

Утверждаю

Директор ГАПОУ «МЦК-КТИТС»

Ю.Н. Багров

« 8 » февраля 2022 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении турнира по киберспорту в ГАПОУ «Международный центр компетенций – Казанский техникум информационных технологий и связи»

#### 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок проведения турнира по киберспорту (далее – Турнир) в ГАПОУ «МЦК-КТИТС» с 21 по 25 марта 2022 года.

1.2. Турнир будет проводиться по играм Counter-Strike GO, DOTA 2, Brawl Stars, Mortal Kombat.

1.3. Общее руководство подготовкой и проведение Турнира осуществляет педагог-организатор совместно с Советом Обучающихся МЦК-КТИТС (далее Организаторы).

#### 2. Цели и задачи

2.1. Турнир проводится в целях:

- популяризации и развития киберспорта среди студентов МЦК-КТИТС
- повышения уровня мастерства команд-участников;
- популяризация современных информационных технологий;

2.2. Основные задачи Турнира:

- развитие инициативы и самостоятельности участников на основе игровой деятельности;
- развитие компьютерного спорта как стремительно развивающегося вида спорта.
- воспитание патриотизма;
- расширение и укрепление дружеских связей студентов МЦК-КТИТС

### **3. Порядок проведения и сроки подачи заявок для участия**

3.1. Турнир проводится очно.

3.2. Для участия командам необходимо подать заявку не позднее, 11 февраля 2022 года. (Приложение 2)

3.3. План расстановки игровых зон в Приложении 1

3.4. Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Расписание матчей составляется в зависимости от расписания учебных занятий. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

3.5. Каждая команда придумывает и отправляет на почту [dmitriy.tindin@tatar.ru](mailto:dmitriy.tindin@tatar.ru) название команды и логотип команды размером 1080x1080 в формате PNG. (Для игр CS:GO, DOTA 2)

3.6. Все участники турнира (включая команды) приходят 15 февраля в 11:00 в конференц-зал для фотосъемки на профиль. Командам рекомендуется продумать единый стиль одежды.

3.7. 14 февраля 2022 года в конференц-зале в 13:20 состоится организованное собрание капитанов команд (Для игр CS:GO, DOTA 2) и других участников игр.

### **4. Участники и условия участия**

4.1. В Турнире по командным играм принимают участие команды в составе (основа команды) 5 человек, кроме этого, в составе могут быть указаны две замены. В игре Brawl Stars принимают участие команды в составе от 3 до 4 человек. Команда может состоять из мальчиков и девочек.

4.2. Не допускается использование любых модификаций.

4.3. В случае неявки на турнир одного из основных членов команды, капитан команды вправе использовать вместо него запасного члена команды, который был задекларирован заранее, согласно настоящему регламента.

4.4. В рамках финала, в случае отсутствия у команды запасного игрока команда обязана вступить в бой. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды целиком и полностью лежит на капитане команды.

4.5. Участники могут использовать свою клавиатуру и компьютерную мышь.

4.6. Участники приносят с собой наушники с микрофоном (Для игр CS:GO, DOTA 2)

4.7. Все команды должны быть зарегистрированы в системе FACEIT, должен быть заполнен профиль с «реальной» фотографией игрока (Для игр CS:GO, DOTA 2)

4.8. Все участники должны быть студентами ГАПОУ «МЦК-КТИТС» и перед каждым матчем предъявить организаторам студенческий билет.

## **5. Судейство турнира во время квалификаций**

5.1. Судейство турнира осуществляет судейская коллегия турнира, которая определяется организаторами.

5.2. Старт встречи и старт каждой игры (если встреча состоит из нескольких игр) дает судья. Спортсмены покидают свои места только после фиксации судьей результатов встречи.

5.3. Член судейской коллегии - лицо, контролирующее проведение турнира, обеспечивающий соблюдение правил игры.

5.4. Решения судейской коллегии по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

5.5. Спорные вопросы решаются. Переигровка может быть назначена только по решению судейской коллегии.

