

СОГЛАСОВАНО
ООО «Айти-Событие»
Д.Г. Каланов

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении кибертурнира по Counter-Strike: Global Offensive
«IT Cyber Games Russia 2021»



Россия
2021

1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения

- 1.1. Полное название соревнования: «IT Cyber Games Russia 2021».
- 1.2. Название дисциплины: Counter-Strike: Global Offensive
- 1.3. Организаторы соревнования: IT-Events, LTD
- 1.4. Место проведения: онлайн
- 1.5. Даты: с 18 октября по 5 ноября
- 1.6. Сайт турнира: <https://itccup.com/events/21438>
- 1.7. Официальный Discord-сервер турнира: <https://discord.gg/cyVN6PewcF>
- 1.8. Транслироваться игр будут на YouTube-канале: youtube.com/itccup
- 1.9. Руководитель проекта: Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08.
- 1.10. Состав судейской бригады объявляется перед началом каждого игрового дня.

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. Условия допуска команд и участников к турниру

- 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 (далее - Заявка) на участие в турнире заканчивается 11 октября 2021 в 17.00, до этого времени все команды должны заполнить электронную версию Заявки на участие (ссылку на заявку организатор отправляет на эл. почту куратору команды).

Команда в заявке должна указать:

О команде:

- Официальное название компании
- Название бренда компании
- Как произносится название компании (указать ударение)
- Официальная информация о компании (от 100 до 500 знаков)
- Информация о команде (от 100 до 500 знаков)

Про игроков:

- Фамилия Имя Отчество
- Дата рождения
- Пару слов о себе (от 100 до 250 знаков)
- Игровой никнейм
- Как произносится никнейм (указать ударение)
- Steam ID
- Discord ID и никнейм
- Информация о VAC-банах: Steam ID, дата и причина блокировки (если есть)
- Цветное портретное фото (не ниже 500x500 pixels)
- Согласие на обработку персональных данных.

А также предоставить другую необходимую для проведения турнира информацию по запросу организаторов.

- 3.3. Команда должна состоять из 5-ти игроков. Допускается до 2-х запасных.

- 3.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях, а также представители крупных ИТ подразделений (не менее 50 чел.) компаний других сфер.
- 3.5. Посещая соревнование, 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. В рамках одной дисциплины (в рамках турнира по CS:GO) участник может входить в состав только одной команды, при этом в рамках всего чемпионата один игрок может выступать за разные команды, заявленные в разных дисциплинах.
- 3.7. Состав команды утверждаются перед началом турнира (включая запасных), последующие изменения в команде недопустимы.
- 3.8. Участие «легионеров» (игроков не являющихся сотрудниками заявленной компании) в составе команды – запрещено. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 часов в неделю в этой компании.
- 3.9. Участники, получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC) в течение последних 3-х лет, а также имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, не могут быть допущены к участию.
- 3.10. Участники, получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC) более 3-х лет назад, могут быть допущены к соревнованию на усмотрение судейской бригады и при этом будут находиться под особым контролем. Такие участники обязаны указать в Заявке об имеющейся блокировке. Допущенные с VAC-баном игроки обязаны после каждой игры предоставлять rov-запись. При необходимости (при возникновении сомнений) игрок так же должен предоставить другие фото– и видеоматериалы игрового процесса.

4. Требования к участникам

- 4.1. Участники соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований во всех игровых и Discord-чатах. *Любые намёки на оскорбление, ущемление или провокацию будут наказаны: от индивидуального предупреждения до дисквалификации команды.*
- 4.2. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм на протяжении всего турнира. Запрещено использование неблагозвучных и оскорбительных никнеймов. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения до дисквалификации игрока.*
- 4.3. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта третьему лицу. *Возможные наказания за нарушение: дисквалификации игрока, присуждение технического поражения команде, дисквалификация команды.*
- 4.4. 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. Умышленное использование багов, глитчей и ошибок игры будет наказываться. Степень влияния выше указанного на матч будет оцениваться судьями. *Возможные наказания за нарушение: дисквалификации игрока / присуждения технического поражения команде / дисквалификация команды.*
- 4.5. Участники обязаны допускать (не препятствовать допуску) в свои матчи официальных судей, стримеров, комментаторов и организаторов, предоставлять им полный доступ к любой необходимой внутриматчевой информации. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*
- 4.6. Вся командная коммуникация во время матчей чемпионата происходит в официальном командном Discord-чате турнира. Запасным и тренерам находится в лобби запрещено. Использование

сторонних средств коммуникации игроков во время проведения матчей категорически запрещено. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*

4.7. Передавать любую полученную от судей информацию в командных и личных чатах без явного согласия судей - категорически запрещено. Игрокам запаса так же запрещено использовать любую полученную информацию от судей. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*

4.8. Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры (Fair Play). *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*

5. Общие положения

5.1. Перед началом соревнования участникам необходимо:

- зарегистрироваться на платформе Steam (<https://store.steampowered.com>)
- скачать игру Counter-Strike: Global Offensive
- установить мессенджер Discord

5.2. Вся коммуникация между игроками, судьями и организаторами проходит на официальном Discord-сервере чемпионата «IT Cyber Games 2021» (см. раздел «Правила коммуникации»).

