

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти–Событие»

Д.Г. Каланов

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении кибертурнира по Counter-Strike: Global Offensive
«IT Cyber Games Russia 2020»



Россия

2020

1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения.

- 1.1. Полное название соревнования: Кибертурнир «IT Cyber Games Russia 2020».
- 1.2. Название дисциплины: Counter-Strike: Global Offensive
- 1.3. Организаторы соревнования: ООО «АйТи–Событие»
- 1.4. Место проведения: онлайн
- 1.5. Даты: с 15 ноября по 20 декабря
- 1.6. Сайт турнира: <https://it-challenge.ru/events/19569>
- 1.7. Руководитель проекта: Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08.
- 1.8. Состав судейской бригады объявляется перед каждой встречей.

2. Призы.

- 2.1. За 1-е командное место – кубок, медали, наградная продукция.
- 2.2. За 2-е и 3-е командное место – призы, медали, наградная продукция.

3. Требования к участникам и условия их допуска.

- 3.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, подавшие заявку в установленной форме и оплатившие участие минимум за 1 час до начала соревнований, если это не оговорено отдельно.
- 3.2. Подача заявок на участие в турнире заканчивается 10 ноября 2020 в 17.00, до этого времени все команды и участники должны отправить организатором на электронную почту (itccup@it-events.com) скан (фотографию) заявки на участие (образец заявки см. в Приложении №1). Заявка должна быть подписана руководителем компании, HR–менеджером или куратором команды, и заверена печатью компании.
- 3.3. Команда должна состоять из 5-ти участников. Допускается указать в заявке до 2-х запасных.
- 3.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях.
- 3.5. Посещая соревнования, участники соглашаются принимать участие в возможной фото– и видеосъемке, теле– или радиотрансляции мероприятия и разрешают использовать фото–, видео– и аудиозаписи с их участием.
- 3.6. Участники соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.
- 3.7. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм на протяжении всего турнира.
- 3.8. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта третьему лицу.
- 3.9. В рамках турнира участник может входить в состав только одной команды.
- 3.10. Участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику игры, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

- 3.11. Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры (Fair Play).
- 3.12. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 3.13. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в турнире, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.
- 3.14. Перед началом соревнования участникам необходимо:
- зарегистрироваться на платформе Steam (<https://store.steampowered.com/>).
 - скачать игру Counter-Strike: Global Offensive
 - установить мессенджер Discord

4. Общие положения.

- 4.1. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg. Настройки игры производятся согласно данной конфигурации.
- 4.2. Performance kit 128 tick.
- 4.3. Вся коммуникация между игроками, судьями и организаторами проходит в специальном чате для турнира «ITCGR CS:GO '20» в мессенджере Discord (см. раздел «Правила коммуникации»).
- 4.4. Системные требования игры для разных OS: <https://store.steampowered.com/app/413850/>
- 4.5. Игры группового этапа и плей-офф будут проходить в формате: «best of 1» (bo1) – формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме. Финалы (игра за 1-2 место и за 3-4 место) в формате «best of 3» (bo3) – формат проведения матчей между участниками до победы одной из команд в двух геймах.
- 4.6. В каждом матче принимают участие 2 команды по 5 человек.
- 4.7. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников – 10 (десять) минут после записи судьи в капитанском чате Discord'a с указанием противников и информацией для коннекта (ip и пароль).
- 4.8. Игры проводятся на 7 картах: (01) de_inferno, (02) de_mirage, (03) de_train, (04) de_nuke, (05) de_overpass, (06) de_dust2, (07) de_vertigo.
- 4.9. **Вход в игру** осуществляется через консоль разработчика (кнопка на клавиатуре ~). В командной строке необходимо ввести ip сервера и пароль в формате (вся информация будет поступать капитанам команд в специальном капитанском чате Discord'a):

Пример: connect 193.26.217.156:27017;password 0804

4.10. Выбор карты

4.10.1. Для режима игры **Bo1**. Обе команды заходят в игру в полном составе. Все игроки сообщают о готовности в общем чате командой **!ready**. В специальном капитанском чате Discord'a «map choice» методом вычеркивания капитаны определяют игровую карту. Команда, находящаяся выше по сетке (команда указанная в турнирной таблице первой), вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда и так по очереди. Текст: «veto название карты».