5.6. Решение о дисквалификации принимает судейская коллегия.

5.7. Судейская коллегия оставляет за собой право отменить или изменить правила турнира: в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, находящихся вне контроля, которые могут поставить под сомнение объективность проведения турнира.

5.8. Судейская коллегия может отстранить участников турнира в случае несоблюдения общепринятых правил поведения (грубость и вызывающее поведение по отношению к другим участникам, персоналу и судьям).

5.9. Любое нарушение в действиях игрока или в поведении зрителя, зафиксированное судьей, ведет к предупреждению. Следующее после первого предупреждения нарушение ведет к немедленной дисквалификации.

## **6. Регламент турнира по CS:GO**

6.1. Основные положения:

- турнир проводится в формате 5х5;
- в турнире участвуют команды в составе 5 человек. Допускается наличие в составе до двух запасных игроков;
- к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире (Приложение 2);
- участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
- участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях

предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяет жребий. Все матчи проводятся на платформе ПК.

#### 6.2. Изменения в командных заявках.

Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;
- изменение названия команды;
- изменение логотипа команды;
- добавлять участников в заявку после начала соревнований запрещено;
- любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

#### 6.3. Формирование состава:

- капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
- все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

#### 6.4. Порядок проведения матчей

- Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее чем за 15 минут до начала матча.
- Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

#### 6.5. Формат проведения:

Турнир разделяются на две основные стадии: зональная и финальная.

Зональная стадия:

- после окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
- Все матчи турнира проходят в формате Single Elimination BO1 (до одного поражения)
- Финал и матч за 3 место будет проходить в формате BO3 (до 3-х побед).

- Список официальных карт турнира. По ходу турнира может меняться, в зависимости от обновлений игрового клиента компанией Valve:

de\_inferno

de\_mirage

de\_train

de\_nuke

de\_overpass

de\_dust2

de\_cache

- Порядок определения карт.

Карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Первыми банить карты начинает команда, которая будет определена жребием.

Пример для Bo1:

TeamA ban de\_inferno

TeamB ban de\_nuke

TeamA ban de\_mirage

TeamB ban de\_overpass

TeamA ban de\_dust2

TeamB ban de\_cache

В итоге матч проходит на карте de\_train

- Коммуникация

Все организационные, а также спорные вопросы решаются на канале ДИСКОРДА, с судьей турнира посредством сообщений.

Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан либо менеджер команды.

Описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

- POV-demo

Point of View demo. Все игроки обязаны записывать pov-demo на своем компьютере во время всего матча. Для этого в консоли нужно прописать команду "record demoname".

Демо должно иметь все раунды матча, начиная с пистолетного. В случае вылета игрока при реконнекте, игрок обязан снова начать запись демо с другим названием.

Игроки должны сохранять свои записанные pov-демо в течение 24 часов после окончания игры. В случае, если участник играет из интернет-кафе или на чужом компьютере, он должен сохранить pov-демо на внешнем запоминающем устройстве или отправить его себе / организаторам.

Все игроки обязаны записывать игровое pov-демо с первого до последнего раунда. Если какое-то из pov-демо окажется неполным в критические моменты игры, команда получит предупреждение или будет дисквалифицирована с турнира, окончательное решение принимается администратором или судьёй.

Запросить демо у игроков можно в течении 5 минут после окончания матча. Игроки должны скинуть демо в течении 10 минут с момента запроса.

#### 6.6. Пауза

Каждая команда имеет возможность взять тактическую паузу один раз за матч, максимальное время тактической паузы - 2 минуты. Капитан ставит паузу (для этого пишет в чате !pause) в конце раунда, пауза поставится на фризтайме следующего раунда, и с этого момента начинается отсчет времени.

Если у команды появились технические проблемы, команда также имеет возможность взять техническую паузу. Общее время этой паузы - 5 минут.

Если игрок вышел из игры, капитан команды может поставить паузу в конце раунда и ждать возвращения игрока в игру.