5.3. В каждом матче принимают участие 2 команды по 5 человек.

5.4. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл `esl5on5.cfg`. Настройки игры производятся согласно данной конфигурации.

5.5. Тикрейт игрового сервера - 128.

5.6. Игры проводятся на 7 картах: (01) `de_inferno`, (02) `de_mirage`, (03) `de_ancient`, (04) `de_nuke`, (05) `de_overpass`, (06) `de_dust2`, (07) `de_vertigo`.

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

5.8. В начале каждой карты на финансовом счету каждой команды находится по 800 USD.

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

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

6. Порядок проведения матчей

6.1. За 30 минут до начала встречи игроки заходят на Discord-сервер турнира, проверяют работоспособность игрового ПК, периферии (мышка, клавиатура, гарнитура, веб-камера), надежность интернет-соединения, наличие обновлений игры (установить, если они есть).

6.2. За 15 минут до начала встречи участники должны находиться в командных Discord-чатах в полной готовности и ожидать приглашение к игре от судейской бригады.

6.3. За 10-15 минут перед началом встречи в командном чате судья просит всех игроков включить веб-камеры и микрофоны, делает скриншот экрана, затем камеру можно отключить. Если необходимо судья может поставить игру на паузу и попросить игроков вновь включить камеры и микрофоны.

6.4. **Выбор карты.** За 10-15 минут до начала матча судья в специальном капитанском Discord-чате «`map_choice`» приглашает капитанов выбрать карту. Методом вычеркивания капитаны определяют игровую карту.

6.4.1. **Для режима игры Во1** (игра до 1-й победы)

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`» или « - 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;

de_vertigo will be played.

6.4.2. Для режима игры **ВоЗ** (игра до 2-х побед)

Команда, находящаяся выше по сетке (команда указанная в турнирной таблице первой), вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда. Следом первая команда выбирает свою карту, потом оппонент выбирает свою. Далее ещё по одному вычеркиванию и оставшаяся карта становится решающей. Текст: «veto название карты» или « - название карты», «pick название карты» или « + 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;

Final map de_vertigo.

6.5. **Вход в игру** осуществляется через консоль разработчика (кнопка на клавиатуре ~). В командной строке необходимо ввести ip сервера и пароль в формате (пример):

connect 193.26.217.156:27017;password 0804

Информация о подключении игроки будут получать от судей в своих командных Discord-чатах за 5-10 минут до начала матча.

6.6. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников – 10 (десять) минут после записи судьи в командном чате с указанием противников и информацией для коннекта (ip и пароль).

6.7. Обе команды заходят в игру в полном составе. Все игроки сообщают о готовности в общем чате командой **!ready**. Затем, если необходимо, судья может поменять карту, после загрузки выбранной карты команды должны повторно сообщить о готовности командой **!ready**. Достаточно одного **!ready** от команды.

6.8. **Выбор стороны.** После выбора карты начинается нулевой ножевой раунд. Капитан команды победителя выбирает сторону: **!stay**, чтобы выбрать текущую или **!switch**, чтобы поменять. После рестарта все игроки вновь сообщают о своей готовности командой **!ready** в общем игровом чате. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете матча.

6.9. **Смена стороны.** Смена стороны происходит после 15 раунда. Капитаны обеих команд должны написать в общем игровом чате **!ready** для продолжения матча. Обратите внимание, что при смене сторон пауза будет дольше привычной.

6.10. **Все матчи стартуют по команде судьи.** В общем игровом чате на сервере судья проверяет готовность команд в формате "team1 ready?", "team2 ready?". Капитаны команд в ответном сообщении подтверждают готовность. Судья фиксирует возможность стартовать встречу, капитаны команд отправляют в чат **!ready** для начала ножевого раунда.

6.11. Таймауты и технические паузы

6.11.1. Взять таймаут (паузу) можно только во время freezetime (сразу после окончания раунда или перед началом нового раунда), 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).

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

6.11.3. Команда может взять по 1-му тайм-аут на каждой стороне. Таймаут не может превышать 3 (три) минуты. Если по истечении 3 (трех) минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.

