеборье, в котором видеоигры жанров шутер и Battle Royale объединены с лазертагом:

- 2 вида игр Шутер 5x5 (Тактический бой) + Лазертаг
- 2 вида игр Шутер королевская битва + Лазертаг

**Баттл Челлендж (Battle challenge)** - соревнование в играх жанра MOBA, сражение в цифровом пространстве с использованием фэнтези-героев, а в Фиджитал Суперфинале — в аналоговой спортивной игре, имеющей признаки жанра MOBA:

- 4 вида игр в жанре MOBA

По результатам турнира Баттл челленджа определяются победители, которые далее участвуют в Phygital суперфинале (Battle phygital super cup).

**Спидран челлендж (Speedrun challenge)** - соревнования на различных платформах и приставках. Прохождение популярных игр на скорость. А затем участие в суперфинале за дополнительные призы

Прохождение 3-5 игр на скорость на 3 видах консолей. По результатам турнира Спидран челлендж лучшие команды принимают участие в Phygital суперфинале (Speedrun Phygital super cup).

### **Техникал Челлендж (Technical challenge)**

Дисциплины, сочетающие в себе физическую и цифровую активность в виртуальной реальности (с использованием VR-технологий) или дисциплины с использованием современных технологических средств.

## **2. Описание программы тестовых мероприятий и Игр будущего**

Для проведения ряда дисциплин АРКИВС необходимо получить разрешения от издателей игр.

В случае неполучения разрешений от издателей игр на организацию и проведения соревнований по части дисциплин, АРКИВС самостоятельно принимает решение о замене игры и меняет программу соревнований, либо проводит соревнования без официального разрешения с использованием общедоступных материалов.

АРКИВС несет ответственность и понимает юридические последствия и разбирательства в случае неполучения разрешения на проведения мероприятий от издателей игр, а также учитывает риски отказа от участия топ-команд.

### **Спортивный челлендж (Phygital):**

- EA FIFA + FUTSAL 5x5
- EA NHL + HOCKEY 3x3
- NBA2K + BASKETBALL 3x3
- ASSETTO CORSA + RACING
- MK11 + MMA (4 WEIGHTS)

#### **Тактикал челлендж (Phygital):**

- CS:GO + ЛАЗЕРТАГ
- WARFACE + ЛАЗЕРТАГ
- VALORANT+ ЛАЗЕРТАГ
- PUBG MOBILE + ЛАЗЕРТАГ

#### **Баттл Челлендж (Digital):**

- DOTA 2
- LEAGUE OF LEGENDS
- MOBILE LEGENDS: BB
- ARENA OF VALOR
  - 4 вида игр в жанре MOBA

#### **Спидран челлендж (Digital):**

- RETRO CONSOLE
- RETRO PC
- MODERN PC

#### **Техникал Челлендж (Technical challenge)**

- BEAT SABER VR
- DRONE RACING

### **3. Принципы и критерии набора команд**

К участию в Соревнованиях допускаются:

- Спортсмены любой национальности, как мужчины, так и женщины. Минимально допустимый возраст участников – 16 лет. Возраст участников устанавливается на день начала соревнования
  - Спортсмены, участники соревнований при условии подачи заявки в порядке и на условиях, предусмотренных Техническими Правилами дисциплин, а также при условии заключения участником Соглашения об участии в Соревновании;
  - Участники, прошедшие медицинский осмотр и получившие разрешение от врача, согласно установленным требованиям;

Основным принципом набора команд является «клубный» подход, который подразумевает включение в команды игроков (спортсменов) клубов, а не сборных стран.

- Клубы должны быть официальными организациями, имеющими бренд, логотип и социальные сети;
- Приоритет отдается командам с легитимным статусом (организационно-правовая форма, тех. персонал и т.д.)

#### **Для Phygital дисциплин:**

- Упор на физический уровень и навыки спортсменов, профессиональная подготовка;
- Все команды Игр Будущего 2024 должны принять участие в квалификационных мероприятиях, организованных или согласованных АРКИВС;
- Профессиональный статус, опыт участия в международных профессиональных соревнованиях.

#### **Для Digital дисциплин:**

- ТОП команды (Tier-1/2) в каждой дисциплине;
- Приглашение команд после получения лицензии от издателя игр на конкретный турнир (ивент).

## **4. Источники формирования команд**

АРКИВС отвечает за обеспечение процесса подачи заявок участников, включая определение графика подачи заявок, формат и сроки подачи заявок, а также за утверждение финального состава команд в зависимости от перечня утвержденных дисциплин.

В случае отсутствия команды АРКИВС имеет право самостоятельно сформировать команды из участников, подавших заявки. Состав участников соревнования формируется из лиц, соответствующих требованиям.

