

# РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА

## Лига Спейсмиты — Зимний кубок

### 1. Общие положения

- 1.1. Лига Спейсмиты — Зимний кубок — это онлайн-турнир по игре **Just Dance**, проходящий в формате лиги.
- 1.2. Турнир проводится в серии игровых дней с накоплением результатов.
- 1.3. Организатор турнира — **Spacemita**.
- 1.4. Турнир является открытым для индивидуальных участников.
- 1.5. Регистрация в Зимнем Кубке возможна на любом этапе по ссылке: <https://forms.gle/UMtSTtuq7xC6iLQ9>

### 2. Игра, платформа, консоль

Игра: Just Dance 2020.

Трансляция: [twitch.tv/spacemita](https://www.twitch.tv/spacemita)

Консоль: Xbox(любой), Nintendo Switch(любой), PlayStation 4 и 5.

### 3. Формат турнира

- 3.1. Турнир проходит в формате лиги и состоит из **трёх игровых дней**.
- 3.2. Каждый игровой день является самостоятельным этапом.
- 3.3. Итоговые места определяются по сумме результатов **двух лучших дней** и вносятся в сводную таблицу: <https://spacemita.ru/league/wintercup2026>
- 3.4. По завершению каждого игрового дня Игроки отправляют фото с результатами треков на [spacemita.justdance@gmail.com](mailto:spacemita.justdance@gmail.com) с темой письма: Результаты (имя игрока) День, для сверки и внесения в общую таблицу.
- 3.5. Коэффициенты консолей:
  - XBOX - 1
  - Nintendo Switch/PlayStation - 1.2Финальные результаты каждого дня умножаются на коэффициент консоли.
- 3.6. Распределение очков Сезона в зависимости от занятого места в Кубке:
  - 1 место - 10
  - 2 место - 9
  - 3 место - 8
  - 4-6 место - 7
  - 7-8 место - 6
  - 9-10 место - 5
  - 11-20 место - 4
  - 21 и далее - 3
- 3.7. 50% очков Сезона переносятся в следующий и обнуляются в конце игрового Года. Пример: В Зимнем сезоне Савелий Иванов занял 5 место и набрал 7 очков, следующий Сезон он начнет с результатом 3.5 очка.

### 3. Даты проведения

4 января 2026  
11 января 2026  
25 января 2026

### 4. Игра, платформа, консоль

Игра: Just Dance 2019 и 2020.

Трансляция: [twitch.tv/spacemita](https://www.twitch.tv/spacemita)

Консоль: Xbox(любой), Nintendo Switch(любой), PlayStation 4 и 5.

### 5. Игровой процесс

Каждый игровой день — 9 треков. Старт в 20 часов по мск. Первым треком считается первая песня нового турнира. Пример: в 20:00 вторая песня турнира. Дожидаемся когда закончится турнир и первая песня нового турнира - первая песня дня.

### 6. Система оценки

Итог определяется по сумме очков за два лучших дня.

### 7. Дисциплина

Запрещено использование стороннего ПО.

### 9. Итоги

Итоги Кубка подводятся после третьего игрового дня. Актуальная информация будет опубликовываться на этой странице: <https://spacemita.ru/league/wintercup2026>

## TOURNAMENT REGULATIONS

### Spacemita League — Winter Cup

#### 1. General Provisions

1.1. **Spacemita League — Winter Cup** is an online Just Dance tournament held in a league format.

1.2. The tournament is conducted over a series of game days with cumulative results.

1.3. The tournament organizer is **Spacemita**.

1.4. The tournament is open to individual participants.

1.5. Registration for the Winter Cup is available at any stage via the link:

<https://forms.gle/UMtSTtuq7xC6iLQ9>

#### 2. Game, Platform, Console

- **Game:** Just Dance 2020

- **Stream:** twitch.tv/spacemita
- **Console:** Xbox (any), Nintendo Switch (any), PlayStation 4 and 5

### 3. Tournament Format

3.1. The tournament is held in a league format and consists of three game days.

3.2. Each game day is an independent stage.

3.3. Final standings are determined by the sum of the results from the two best game days and are recorded in the overall standings table:

<https://spacemita.ru/league/wintercup2026>

3.4. After each game day, Players must send photos of their track results to [spacemita.justdance@gmail.com](mailto:spacemita.justdance@gmail.com) with the email subject:

**Results (player name) Day**, for verification and inclusion in the overall table.

3.5. **Console coefficients:**

- Xbox — 1.0
- Nintendo Switch / PlayStation — 1.2

Final results of each day are multiplied by the console coefficient.

3.6. **Season points distribution based on final placement in the Cup:**

- 1st place — 10 points
- 2nd place — 9 points
- 3rd place — 8 points
- 4th–6th place — 7 points
- 7th–8th place — 6 points
- 9th–10th place — 5 points
- 11th–20th place — 4 points
- 21st and below — 3 points

3.7. **50% of Season points carry over to the next season** and are reset at the end of the game Year.

Example: In the Winter season, Saveliy Ivanov finished 5th and earned 7 points; in the next Season he will start with 3.5 points.

## 4. Dates

- January 4, 2026
- January 11, 2026
- January 25, 2026

## 5. Game Process

Each game day consists of **9 tracks**.  
Start time: **20:00 MSK**.

The first track of the day is considered the **first song of a new tournament**.  
Example: at 20:00, the second song of the ongoing tournament may be playing. Players must wait until the tournament ends and the first song of the new tournament begins — that song counts as the first track of the day.

## 6. Scoring System

The final result is determined by the sum of points from the **two best game days**.

## 7. Discipline

The use of third-party software is strictly prohibited.

## 8. Results

The final results of the Cup are summarized after the third game day.  
Up-to-date information will be published on this page:  
<https://spacemita.ru/league/wintercup2026>