

Министерство цифрового развития государственного управления
информационных технологий и связи Республики Татарстан
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Международный центр компетенций – Казанский техникум
информационных технологий и связи»
(ГАПОУ «МЦК-КТИТС»)



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАПОУ «МЦК-КТИТС»
Ю.Н. Багров
15.03.2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении киберспортивного турнира по игровым дисциплинам
в ГАПОУ «Международный центр компетенций-Казанский техникум
информационных технологий и связи»

Казань, 2023

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок проведения киберспортивного турнира по игровым дисциплинам Counter-Strike GO, FIFA, Mortal Kombat (далее – Турнир).

1.2. Общее руководство подготовкой и проведение турнира осуществляет заместитель директора по учебно-воспитательной работе, координирует работу педагог-организатор совместно с Советом Обучающихся МЦК-КТИТС (далее Организаторы).

1.3. Турнир проводятся в соответствии с официальными правилами дисциплин и настоящим Положением.

2. Цели и задачи турнира

2.1. Турнир проводится в целях

- популяризации и дальнейшего развития киберспорта среди студентов МЦК-КТИТС;
- развитие массового киберспорта;
- выявление сильнейших киберспортивных команд;
- развитие инициативы и самостоятельности участников на основе игровой деятельности;
- социализация обучающихся в процессе общения с другими игроками, расширение и укрепление дружеских связей студентов МЦК-КТИТС;
- повышения уровня мастерства команд-участников;
- возможность реализации поставленных целей в процессе соревновательных этапов;

2.2. Задачи турнира

- развитие инициативы и самостоятельности участников на основе игровой деятельности;
- развитие компьютерного, спорта как стремительно развивающегося вида спорта;
- воспитание патриотизма и любви к техникуму и выбранной специальности.

3. Порядок проведения и сроки подачи заявок для участия

3.1. Турнир проводится в очном формате.

3.2. Все участники турнира обязуются выполнять требования данного Положения и Оргкомитета.

3.3. Если команда и игроки прислали заявку/сыграли хотя бы одну игру –они подтверждают свое согласие с правилами и регламентом турнира.

3.4. В случае возникновения спорных ситуаций, не отображенных в регламенте, Оргкомитет турнира имеет право принимать решения, основываясь на опыте проведения спортивных соревнований.

3.5. Для участия в Киберспортивных играх необходимо зарегистрироваться, полностью заполнив электронную форму.

3.6. Участие в Киберспортивных соревнованиях бесплатное;

3.7. После процедуры регистрации, но не позднее 19 марта 2023 года, Организатор связывается с прошедшими отбор участниками.

3.8. Дата проведения турнира с 27 по 31 марта 2023г.

3.9. План расстановки игровых зон в Приложении 1.

3.10. 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.

4. Участники и условия участия

4.1. В Турнире по командным играм принимают участие команды в составе 5 (пять) человек, кроме этого, в составе должны быть предусмотрены две замены на случай непредвиденных ситуаций.

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 настоящего положения.

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

4.5. Участники могут использовать свою клавиатуру и компьютерную мышь.

4.6. Участники приносят с собой наушники с микрофоном (Для игры CS:GO)

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 фиксирования 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. 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;
- к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до двух запасных игроков;
- к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
- участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Оргкомитету, 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;
- в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
- добавлять участников в заявку после начала соревнований запрещено.

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

- команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира;
- перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Москве) перенесенного матча не позднее чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча;
- 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 этап⁴
- финальный этап проводится с 1/4 финала⁴
- все матчи турнира проходят в формате Single Elimination BO1 (до одного поражения), возможен формат BO3 (до 3-х побед) в финале и в игре за 3 место
- список рекомендуемых 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 рандомом.

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

6.5. 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 вылетел, 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 судьё 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.

6.9. Протест

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

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

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

6.10. Остановка сервера

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

7. Регламент турнира по FIFA

7.1. Правила проведения.

7.1.1. Матчи 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.

7.1.2. Каждый матч проводится в режиме «Быстрый матч» до победы в 2 таймах по 10 минут. Финал будет проходить до 1 победы в 2 таймах по 20 минут.

7.1.3. Выбор команд: Игрокам разрешено выбрать команду, с которой он будет участвовать в турнире до его окончания.

7.1.4. Выбор стадиона: Оба игрока выбирают рандом.

7.1.5. Паузы во время матча запрещены.

7.2. Дисциплинарные правила.

7.2.1 На турнире запрещено некультурное/нецензурное/неуважительное поведение по отношению к соперникам.

7.2.2. Использование чит-кодов запрещено, и ведёт за собой дисквалификацию игрока.

8. Регламент турнира по Mortal Kombat

8.1. Правила проведения.

8.1.1. 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.

8.1.2. 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.

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

8.1.4. Выбор арены: Оба игрока выбирают рандом.

8.1.5. Паузы во время боя запрещены.

8.2. Дисциплинарные правила.

8.2.1 На турнире запрещено некультурное/нецензурное/неуважительное поведение по отношению к соперникам.

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

10. Награждение

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

10.2. Команда победителей турниров по всем играм награждаются дипломами.

11. Дополнительные положения

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

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

Приложение 1

