

**Командные соревнования
по компьютерному спорту «Cyber Arctic»
в рамках XVIII Международного молодежного фестиваля
информационных технологий «IT-Архангельск» 2021**

Регламент

Название «Cyber Arctic»

Дисциплина – CS:GO

Режим – Standart

Раздел 1. Формат проведения соревнований

1.1. Даты проведения соревнований: 3-5 декабря 2021 года. Регистрация с 1 по 30 ноября 2021 года на сайте XVIII Международного молодежного фестиваля информационных технологий «IT-Архангельск» (<https://itfest.narfu.ru/>)

1.2. Формат соревнований: Single-Elimination

1.3. Этапы соревнований:

«1-й этап. Стадия отбора-online» – Формат матчей: Во1. В ней Команды сражаются попарно, согласно положению, в сетке определенного этапа Соревнования, утвержденной Оператором соревнований. В случае победы Команда проходит далее по сетке Соревнования, а проигравшая выбывает из Соревнования. *

*Этап проводится при участии более 4 команд.

«2-й этап. Финал – offline-часть» – Формат матчей: Во3. В ней Команды сражаются попарно, согласно положению, в сетке определенного этапа Соревнования. В случае победы в финальном матче соревнований команда занимает 1-е место. Проигравшая команда занимает 2-е место. 3-е место Соревнования разыгрывается между проигравшими командами в полуфинале данного Соревнования. Победившая Команда занимает 3-е место.

1.4. Версия игры: CS:GO на новейшем официальном патче.

1.5. Площадка проведения соревнований: **Faceit.**

Раздел 2. Правила проведения матчей

2.1. Все матчи данных соревнований проходят на официальном европейском сервере игры на сервисе Faceit.

2.2. Правила создания матча:

- Все Игроки обязаны поставить режим «В сети».
- Лобби на платформе Faceit создается капитаном команды, что выше своего соперника находится в лобби турнирной сетки.

- После создания лобби капитан верхней команды приглашает в него капитана нижней команды.

2.3. Основное время матча состоит из 30 раундов. В случае возникновения ситуации, при которой победителя не удалось выявить в основное время матча (при счете 15:15), назначаются овертаймы. Овертаймы проходят в формате MR3 10К.

2.4. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, esea, steam, cevo, esl) должны уведомить об этом администрацию/главного судью соревнований для вынесения решения о возможности участия в соревнованиях. После начала соревнований решение об участии в соревнованиях забаненных игроков выносится судьейскими составом и/или главным судьей.

2.5. Все игроки должны использовать свои официальные никнеймы во время игр. Никнеймы не могут прямо и/или косвенно содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

2.6. Если матч прервался по техническим причинам, то необходимо доиграть матч воспользовавшись функцией «backup». Если в раунде был нанесен урон, то «backup» не производится.

2.7. Список карт:

- Inferno;
- Ancient;
- Nuke;
- Dust2;
- Mirage;
- Vertigo;
- Overpass.

2.8. Порядок пика бана определяется методом «подбрасывания монетки». Участник, выигравший монетку, выбирает, кто банит первый.

BO1 Map-Veto: B1B2B1B2B1B2D

BO3 Map-Veto: B1B2P1P2B1B2D

2.9. В игровом лобби обязаны присутствовать только Игроки данного лобби по турнирной сетке.

2.10. Если командам неудобно играть на дефолтном сервере, они могут выбрать другой сервер, которых их устроит. После старта игры претензии относительно выбора сервера не принимаются.

2.11. После окончания игры капитан команды, победившей в матче, обязан отправить результаты Организатору.

2.12. На протяжении всех соревнований в каждом матче запрещены любые зрители, кроме: Судей и Организаторов.

2.12.1. Перед тем как стать зрителем выбранного лобби – Комментатор обязан написать об этом Судье соревнований.

2.12.1.1. Если Комментатор изъявил желание освещать выбранное им игровое лобби – Игроки обязаны его дождаться, даже если последний будет опаздывать.

2.13. Игроки обязаны делать скриншоты всех побед/поражений на всех матчах на протяжении всех соревнований. Игроки обязаны хранить их до конца проведения соревнований, а также по первой просьбе предоставить их Судье соревнований.

2.14. По умолчанию все матчи данных соревнований проводятся на платформе ПК. Игра на иных платформах проводится по согласованию с Судьей.

Раздел 3. Описание и полномочия участников соревнований

3.1. Организатор соревнований – осуществляет функции по организации Соревнования и осуществлению арбитража в случае возникновения спорных моментов. Сфера ответственности организатора соревнований:

- утверждение настоящего Положения и приложений к нему;
- утверждение сроков проведения настоящего Соревнования;
- назначение **оператора соревнований**;
- утверждение итогов соревнований;
- проведение награждения участников Соревнования;
- осуществление арбитража в спорных ситуациях, когда один из участников, комментаторов или иных сопричастных к соревнованию лиц заявляет о своём несогласии с решением Судьи Соревнования.

3.2. Оператор соревнований – лицо (или группа лиц), ответственное за непосредственное проведение матчей Соревнования. Сфера ответственности оператора соревнований:

- формирование расписания игровых дней Соревнования;

- регистрацию результатов матчей и ведение протоколов Соревнования;
- контроль за соблюдением регламента Соревнования;
- формирование списка игроков для приглашения на очный этап Соревнования;
- освещение Соревнований в социальных сетях и иных интернет-ресурсах;
- назначение Судей соревнований.