Если по истечении 5 минут игрок команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый игрок может зайти на сервер в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером - команда может получить техническое поражение в матче. В этом случае надо сразу написать судье турнира.

#### 6.7. Судейство.

- с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее –КДК) из 3 человек для решения спорных моментов;
- за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
- избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
- саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

### 6.8. Запрещенные действия в игре:

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:

- Использование скриптов
- Использование багов/ошибок игры.
- Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено "хождение по небу".
- Установка бомб таким образом, чтобы их невозможно было разминировать. Подсадки разрешены, однако запрещены в те места, где текстуры, стены и т.п. становятся прозрачными.
- "Flash баги" запрещены.
- "Хождение по пикселям" запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).
- Использование 16-битную настройку.
- Запрещены оскорбительные никнеймы игроков, названия команд, по требованию организаторов капитан обязан сменить их. За нарушение данного пункта команде присуждается техническое поражение.

В случае оскорбительного поведения или провокаций со стороны соперника, команда продолжит игру, а после предоставит доказательства судьям.

Примечание: в случае оскорблений или провокаций с обеих сторон команды буде засчитано поражение обеих команд.

На усмотрение организаторов, Вашу команду могут дисквалифицировать из турнира в случаях:

- спама в общении с судьями и противниками.
- Ложных протестов или жалоб.
- Оскорбления и провокации противников в Steam/лобби/игре/на сайте, а также на сторонних порталах и социальных сетях.
- Использования улучшений игры, которые не предусмотрены в настройках игры.

Организатор резервирует за собой право изменять любую часть правил в любое время, если это необходимо и отклонять участие команд в турнирах в экстраординарных ситуациях.

Организаторы турниров и судьи имеют право принимать решения, которые не соответствуют правилам, в чрезвычайных ситуациях.

### 6.9. Апияция

В случае если проигравшая команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать апияцию. У команды есть 5 минут после окончания матча чтобы подать апияцию, по окончанию пяти минут, счет будет автоматически подтвержден на сайте, и любые апияции приниматься не будут. Апияцию можно запросить не более двух POV-demo.

Ответ на апияцию принимается в течение 15 минут после подачи протеста.

В случае, если противник запросил апиляциюPOV-демо, файлы нужно заархивировать и загрузить на файлообменник, после чего отправить ссылку в чат матча. Решение администрации по апиляции не подлежат пересмотру.

#### 6.10. Остановка сервера

Если произойдет остановка сервера, сервер будет перезапущен, а игровая ситуация на карте будет смоделирована на начало раунда, в ходе которого произошла остановка сервера.

### 7. Регламент турнира по Dota 2

#### 7.1. Настройки игры

##### 7.1.1 Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Режим Капитанов;
- Разрешить наблюдение – разрешить;
- Задержка DotaTV – 5 минут;
- Наличие тренера - запретить

##### 7.1.2. Игровые настройки при использовании английского клиента:

- Game mode: Captains Mode;
- Spectators – enabled;
- DotaTV Delay – 5 minuts;
- Coach - disabled.

#### 7.2. Проведение матчей

7.2.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

7.2.2 Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетки, должна создать матчевое лобби.

7.2.3. В матче лобби могут находиться только игроки и судьи

7.2.4. Капитаны команд выполняют команду «/roll» в чате матчевого лобби. Команда, получившая наибольшее число, выбирает либо право первого выбора персонажей (пика), либо сторону старта команды (Свет / Тьма). Во всех последующих геймах матча команды поочередно меняются сторонами и пиком.

7.2.5. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

7.2.6. Все матчи турнира проходят в формате Single Elimination BO1 (до одного поражения)

7.7.7. Финал и матч за 3 место будет проходить в формате BO3 (до 3-х побед).

### 7.3. Общение с судьями соревнования

7.3.1. Общение участников с судьями происходит в сервисе Discord

7.3.2. Каждая команда во время проведения матчей обязана общаться в чат-канале, название которого совпадает с названием команды, указанной в заявке.