АРКИВС является единственной организацией, аккумулирующей процесс набора спортсменов и команд, а также ключевым источником сбора всей необходимой информации.

Для формирования потенциального пула команд Игр Будущего АРКИВС пользуется разными источниками поиска участников соревнований:

- **Прямые приглашения**

- Приглашение команд, имеющих титулы, узнаваемость и входящие в мировые рейтинги по своей дисциплине;

- приглашение команд без бренда, но имеющих в составе звезд в качестве игроков или персонала;

- приглашение команд, принимавших участие в предыдущих тестовых мероприятиях

- Работа с собственной базой данных, предварительные контакты, презентации, заключение соглашений

- Прямые контакты с менеджерами иностранных команд на площадках мероприятий (TI, Worlds, Major, мероприятия международных федераций, выставки, форумы)

- Взаимодействие с агентами для привлечения популярных, международных команд.

- **База данных партнеров-промоутеров Игр Будущего 2024 и подписанных публичеров**

Организация встреч и переговоров с партнерами и публичерами, которые помогают привлекать команды, масштабировать процесс и проводить онлайн квалификации.

- **Открытые заявки**

Отработка поступающих в адрес АРКИВС заявок от государств, федераций, организаций. АРКИВС организует и проводит презентацию Игр Будущего и разъяснения о проводимых мероприятиях.

- **Фестивали Phygital и региональные квалификации**

Планируется организация фестивалей, в рамках форумов и выставок, спортивных мероприятий, конференций и иных публичных мероприятий для проведения квалификаций и привлечения участников соревнований Игр Будущего.

Региональные квалификации по фиджитал дисциплинам проводятся ресурсами локальных организаторов,, согласно Техническим правилам АРКИВС.

- **Административный ресурс**

Прямые приглашения официальным лицам в ведомства Российской Федерации и взаимодействие с представителями власти других государств

## **5. Организация и проведение Фестивалей**

Цель проведения Фестивалей:

- Развитие и популяризация бренда Игры Будущего;
- Проведение квалификационного отбора;
- Привлечение спонсоров и партнеров.

Проведение Фестиваля возможно в рамках форумов и выставок, конференций, спортивных и иных крупных публичных мероприятий.

Форматы проведения Фестиваля:

- Квалификация для тестовых мероприятий;
- Фан-формат с целью продвижения Phygital.

**Квалификация:**

Проведение квалификаций возможно по следующим дисциплинам:

- Фиджитал футбол;
- Фиджитал баскетбол;
- Фиджитал хоккей;
- Beat Saber.

Требования к квалификации:

- Возраст участников – 16+;
- Количество команд – от 32 в каждой дисциплине;
- Количество дней – от 2х до 4х;
- Строгое следование техническим правилам АРКИВС

После квалификации победитель в каждой дисциплине получит WildCard на Тестовое мероприятие, а по результатам Тестового мероприятия – WildCard на Игры Будущего 2024.

#### **Фан-формат:**

Проведение максимального количества фиджитал дисциплин в любом формате без четкого соблюдения технических правил и специальных требований к участникам.

## **6. Набор команд на тестовые мероприятия 2023 года**

#### **Механика привлечения команд:**

**Прямые приглашения** – приглашение команд, имеющих титулы, узнаваемость и входящие в мировые рейтинги по своей дисциплине; приглашение команд без бренда, но имеющих в составе звезд в качестве игроков или персонала; приглашение команд, принимавших участие в предыдущих тестовых мероприятиях.

**Путь чемпионов** – победители федерального финала, прошедших региональные отборы. Наиболее применимо к дисциплинам Sport Challenge, но по отдельному согласованию возможно и предоставление квоты в других дисциплинах за счет квоты Wild Card. По согласованию с руководством АРКИВС в пользу квоты Пути чемпионов могут быть отменены международные квоты.

Проведение федерального финала возможно не позднее чем за 1 месяц до старта соревнований.

#### **Минимальные требования к проведению региональных турниров:**

- Возраст участников – 16+;

- Требования к участникам – наличие подтверждённого профессионального спортивного прошлого (минимум спортивная школа или участие в профессиональных лигах), или подтвержденный опыт участия в киберспортивных турнирах (ссылки на турниры, в которых участвовали или ссылки на рейтинги и т.д.)

- Количество команд – не менее 16, далее 32, 64, 128, для возможности проведения соревнований по олимпийской системе.

При проведении региональных и федеральных этапов спортивный департамент АРКИВС осуществляет только методологическую помощь.