Пример:

«TeamA vs TeamB», TeamA – указана первой, поэтому она первой начинает вычеркивать карты.

CaptainA veto de_inferno;

CaptainB veto de_mirage;

CaptainA veto de_train;

CaptainB veto de_nuke;

CaptainA veto de_overpass;

CaptainB veto de_dust2;

CaptainA last map de_vertigo

После загрузки выбранной карты все игроки повторно должны сообщить о готовности командой **!ready**.

4.10.2. Для режима игры **Во3**. Обе команды заходят в игру в полном составе. Все игроки сообщают о готовности в общем чате командой **!ready**. В специальном капитанском чате Discord'a «map choice» методом вычеркивания капитаны определяют игровую карту. Команда, находящаяся выше по сетке (команда указанная в турнирной таблице первой) *TeamA*, вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда *TeamB*, далее *TeamA* выбирает первую карту, далее *TeamB* выбирает вторую карту, далее *TeamA* вычеркивает карту, далее *TeamB* вычеркивает карту, оставшаяся карта становится решающей.

Текст бана карты: «veto название карты». Текст выбора карты: «pick название карты».

Пример:

«TeamA vs TeamB», TeamA – указана первой, поэтому она первой начинает вычеркивать карты

CaptainA veto de_inferno;

CaptainB veto de_mirage;

CaptainA pick de_train;

CaptainB pick de_nuke;

CaptainA veto de_overpass;

CaptainB veto de_dust2;

last map de_vertigo

После загрузки выбранной карты все игроки повторно должны сообщить о готовности командой **!ready**.

4.11. **Выбор стороны.** После выбора карты начинается нулевой ножевой раунд. Капитан команды победителя выбирает сторону: **!stay**, чтобы выбрать текущую и **!switch**, чтобы поменять. После рестарта все игроки вновь сообщают о своей готовности командой **!ready** в общем игровом чате.

4.12. **Смена стороны.** Смена стороны происходит после 15 раунда. Капитаны обеих команд должны написать в общем игровом чате **!switch**. После перезапуска все игроки должны сообщить о своей готовности в общем игровом чате командой **!ready**. Обратите внимание, что при смене сторон пауза будет дольше привычной.

4.13. Все матчи стартуют по команде судьи.

4.14. **Таймауты.**

4.15.1. Взять таймаут (паузу) можно только во время freeze time (сразу после окончания раунда или перед началом нового раунда)

4.15.2. Для этого один из участников команды пишет в игровом чате команду **!pause**. Если использовать в любое другое время раунда, то матч приостановится во время следующего freeze time (фризитайм).

4.15.3. Для снятия паузы необходимо прописать в чате **!unpause**.

4.15.4. Команда может взять по 1-му тайм-аут на каждой стороне. Таймаут не может превышать 3 (три) минуты.

4.15.5. Если по истечении 3 (трех) минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих геймов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.

4.15.6. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру **!unpause**.

4.15.7. Если произошли **технические проблемы** после начала раунда капитаны обеих команд должны написать в общий чат **!pause** и сообщить судье о возникшей проблеме, и если необходима загрузка бэкапа текущего раунда, сообщить судье номер раунда, к которому нужно вернуться. После решения технических проблем для продолжения матча необходимо написать в общий чат **!unpause**.

4.15.8. Остановка гейма по любым причинам, кроме выше перечисленных, расценивается как нарушение принципов честной игры.

4.15. Замены.

4.15.1. Замены возможны только ПЕРЕД началом встречи.

4.15.2. Если во время встречи, по любым причинам, один из игроков команды не может продолжить игру, тогда либо команда продолжает встречу 4-м, либо ей присуждается техническое поражение.

4.15.3. Замены возможны только из заранее числа заранее утвержденных членов команды, указанных в Заявке. Дополнять и изменять данный список не допускается.

5. Формат проведения матчей.