7.3.3. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

### 7.4. Паузы во время игры

7.4.1. Лимит: 2 паузы по 3 минуты на команду. Команда, которая ставит паузу, обязана объяснить причину.

Примечание: Важно контактировать в этот момент чтобы не допустить конфликтов и послематчевых разбирательств.

7.4.2. Команда может использовать все две свои паузы за "раз", но тогда максимальное время паузы не должно превышать 5 минут.

7.4.3. Если команда соперника готова подождать - паузы дольше разрешены, однако отказать вам в продлении соперники имеют полное право.

### 7.5. Дисциплинарные правила

7.5.1. Запрещены оскорбительные никнеймы игроков, названия команд, по требованию организаторов капитан обязан сменить их. За нарушение данного пункта команде присуждается техническое поражение.

7.5.2. В случае оскорбительного поведения или провокаций со стороны соперника, команда продолжит игру, а после предоставит доказательства судьям.

Примечание: в случае оскорблений или провокаций с обеих сторон команды буде засчитано поражение обеих команд.

7.5.3. На усмотрение организаторов, Вашу команду могут забанить / снять Ladder points / дисквалифицировать из турнира в случаях:

- спама в общении с судьями и противниками.
- Ложных протестов или жалоб.
- Оскорбления и провокации противников в Steam/лобби/игре/на сайте, а также на посторонних порталах и социальных сетях.
- Исключения официального стримера из лобби или игры.
- Использования улучшений игры, которые не предусмотрены в настройках игры. Например: скрипты, отдаление камеры выше нормы, макросы и т. д.

7.5.4. Организатор резервирует за собой право изменять любую часть правил в любое время, если это необходимо и отклонять участие команд в турнирах в экстраординарных ситуациях.

7.5.5. Организаторы турниров и судьи имеют право принимать решения, которые не соответствуют правилам, в чрезвычайных ситуациях.

## 7.6. Замены

7.6.1. Каждая команда может сделать одну замену на/во время проведения матча.

7.6.2. Команда может иметь в составе максимум 2 игроков, находящихся на позиции замены.

7.6.3. Все замены производятся строго с согласия судей и организаторов.

## 8. Регламент турнира по Brawl Stars

### 8.1. Правила проведения.

8.1.1. В действующем составе команды может быть 3 человека.

8.1.2. Каждый игрок должен использовать собственное мобильное устройство и собственную учетную запись. Совместное использование учетных записей не допускается. Игроки, замеченные в совместном использовании учетной записи или нарушении каких-либо других положений до, во время или после турнира, будут дисквалифицированы.

8.1.3. Каждый игрок обязан иметь на своём аккаунте не менее 200 кубков.

8.1.4. Игроки не имеют права менять учетные записи и имена учетных записей после начала участия в Чемпионате Brawl Stars.

8.1.5. Формат матчей: Игра до 2 побед

Игроки сыграют до 3 сетов. Победителем станет команда, которая первой выиграет 2 сета:

- Сет 1 — режим и карта 1:
  - игра 1 - Захват кристаллов;
  - игра 2 - Захват кристаллов;
  - игра 3 (в случае ничьей по итогам первых двух игр).
- Сет 2 — режим и карта 2:
  - игра 1 - Броулбол;
  - игра 2 - Броулбол;
  - игра 3 (в случае ничьей по итогам первых двух игр).
- Сет 3 — режим и карта 3 (только в случае ничьей по итогам первых двух сетов):
  - игра 1 - Битва капитанов (Столкновение 1 на 1);

8.1.6. Карты выбираются случайно.

8.1.7. Битвы команд происходят в рамках распределения турнирной сетки, где команды проходят этапы 1/8, 1/4, 1/2, полуфинала и финала, по итогам которого определится победитель.

## 8.2. Дисциплинарные правила

8.2.1. Запрещены оскорбительные никнеймы игроков, названия команд, по запросу организаторов капитан обязан сменить их. За нарушение данного пункта команде присуждается техническое поражение.