**Отбор на vkplay** – проведение киберспортивных соревнований на площадке [rur.vkplay.ru](http://rur.vkplay.ru). Проведение отборочных турниров возможно не позднее чем за 1 месяц до старта соревнований. Список дисциплин будет сформирован после подтверждения проведения турниров компанией VK.

Минимальные требования к участникам отборочных турниров:

- Возраст участников – 16+
- Не менее 4 команд в дисциплине, имеющих подтвержденный опыт участия в международных киберспортивных турнирах (ссылки на турниры, в которых участвовали или ссылки на рейтинги и т.д.) и входящие в топ-30 рейтинга своего региона.

- Количество команд – не менее 256.

При проведении отборочных соревнований компания VK отвечает за подготовку технических правил, судейство, за набор участников и общение с ними, а также за другие направления, касающиеся организации мероприятия.

Проект календарного плана проведения тестовых мероприятий Игр Будущего в 2023 году представлен в Приложении 1. АРКИВС может менять календарный план.

## 7. Набор команд на Игры Будущего 2024

С учетом индивидуальных особенностей проведения каждой дисциплины используются разные принципы и источники подбора команд.

Отбор команд проводится по всем основным регионам Россия, СНГ, Северная Америка, Китай, Европа, Южная Америка, Ближний Восток, Юго-Восточная Азия

**Phygital дисциплины** - формирование квоты из участников Тестовых мероприятий 2022-2023 и фестивалей, победители региональных квалификаций, проведенных по соответствующим требованиям АРКИВС, профессиональные ТОП команды из ТОП5 спортивных лиг мира – Last-Call.

**Прямые приглашения и Тестовые мероприятия:**

- Профессиональные клубы/организации (из классических видов спорта);
- Медийные команды (состоящие из популярных персон с высокими медийными охватами);
- Киберспортивные команды/организации (Уровень - Tier 1, Tier 2)

**Открытые заявки, Фестивали Phygital, региональные квалификации, тестовые мероприятия:**

- Киберспортивные команды/организации (Уровень - Tier 3, Tier 4);
- Команды, представленные спортсменами с профессиональным опытом;
- Организации сформировавшие команды из профессиональных спортсменов специально для Игр Будущего.

**Фестивали Phygital:**

- Студенческие команды/организации;

- Любительские команды/организации;
- Смешанные команды.

**Digital дисциплины** – результаты онлайн квалификаций, участники тестовых мероприятия, отобранные по внутреннему рейтингу, победители региональных квалификаций, проведенных по соответствующим требованиям АРКИВС

Приоритет - Профессиональные команды T1/T2 в каждой дисциплине

**Прямые приглашения и Тестовые мероприятия:**

- Профессиональные клубы/организации (из классических видов спорта);
- Медийные команды (состоящие из популярных персон с высокими медийными охватами);
- Киберспортивные команды/организации (Уровень - Tier 1, Tier 2)

**Открытые заявки, Фестивали Phygital, Тестовые мероприятия, обязательный онлайн-отбор, серия квалификационных турниров:**

- Киберспортивные команды/организации (Уровень – Tier 1, Tier 2, Tier 3, Tier 4);
- Команды, представленные спортсменами с профессиональным опытом;
- Организации сформировавшие команды из профессиональных спортсменов специально для Игр Будущего.

**Обязательный онлайн-отбор, серия квалификационных турниров:**

- Студенческие команды/организации;
- Любительские команды/организации;
- Смешанные команды.

**Технически сложные дисциплины (гонки дронов, Фиджитал единоборства, фиджитал гонки) - Победители или отобранные по рейтингам партнерских мероприятий, участники тестовых мероприятий, отобранные по внутреннему рейтингу, победители региональных квалификаций, проведенных по соответствующим требованиям АРКИВС.**

**Система внутреннего отбора промоутеров – партнёров:**

- **Профессиональные клубы/организации (из классических видов спорта);**
- **Медийные команды (состоящие из популярных персон с высокими медийными охватами);**
- **Киберспортивные команды/организации (Уровень - Tier 1, Tier 2, Tier 3, Tier 4)**
- **Команды, представленные спортсменами с профессиональным опытом;**
- **Организации сформировавшие команды из профессиональных спортсменов специально для Игр Будущего.**
- **Студенческие команды/организации;**
- **Любительские команды/организации;**
- **Смешанные команды**

