

**Командные соревнования  
по компьютерному спорту «Cyber Arctic»  
в рамках XVIII Международного молодежного фестиваля  
информационных технологий «IT-Архангельск» 2022**

**Регламент**

Название «Cyber Arctic»

Дисциплина – CS:GO

Режим – Standart

**Раздел 1. Формат проведения соревнований**

**1.1.** Даты проведения соревнований: 10-11 декабря 2022 года. Регистрация с 1 по 30 ноября 2022 года на сайте 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.