8.2.2. На усмотрение организаторов, Вашу команду могут забанить / дисквалифицировать из турнира в случаях:

- Спам в общении с судьями и противниками.
- Ложных протестов или жалоб.
- Оскорбления и провокации противников на площадке, в игре, а также на посторонних порталах и социальных сетях.
- Использования улучшений игры, которые не предусмотрены в настройках игры. Например: скрипты, чит-коды, модифицированные версии игры и т.д.

## 8.3. Замены

8.3.1. Каждая команда может сделать одну замену на/во время проведения матча.

8.3.2. Команда может иметь в составе максимум 1 игрока, находящего на позиции замены.

8.3.3. Все замены производятся строго с согласия судей и организаторов.

## 9. Регламент турнира по Mortal Kombat

### 9.1. Правила проведения.

9.1.1. Битвы происходят в рамках распределения турнирной сетки, где игроки проходят этапы отбора, 1/8, 1/4, 1/2, полуфинала и финала, по итогам которого определится победитель.

9.1.2. Каждый бой проводится в режиме «2 на 2» до победы в 2 раундах по 90 секунд. Финал будет проходить в режиме «1 на 1» до 3 побед.

9.1.3. Выбор персонажа: Игрокам разрешено выбрать двух персонажей, с которыми он будет участвовать в турнире до его окончания.

9.1.4. Выбор арены: Оба игрока выбирают рандом

9.1.5. Паузы во время боя запрещены.

### 9.2. Дисциплинарные правила.

9.2.1 Запрещены оскорбительные никнеймы игроков, по запросу организаторов игрок обязан сменить их. За нарушение данного пункта команде присуждается техническое поражение.

9.2.2. Использование чит-кодов (комбат-кодов) запрещено, и ведёт за собой дисквалификацию игрока.

9.2.3 На усмотрение организаторов, игрока могут забанить / дисквалифицировать из турнира в случаях:

- Ложных протестов или жалоб.
- Оскорбления и провокации противников на площадке, в игре, а также на посторонних порталах и социальных сетях.

## **7. Порядок подачи заявок и условия участия**

7.1. Для участия в турнире по киберспорту необходимо зарегистрироваться, полностью заполнив электронную форму. (Приложение 2)

7.2. Участие в турнире по киберспорту бесплатное.

7.3. После процедуры регистрации, но не позднее 11 февраля 2022 года, Организатор связывается с прошедшими отбор участниками.

## **8. Награждение**

8.1. Все участники турниров по всем играм получают сертификаты участников.

8.2. Команда победителей турниров по всем играм награждаются дипломами.