6.11.4. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

6.11.5. В случае возникновения **технических проблем** у одной из команд в ходе матча, игроки обязаны остановить игру (написать в общий игровой чат команду **!pause**) либо в начале текущего раунда, либо по его завершению. После этого в своем командном Discord-чате сообщить судейской бригаде (упомянув **@referee**) о возникшей проблеме и получить от судьи дальнейшие инструкции. После решения технических проблем для продолжения матча необходимо написать в общий чат **!unpause**. Судья вправе отказать в технической паузе, если сочтет ее использование не обоснованной.

6.11.6. На решение технических проблем команде дается 3 технические паузы продолжительностью не более 2-х минут каждая. После окончания 2-х минут команда должна продолжить встречу и, если проблема не была решена может продолжить ее решение в ближайшем freeze time. На решение всех технических проблем на всю встречу отводиться не более 6 минут.

6.11.7. При разрыве соединения с сервером (дисконекте) всех игроков назначается переигровка. На усмотрение судьи может использоваться бэкап матча или полная переигровка.

6.11.8. Остановка матча по любым причинам, кроме вышеперечисленных, расценивается как нарушение принципов честной игры.

6.12. Замены

6.12.1. Замены возможны только перед началом матча из числа заранее утвержденных членов команды, указанных в Заявке. За **30 минут** до начала встречи капитан в командном Discord-чате сообщает судейской бригаде **@referee** о замене.

Пример такого сообщения: «**@referee**, привет. У нас замена. Игрок **@player6** сегодня будет играть вместо **@player1**. Обновите роли!»

6.12.2. Дополнять и изменять состав команды запрещено.

6.12.3. Если во время встречи, по любым причинам, один или несколько игроков команды не могут продолжить игру, команда может продолжить встречу в формате 4x5. Если команда не готова продолжать 4-м, ей присуждается техническое поражение.

6.12.4. В случае, если 2 игрока или больше не могут продолжить игру, то команде присуждается техническое поражение, игра 3x5 или хуже запрещена.

6.13. Овертаймы

6.13.1. На групповом этапе

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

6.13.2. 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 карты.
- c. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя карты.
- d. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.
- e. 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.

7. POV записи

7.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record *название демки*”. При дисконнекте запись нужно включить повторно, задав новое название. *Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до дисквалификации игрока или команды.*

7.2. Подробная инструкция по POV-запись (демки):

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

8. Наказания

8.1. Мелкое нарушение правил проведения соревнования – предупреждение участника или команды.

8.2. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов дисквалификация участника, присуждение команде технического поражения или дисквалификация команды.

8.3. **Предупреждения суммируются** на протяжении всего чемпионата как индивидуальные, так и командные. Накопив определённое число предупреждений, участник / команда получают соответствующее наказание:

- 3 (три) личных предупреждения – отстранение от следующего матча;

- 5 (пять) личных предупреждений – дисквалификация игрока;

- 3 (три) командных предупреждения – техническое поражение в текущем или предшествующем матче;

- 5 (пять) командных предупреждений – дисквалификация команды.

8.4. За нарушение условий допуска команды или игроков к турниру (одного из пунктов раздела №3) возможные наказания: дисквалификации игрока / присуждения технического поражения команде / дисквалификация команды.

8.5. За задержку начала или продолжения матча по вине команды более чем на 10 минут ей может быть присуждено техническое поражение в матче.

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

- 8.7. Саботирование матчей, любые намеренные действия или бездействие, затрудняющие ход спортивного соревнования, может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации команды.
- 8.8. 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.
- 8.9. Техническое поражение при формате Во1 имеет «0:16», при Во3 «0:16» «0:16».
- 8.10. В случае возникновения форс-мажора (обстоятельства непреодолимой силы, как правило природного толка), мешающего участвовать в турнире, игрок обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

9. Судейство

- 9.1. Судейство осуществляется судейской бригадой.
- 9.2. 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.
- 9.3. Несмотря на любые подозрения в использовании противником запрещенного ПО (программного обеспечения), скриптов или макросов, команда должна отыграть матч до конца. Даже если противник, по вашему мнению, нарушал пункт 4.4 данного регламента, то вам будет засчитано поражение, если вы покинули матч, не завершив его.
- 9.4. После завершения матча, 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.
- 9.5. 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.
- 9.6. Форма подачи апелляции:
1. ФИ капитана «Название команды»;
 2. Кто с кем играл и на какой карте;
 3. Причина обращения / недовольства;
 4. Аргументы.
- 9.7. Протест может подать любая из сторон, но только после завершения матча.
- 9.8. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию или аргументировать затягивание сроков рассмотрения апелляции.
- 9.9. 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.

10. Правила коммуникации

- 10.1. Вся коммуникация между игроками и судьями проходит в чате игры в приложении Discord.
- 10.2. Каналы могут быть текстовыми и аудио. В описании каждого канала указываются свойства каналов.
- Гостевой (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 и организаторов