5.1. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов каждый.

5.2. В начале каждого гейма на финансовом счету каждой команды находится по 800 USD.

5.3. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй - за атаку (Terrorist Force).

5.4. Победителем считается команда, первая набравшая 16 выигранных раундов.

5.5. Овертаймы.

5.5.1. На групповом этапе.

- a. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов (15-15), командам присуждается **ничья**, гейм считается сыгранным. Овертайм НЕ проводится.

5.5.2. На этапе плей-офф.

- a. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый.
- b. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма.

- c. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.
- d. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.
- a. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли в первом периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

6. Формат проведения турнира.

6.1. Турнир пройдет в 2 этапа

- 1. Групповой этап
- 2. Плей-офф (олимпийской система без вылета)

7. Регистрация и жеребьевка.

7.1. Жеребьевка состоится в 20:00 15.11.2020 в прямом эфире в мессенджере Discord (см. раздел «Правила коммуникации»).

7.2. По итогам жеребьевки будет сформирована турнирная сетка.

8. Групповой этап.

8.1. Схема игр группового этапа будет опубликована после фиксации количества играющих команд.

9. Схема игр плей-офф.

9.1. Схема игр плей-офф будет опубликована после фиксации количества играющих команд.

10. POV записи.

10.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record *название демки”. Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до дисквалификации.

10.2. Подробная инструкция по записи демки:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=167030115>.

11. Баны и запреты.

11.1. Участники, когда-либо получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC), уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

12. Судейство.

12.1. Судейство осуществляется Главным судьей турнира с привлечением арбитров.

12.2. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного

регламента. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

12.3. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного софта (читов) - команда должна отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какой либо запрещенный софт (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.

12.4. После завершения гейма, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме через канал общения в Discord, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.

12.5. Сторона, подающая апелляцию обязана предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.

12.6. Форма подачи апелляции:

1. ФИ капитана «Название команды»
2. Кто с кем играл и на какой карте
3. Причина обращения / недовольства
4. Аргументы

12.7. Протест может подать любая из сторон, после завершения матча.

12.8. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию.

12.9. В случае возникновения обстоятельств, не оговоренных данным регламентом, судья самостоятельно принимает решение, исходя из принципов Fair Play. Принятое решение является окончательным и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

13. Система штрафов и наказаний.

13.1. Участие «легионеров» (члены команды не являющимися сотрудниками заявленной компании) в составе команды – дисквалификация команды. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 часов в неделю в этой компании.

13.2. Неспортивное поведение в день проведения турнира – на усмотрение организаторов предупреждение или дисквалификация участника / команды.

13.3. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов дисквалификация участника или команды.

13.4. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

13.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

13.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

13.7. Начало гейма с неполным составом команды (команда состоит из 5 человек). Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

13.8. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Диалог с судьей от

лица команды обязан вести капитан. Жалобы, поданные в более поздний срок, или жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.

13.9. Техническое поражение при формате Во1 имеет «0:16», при Во3 «0:16» «0:16».

14. Технические проблемы.

14.1. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию гейма – рассмотрены не будут.

14.2. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка.

14. Правила коммуникации

14.1. Вся коммуникация между игроками и судьями проходит в чате игры в приложении Discord.

14.2. Каналы могут быть текстовыми и аудио. В описании каждого канала указываются свойства каналов.

- Гостевая (текстовый канал) – все вновь подключившиеся к серверу пользователи, без роли.
- Регламент (текстовый канал) – канал, в котором будут опубликованы правила, регламент и какие-то срочные изменения в регламенте.
- Флудилка (текстовый канал) – канал для общения всех со всеми. Доступен для всех игроков, судей, зрителей, организаторов. В канале присутствует модератор. Банятся пользователи, оскорбляющие других участников турнира, использующие ненормативную лексику или проявляющие неадекватное поведение.
- Капитанский (текстовый и аудио каналы) – канал для общения между капитанами команд, судьями и организаторами турнира
- Чаты команд (аудио канал) – канал для общения игроков внутри своей команды. Доступ к каналу есть только у членов команды.