## **9. Дополнительные положения**

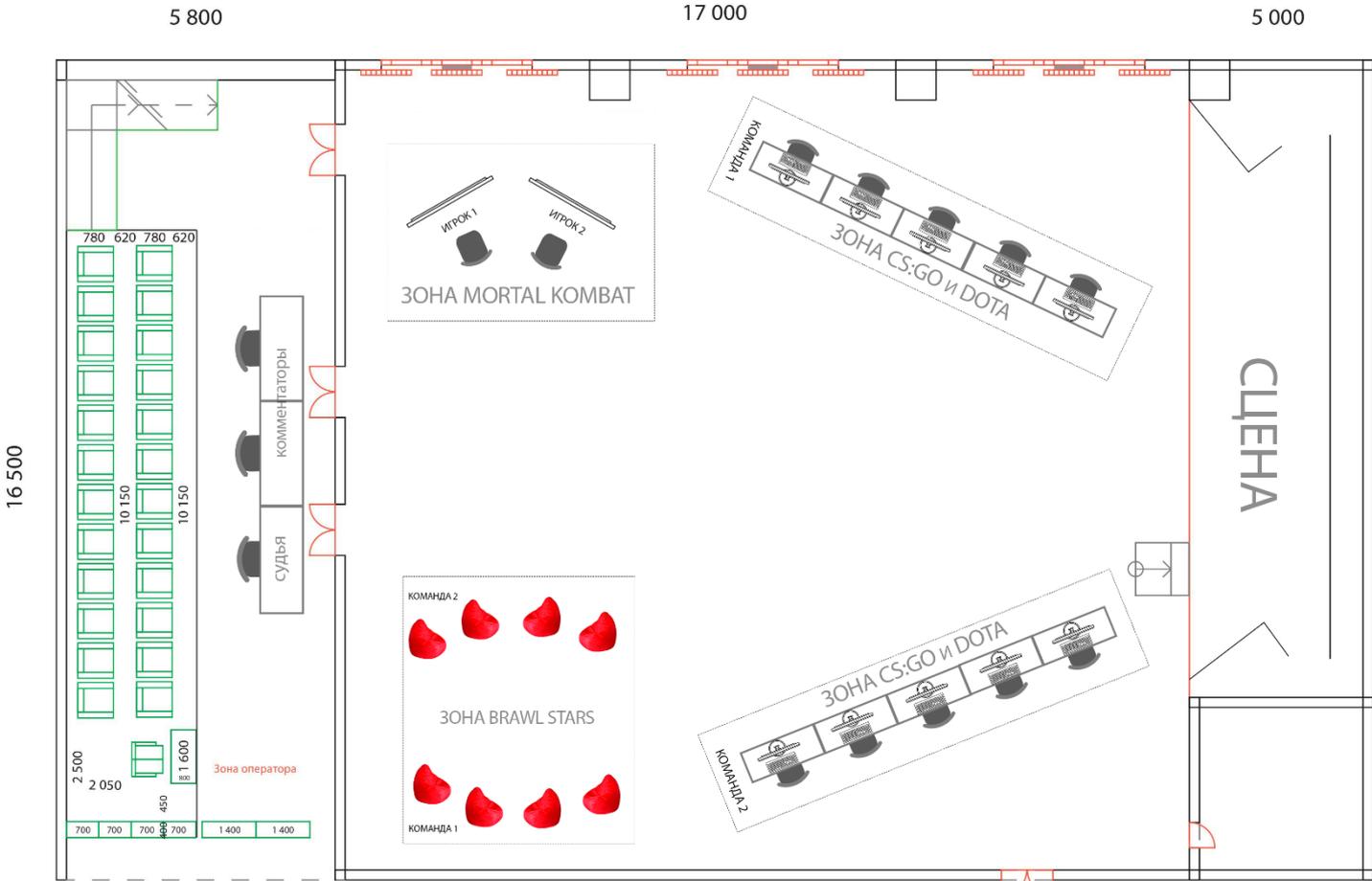
9.1. Организатор вправе вносить изменение в Положение с обязательным уведомлением участников.

9.2. Имена, фамилии, фото и видеоматериалы с изображением участников, связанные с участием в турнире, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организатором для выполнения обязательств по проведению турнира или иных целей, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

## **КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

Педагог-организатор, Тиндин Дмитрий Александрович 89991640924,  
[dmitriy.tindin@tatar.ru](mailto:dmitriy.tindin@tatar.ru)

Председатель Совета Обучающихся, Шаймарданова Ильмира Ринатовна,  
89172955352



**Заявка для участия в турнире по киберспорту в МЦК-КТИТС**

Название команды <i>(Для игры Mortal                  Kombat ставить                  прочерк)</i>	
Игра: Counter Strike Dota 2 Brawl Stars Mortal Kombat	
ФИО участника (номер телефона) <i>(Для игры Mortal                  Kombat)</i>	
№ учебной группы <i>(Специальность)</i>	
ФИО капитана команды (номер телефона) <i>(Для игры Mortal                  Kombat ставить                  прочерк)</i>	
ФИО участников команды <i>(Для игры Mortal                  Kombat ставить                  прочерк)</i>	
ФИО куратора	
<b>Подпись куратора</b>	