## Проект календарного план проведения тестовых мероприятий Игр Будущего в 2023 году

Даты	Дисциплина	Объект
3-14 февраля 2023	Фиджитал МОБА (Dota 2 + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал МОБА (MLBB + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал тактический бой (CS:GO + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал тактический бой (Warface + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал королевская битва (PUBG Mobile + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Прохождение игр на скорость (Speedrun) + шоу-матч	ИТ-парк им. Башира Рамеева
2-6 марта 2023	Фиджитал гонки (Asseto Corsa + гонки)	Трудовые резервы
	Фиджитал-хоккей (EA NHL + хоккей 3*3)	Ак Барс Арена
16-20 мая 2023	Фиджитал-баскетбол (NBA2K + баскетбол 3*3)	Академия тенниса
	Фиджитал-футбол (EA FIFA + мини-футбол)	МВЦ Казань Экспо
июнь 2023	ММА	Дворец единоборств "Ак Барс"
	Фиджитал МОБА (Dota 2 + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал МОБА (MLBB + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал тактический бой (CS:GO + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал тактический бой (Warface + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал королевская битва (PUBG Mobile + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал МОБА (LoL + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал МОБА (AoV + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
	Фиджитал тактический бой (Valorant+ лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
	Гонки дронов	Городское пространство
	Beat Saber	МВЦ Казань Экспо
	Прохождение игр на скорость (Speedrun) + шоу-матч	ИТ-парк им. Башира Рамеева
Ноябрь	Фиджитал гонки (Asseto Corsa + гонки)	Казань Ринг

Фиджитал-хоккей (EA NHL + хоккей 3*3)	Ак Барс Арена
Фиджитал-баскетбол (NBA2K + баскетбол 3*3)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал-футбол (EA FIFA + мини-футбол)	МВЦ Казань Экспо
ММА	Дворец единоборств "Ак Барс"
Фиджитал МОБА (Dota 2 + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал МОБА (MLBB + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал тактический бой (CS:GO + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал тактический бой (Warface + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал королевская битва (PUBG Mobile + лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал МОБА (LoL + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал МОБА (AoV + шоу-матч)	МВЦ Казань Экспо
Фиджитал тактический бой (Valorant+ лазертаг)	МВЦ Казань Экспо
Гонки дронов	Городское пространство
Beat Saber	МВЦ Казань Экспо
Прохождение игр на скорость (Speedrun) + шоу-матч	ИТ-парк им. Башира Рамеева

## Квотирование на Тестовые мероприятия май 2023

	Дисциплина	Россия	Китай	Ближний Восток	Юго-Восточная Азия	СНГ	Южная Америка	Путь чемпионов	Отбор на vkrplay*	Wild card	Кол-во команд
1	Фиджитал-футбол	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
2	Фиджитал-баскетбол	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
3	Фиджитал-хоккей	2	1	1	0	2	0	1	0	1	8
4	Фиджитал MMA	2	0	1	0	2	1	1	0	1	8
5	Фиджитал тактический бой (CS:GO)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
6	Фиджитал тактический бой (WarFace)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
7	Фиджитал королевская битва (PUBG Mobile)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
8	Фиджитал королевская битва (Valorant)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9	Фиджитал боевая арена (Dota 2)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
10	Фиджитал боевая арена (League of Legends)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
11	Фиджитал боевая арена (MLBB)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
12	Фиджитал боевая арена (Wild Rift)	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
13	Гонки дронов	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
14	Beat Saber	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
15	SpeedRun	1	1	1	1	1	1	0	0	2	8

\*- дисциплины, по которым у vkrplay не будет возможность провести отборочные, необходимо проводить отбор за счет средств АРКИВС или ДССП

## Квотирование на Тестовые мероприятия ноябрь 2023

	Дисциплина	Россия	Китай	Ближний Восток	Европа	Юго-Восточная Азия	СНГ	Северная Америка	Южная Америка	Путь чемпионов	Отбор на vkplay*	Wild card	Кол-во команд
1	Фиджитал-футбол	2	2	2	2	2	2	0	1	2	0	1	16
2	Фиджитал-баскетбол	2	2	2	2	1	2	1	1	2	0	1	16
3	Фиджитал-хоккей	5	1	1	1	0	4	1	0	2	0	1	16
4	Фиджитал-гонки	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	2	16
5	Фиджитал MMA	2	1	2	2	2	2	1	1	2	0	1	16
6	Фиджитал тактический бой (CS:GO)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
7	Фиджитал тактический бой (WarFace)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
8	Фиджитал королевская битва (PUBG Mobile)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
9	Фиджитал королевская битва (Valorant)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
10	Фиджитал боевая арена (Dota 2)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
11	Фиджитал боевая арена (League of Legends)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
12	Фиджитал боевая арена (MLBB)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
13	Фиджитал боевая арена (Wild Rift)	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
14	Гонки дронов	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
15	Beat Saber	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	1	16
16	SpeedRun	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	2	16

\*- дисциплины, по которым у vkplay не будет возможность провести отборочные, необходимо проводить отбор за счет средств АРКИВС или ДССП