3.3. Судья соревнований – лицо, занимающееся разрешением конфликтов и споров с участием киберспортсменов или их представителей, а также иных заинтересованных лиц, так или иначе причастных к проведению Соревнования. Судья имеет право на своё усмотрение применять к нарушившим настоящий Регламент игрокам следующие санкции:

- Устное предупреждение;
- Присуждение технического поражения на отдельной карте или в матче целиком;
- Дисквалификацию с Соревнования;
- Дисквалификацию со всех соревнований, проводимых Организатором и\или оператором соревнований.

3.4. Участник соревнований – лицо, имеющее право участвовать в соревнованиях. К участию допускаются студентам любого отделения (очное/заочное) обучения российских и зарубежных вузов. Участник соревнований должен иметь возможность подтвердить свою принадлежность к учебному заведению в случае необходимости.

3.5. Каждый участник соревнований обязан состоять в **команде**, состоящей из **5 человек**. После создания оной один из её участников должен стать Капитаном команды. Он будет ответственен за предоставление судье счёта каждого матча на протяжении всего Соревнования, пока в нем участвует его команда.

Раздел 4. Паузы и дисконнекты в игре

4.1. При дисконекте, и вследствие этого невозможности принять дальнейшее участие в раунде, капитан команды вправе подать заявку на переигровку игры, только в случаях, представленных ниже:

Допустимые причины для переигровке матча при дисконекте одного из игроков:

- Неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);
- Обстоятельства, существенно мешающие одному из игроков продолжать матч.

4.2. Если игрок, у кого произошел дисконект, не может каким-либо образом доказать это - переигровка раунда текущего матча не допустима.

4.3. Пауза может быть взята командой в произвольном по счёту раунде матча. Но в количестве не большем 3-х за 1 матч.

4.4. В случаях, не представленных в пунктах **Раздела 4** настоящего регламента разрешение сложившейся ситуации происходит по решению Судьи.

Раздел 5. Запрещенные действия и недопустимое поведение

5.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Соревнования, а также пользовательскому соглашению игры CS:GO.

5.2. Запрещенные приемы нечестной игры:

- Использование любых сторонних программ, программ, влияющих на игровой процесс, или дающих игроку любые дополнительные сведения о положении дел противника;
- Мониторинг трансляции или получение подсказок от третьих лиц.

5.3. Плохие манеры и неспортивное поведение:

- Употребление нецензурной лексики игроками в рамках Соревнования;
- Любые оскорбления в адрес противника, комментаторов, представителей оператора соревнований, Организаторов, Судей и других участников Соревнования;
- Необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания матча;
- Избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате матча или на канале Соревнования;
- Намеренный разрыв соединения с сервером или необоснованные паузы во время игры;
- Прочие проявления неспортивного поведения. Право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за судьёй;
- Опоздание на матч более чем на 10 минут.

5.4. Ставки:

- Всем игрокам, судьям, организаторам Соревнования и представителям оператора соревнований запрещается принимать участие в ставках на матчи данного соревнования;
- Намеренный проигрыш игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено организаторами. Любые факты такого

поведения, ставшие известными Организатору, повлекут за собой обращение в компетентные органы с целью проведения факта их соответствия законам Российской Федерации.

5.5. Игрокам запрещается выдавать себя за другое лицо, регистрируясь на соревнованиях, и/или в последствии предоставляя организатору не принадлежащие игроку ФИО, никнейм и/или любые другие персональные данные.

5.6. Игрокам запрещается передача своей учётной записи третьим лицам для их выступления на соревнованиях под видом игрока.

5.7. Участие в Соревнованиях в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически воспрещено.

5.8. Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей соревнований о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты соревнований.

К таким ситуациям относятся:

- угрозы и/или оказание морального давления на игрока;
- предложение намеренно проиграть свой матч; просьбы раскрыть свою стратегию игры в матче;
- попытку проинформировать игрока о том, какую стратегию собирается использовать его оппонент;
- иные действия, способные негативно повлиять на выступление игрока на соревнованиях.

Отказ игрока от информирования Судей Соревнования о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Организатором соревнования как злонамеренное нарушение.

Раздел 6. Порядок рассмотрения апелляции

6.1. Все претензии относительно нарушения правил игры предъявляются в течение 10 минут после окончания матча. Претензию судье должен озвучивать капитан команды.

6.2. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящем регламенте, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

6.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей соревнований, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.

6.4. Покидать игровое место участник может только между играми, при этом время паузы между играми не должно превышать 5 минут, если иное время не указано в расписание соревнований возможно увеличение время паузы, но только по согласованию с судьей соревнований.

Раздел 7. Разрешение споров

7.1. Вопросы, неурегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Судьями или представителем оператора соревнований по собственному усмотрению.

7.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей оператором соревнований, подаются в произвольной письменной форме Организатору Соревнования на контактный адрес электронной почты не позднее 24 часов с момента возникновения причины, описываемой в претензии. Поданная жалоба будет рассмотрена Организатором Соревнования в разумный срок.

7.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент.

Раздел 8. Особые условия

8.1. Регистрируясь для участия в Соревновании, равно как и принимая приглашение от Организаторов, игрок автоматически подтверждает, что ознакомился с настоящим Регламентом и принимает установленные в нем правила и налагаемые ограничения на время участия в Соревновании.

8.2. Подтверждая свое участие каждый игрок тем самым также соглашается с тем, что:

- Организатор соревнований вправе использовать его фамилию, имя и отчество, а также игровой псевдоним (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в рамках Соревнования на соответствующих веб-сайтах, в видеоматериалах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор соревнований вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником или осуществлении рассылок о любых будущих мероприятиях;

8.3. Организатор соревнований не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам, за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом.