

"Утверждаю"

Генеральный директор
Частного учреждения Московской
Федерации профсоюзов "Центр
физкультуры и спорта"

А.В. Кукин



Положение о проведении киберспортивного турнира «Семь Холмов»

1. Цели и задачи

Киберспортивный турнир «Семь Холмов» проводится среди трудовых и студенческих коллективов членских организаций МФП (далее - онлайн-турнир) в рамках популяризации и развития киберспорта.

2. Руководство по проведению онлайн- турнира

Общее руководство по организации и проведению турнира осуществляет Московская Федерация профсоюзов.

Непосредственное проведение турнира осуществляет Частное учреждение «Центр физкультуры и спорта МФП»

Судейство осуществляется главной судейской коллегией, утвержденная ЦФС МФП. Главная судейская коллегия включает в себя главного судью, 4-х судей и 4-х администраторов (техническое сопровождение и обеспечение турнира).

Турнир проводится в соответствии с «Регламентом» (Приложения №1, №2, №3, №4).

3. Участники онлайн-турнира

3.1. В онлайн-турнире могут принимать участие работники предприятий и организаций города Москвы, а также студенческая молодёжь в возрасте от 18 до 35 лет включительно.

3.2. Участники онлайн-турнира обязаны соблюдать требования согласно «Регламенту».

3.3. Игровые дисциплины онлайн-турнира: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Valorant, FIFA 22.

3.4. Связь организаторов с участниками происходит через специально созданный чат (ссылка на чат отправляется по электронной почте после процедуры регистрации). Чат создается администратором дисциплины.

3.5. Участник обязан использовать один и тот же игровой аккаунт, один и тот же игровой никнейм, указанный при регистрации. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать главного судью.

4. Сроки и условия проведения киберспортивного турнира.

4.1. Сроки проведения дисциплины указаны в соответствующем «Регламенте».

5. Заявка

Для участия игрокам необходимо пройти регистрацию на турнир. Регистрация осуществляется на сайте Семьхолмов.рф до 18:00 30 апреля 2022 года.

Участник/команда, не успевшие подать заявку до указанной даты, к участию в турнире не допускаются.

К участию допускается не более 64 команд в каждой командной дисциплине. Количество участников дисциплины FIFA 22 не ограничивается.

6. Награждение

Победители и призеры турнира, занявшие 1, 2, 3 места награждаются кубками, медалями и призами от партнеров.

Подведение итогов будет опубликовано в течение пяти дней после окончания турнира на сайте турнира и в социальных сетях МФП, а также на сайте турнира.

7. Заключительные положения

7.1 Данное Положение является официальным вызовом на онлайн-турнир.

7.2. Организаторы имеют право вносить дополнения и изменения в настоящее положение в любой момент турнира.

7.3. Справочная информация предоставляется по телефону: 8 (499) 390 -33-07. Контактное лицо - Генеральный директор ЦФС Кукин А.В.

Приложение №1
К положению о проведении
Киберспортивного турнира «Семь холмов»

Регламент проведения турнира по дисциплине «Valorant» в рамках
Киберспортивного турнира «Семь Холмов»

1. Общие положения

1.1. Игровой платформой турнира является ПК.

1.2. Игровой средой турнира является компьютерная игра VALORANT.

1.3. Формат турнира: командные соревнования, пять на пять. Каждая команда имеет право иметь одного запасного игрока.

1.4. Турнир проводится в четыре этапа.

1.4.1. Формат соревнований – турнир проводится в 4 этапа: 1) Квалификация 2) Групповой этап 3) Игры на вылет 4) Финал.

1.4.2. Все зарегистрировавшиеся команды (до 64 коллектива) сначала играют BO1 квалификации на вылет, 32 лучших проходят в групповой этап (группы определяются случайным образом)

1.4.3. В группе 4 коллектива, всего 8 групп. Игры в группе проходят в формате BO1, каждая команда играет с каждой. За победу начисляется одно очко, за поражение 0. Две лучшие команды проходят в следующий этап, две вылетают. Если по итогам всех игр в группе сложилась ситуация равного количества очков трех или более команд – в следующий этап проходит та команда, которая за все игры группового этапа выиграла в сумме больше раундов. В случае равного значения в выигранных раундов, будет назначен матч, по итогам которого победитель пройдет дальше.

1.4.4. После игр группового этапа, лучшие 16 команд проходят в следующий этап, случайным образом формируется сетка. Игры 1\8 проходят по системе BO1, 1\4 и 1\2 – BO3, а финал – BO5.

1.5. Церемония жеребьевки турнира состоится 30 апреля 2022 года.

1.6. Даты проведения соревнований: Квалификации - 11 мая, Групповой этап – 12-15 мая, Плей-офф– 16-18 мая, Финал -29.

1.7. Время проведения квалификаций, групповых игр, игр на вылет:

- 19:00 – 20:10

- 20:30 – 21.50

-22:00 - 23:20

- 23:30 – 00:50

1.8. Возможно создание дополнительного дня.

2. Правила игр и настройки.

2.1. Все матчи проводятся на серверах Стокгольм 1 или Франкфурт 1 (по взаимной договоренности капитанов) в режиме «Своя игра».

2.2. Настройки игры:

- Включить читы – ВЫКЛ
- Режим турнира – ВКЛ
- Овертайм 2 раунда – ВКЛ
- Сыграть все раунды - ВЫКЛ
- Скрыть историю матчей - ВЫКЛ

2.3. Карты матча:

- Haven
- Bind
- Split
- Ascent
- Icebox
- Breeze
- Fracture

2.4. Порядок пика бана:

BO1 Map-Veto: B1B2B1B2B1B2D

BO3 Map-Veto: B1B2P1P2B1B2D

BO5 Map-Veto: P1P2P1P2B1B2D

2.5 Порядок выбора сторон.

Команда А выбирает карту, команда Б выбирает стороны.

В случае пика карты по остатку, стороны выбираются рандомным образом.

2.6. Тренер имеет право присутствовать в лобби игры в слоте для тренера.

Любые лица, не являющиеся комментаторами/режиссерами, судьями не могут присутствовать в лобби игры.

2.7. Участники обязаны дожидаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

2.8. Замены разрешены только между играми. Замены по ходу матча запрещены.

3. Тайминг

3.1. Таймаут на бан карт и ожидание игрока в лобби - 10 минут после определения оппонента.

3.2. Таймаут на подтверждение счета после завершения игры или открытия спора - 5 минут

3.3. Перерыв между матчами - 10 минут (может быть увеличен на усмотрение судьи)

3.4. Сообщение о нарушении, предоставление доказательств нарушения - 15 минут после окончания матча.

4. Время матча и явка на матч

4.1. Игроки должны явиться на матч за 10 минут до указанного времени старта матча. Опоздания на матч не допускаются.

4.2. При опоздании одной стороны вторая сторона имеет право требовать от судьи признания технического поражения.

5. Запись игры

5.1. Игроки имеют право вести запись игры с целью сбора материалов, доказывающих спорность момента и нарушение правил со стороны соперника.

5.2. В случае спорных моментов в матче, игроки обязаны предоставить запись игры по требованию судьи.

6. Паузы и технические проблемы.

6.1. Каждая команда имеет право использовать максимум по 2 тактические паузы за карту длительностью по 60 секунд.

6.2. Каждая команда имеет право на использование 1-ой технической паузы длительностью не более пяти минут.

6.3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по завершении паузы матч продолжается.

6.4. В случае возникновения технических неполадок у игроков, они обязаны сообщить об этой проблеме судье. Сообщения о технической проблеме после завершения матча не рассматриваются.

6.5. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

6.6. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка карты/матча или техническое поражение в карте/матче.

7. Запрещено

- 7.1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры VALORANT.
- 7.2. Использование «багов» карты, а также «багов» скиллов персонажей.
- 7.3. Нахождения в игре посторонних лиц.
- 7.4. Оскорбления в адрес противников, администрации и других участников соревнований.
- 7.5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.
- 7.6. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и указанных причин.
- 7.7. Начало игры неполными составами.
- 7.8. Использование стороннего ПО для получения преимущества в игре.
- 7.9. Начало игры, если соперник не готов и сообщил о неготовности.
- 7.10. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.
- 7.11. Использование игровых никнеймов, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.
- 7.12. Отправка необоснованно большого количества сообщений в чат, в каналах Discord'a и игры.
- 7.13. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован, и произошел впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать игрока/команду без предупреждения.

8. Дисциплинарные взыскания

8.1. Виды взысканий,

- устное предупреждение (2 за матч одной команде, следующее устное предупреждение является техническим поражением);
- техническое поражение в матче;
- дисквалификация с Турнира.

8.2. Только Организатор и Главный судья может дисквалифицировать команду с Турнира.

8.3. Нарушения, за которые выносятся устное предупреждение:

- Остановка игры без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
- Использование никнейма, содержащего ненормативную лексику, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств.
- Использование изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств на аватарах игроков.
- Использование никнейма, не указанного при регистрации.

8.4. Нарушения, за которые присуждается техническое поражение в матче:

- Явка на матч позднее, чем в назначенное время до установленного времени.
- Умышленное использования багов игры (баг – ошибка в коде игры, которая влияет на ход матча).
- Несогласованные замены игроков.
- Начало игры неполными составами.
- Нахождение в игре посторонних лиц.
- Неспортивное поведение: саботирование матчей, манипулирование правилами, моральное давление на соперника, флуд в чат.
- Любые действия, противоречащие Регламенту и правилам Valorant.

8.5. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию с турнира:

- Ввод в заблуждение Организатора или членов оргкомитета.
- Использование сторонних программ и технических средств, влияющих на ход игры.
- Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организатора;

9. Особые условия.

9.1. Подтверждая свое участие в турнире, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Организатор вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях Московской Федерации профсоюзов или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий;

К положению о проведении
Киберспортивного турнира «Семь Холмов»

Регламент проведения турнира по дисциплине «Dota 2» в рамках
Киберспортивного турнира «Семь Холмов»

1. Общие положения

1.1. Игровой платформой турнира является ПК.

1.2. Игровой средой турнира является компьютерная игра Dota 2.

1.3. Формат турнира: командные соревнования, пять на пять. Каждая команда имеет право иметь одного запасного игрока.

1.4. Турнир проводится в четыре этапа.

1.4.1. Формат соревнований – турнир проводится в 4 этапа: 1) Квалификация 2) Групповой этап 3) Игры на вылет 4) Финал.

1.4.2. Все зарегистрировавшиеся команды (до 64 коллектива) сначала играют ВО1 квалификации на вылет, 32 лучших проходят в групповой этап (группы определяются случайным образом)

1.4.3. В группе 4 коллектива, всего 8 групп. Игры в группе проходят в формате ВО1, каждая команда играет с каждой. За победу начисляется одно очко, за поражение 0. Две лучшие команды проходят в следующий этап, две вылетают. Если по итогам всех игр в группе сложилась ситуация равного количества очков трех или более команд – в следующий этап проходит та команда которая за все 3 игры группового этапа сделала в сумме “киллов” т.е убийств больше, чем команды соперники. В случае равного значения “киллов”, будет назначен матч, по итогам которого победитель пройдет дальше.

1.4.4. После игр группового этапа, лучшие 16 команд проходят в следующий этап, случайным образом формируется сетка. Игры 1\8 проходят по системе ВО1, 1\4 и 1\2 – ВО3, а финал – ВО5.

1.5. Церемония жеребьевки турнира состоится 30 апреля 2022 года.

1.6. Даты проведения соревнований: Квалификации - 11 мая, Групповой этап – 12-15 мая, Плей-офф– 16-18 мая, Финал - 28.

1.7. Время проведения квалификаций, групповых игр, игр на вылет:

- 19:00 – 20:10

- 20:30 – 21.50

-22:00 - 23:20

- 23:30 – 00:50

1.8. Возможно создание дополнительного дня.

1.9 Общее возможное количество зарегистрировавшихся команд – 64

1.10 В матчах участвуют 2 команды по 5 человек + по одному запасному и судья.

2. Правила игр и настройки.

2.1. Версия игры: лицензионная версия Dota 2, последний официальный патч

2.2. Лобби создается игроком-капитаном команды либо судьей по взаимной договоренности обеих команд.

2.3. Название лобби устанавливается судьей.

2.4. Игровые настройки лобби:

Режим игры – Capitans Mode. Местоположение сервера – Люксембург (сервер можно поменять по взаимной договоренности команд, об этом необходимо уведомить организаторов).

Наличие тренера – запретить.

Читы – запрещены.

2.5 Выбор стороны и право пика определяются капитанами команды с помощью «монетки» (команда /roll) в лобби или по взаимной договоренности обеих команд, после игры команды меняются стороной.

2.6. Побеждает команда, уничтожившая трон противника, или вынудившая команду противника покинуть игру. Покинутой игрой считается падение трона после написания «gg» в чат. Отправка сообщения “gg” в чат считается признанием поражения. Если “gg” в чат было написано случайно, однократно и отменено в течении 3 секунд игра продолжается.

2.7. Игроки должны явиться за 10 минут до начала матча и сообщить о готовности судье в discord и не позднее времени назначенного матча.

2.8. Замены основных игроков могут проводиться либо во время матча между картами либо между матчами и только по согласованию с судьей и только игроками которые были указаны при регистрации.

2.9 После окончания игры капитан команды, победившей в матче, обязан отправить скриншоты с результатами на discord-сервер.

2.10 Организацию и контроль за проведением турнира осуществляют организатор и члены оргкомитета Турнира (судьи).

3. Тайминг

3.3. Перерыв между матчами - 10 минут (может быть увеличен на усмотрение судьи)

3.4. Сообщение о нарушении, предоставление доказательств нарушения - 15 минут после окончания матча.

4. Время матча и явка на матч

4.1. Игроки должны явиться на матч за 10 минут до указанного времени старта матча. Опоздания на матч не допускаются.

4.2. При опоздании одной стороны вторая сторона имеет право требовать от судьи признания технического поражения.

5. Запись игры

- 5.1. Игроки имеют право вести запись игры с целью сбора материалов, доказывающих спорность момента и нарушение правил со стороны соперника.
- 5.2. В случае спорных моментов в матче, игроки обязаны предоставить запись игры по требованию судьи.

6. Паузы и технические проблемы.

- 6.1. Каждая команда имеет право использовать максимум по 2 тактические паузы за карту длительностью по 60 секунд.
- 6.2. Каждая команда имеет право на использование 1-ой технической паузы длительностью не более пяти минут.
- 6.3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по завершении паузы матч продолжается.
- 6.4. В случае возникновения технических неполадок у игроков, они обязаны сообщить об этой проблеме судье. Сообщения о технической проблеме после завершения матча не рассматриваются.
- 6.5. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.
- 6.6. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка карты/матча или техническое поражение в карте/матче.

7. Запрещено

- 7.1. Принимать участие в турнире с неуказанного в заявке аккаунта Steam.
- 7.2. Использовать никнеймы содержащие ненормативную лексику, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств.
- 7.3. Использовать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств на аватарах игроков.
- 7.4. Начинать игру неполными составами.
- 7.5. Нахождение в игре посторонних лиц.
- 7.6. Неспортивное поведение: саботирование матчей, манипулирование правилами, моральное давление на соперника, флуд в чат.

- 7.7. Умышленное использование багов игры (баг – ошибка в коде игры, которая влияет на ход матча).
- 7.8. Проводить несогласованные замены игроков.
- 7.9. Совершать любые действия, противоречащие Регламенту и правилам Dota 2.
- 7.10 Иметь вас-бан на аккаунте в любых играх за последний год.
- 7.11 Останавливать игру без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
- 7.12 Оскорблять соперника, использовать нецензурную лексику, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организатора;
- 7.13 - Явка на матч позднее, чем в назначенное время до установленного времени
- 7.14 - Использование сторонних программ, влияющих на ход игры.
- 7.15 - Ввод в заблуждение Организатора или членов оргкомитета.
- 7.16 - Использовать никнейм неуказанный в регистрации.
- 7.17 Писать “gg” в чат если это не является признанием поражения.

8. Дисциплинарные взыскания

8.1. Виды санкций:

- устное предупреждение (2 за матч одной команде, следующее устное предупреждение является техническим поражением);
- техническое поражение в матче;
- дисквалификация с Турнира.

8.2. Только Организатор и Главный судья может дисквалифицировать команду с Турнира.

8.3. Нарушения, за которые выносятся устное предупреждение:

- Остановка игры без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
- Использование никнейма содержащие ненормативную лексику, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств.
- Использование изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств на аватарах игроков.
- Использование ника не указанного в регистрации.

8.4. Нарушения, за которые присуждается техническое поражение в матче:

- Явка на матч позднее, чем в назначенное время до установленного времени.
- Умышленное использования багов игры (баг – ошибка в коде игры, которая влияет на ход матча).
- Несогласованные замены игроков.
- Начало игры неполными составами.
- Нахождение в игре посторонних лиц.
- Неспортивное поведение: саботирование матчей, манипулирование правилами, моральное давление на соперника, флуд в чат.
- Любые действия, противоречащие Регламенту и правилам Dota.
- Использованная и не отмененная фраза “gg” в чате.

8.5. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию с турнира:

- Ввод в заблуждение Организатора или членов оргкомитета.

- Использование сторонних программ, влияющих на ход игры.
- Участие в турнире с не указанного в заявке аккаунта Steam.
- Вас бан на аккаунте в любых играх за последний год
- Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организатора;

9. Технические проблемы

9.1. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 5 минут с разницей в счёте не больше 5 очков - назначается переигровка при тех же пиках, при всех иных ситуациях при вылете игроков и невозможности их переподключиться назначается полная переигровка.

9.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды, ставится пауза. В случае невозможности одного или нескольких игроков продолжить игру по независимым от них причинам, решение о продолжении матча принимается судьей.

9.3. При вылете пикера команды во время выбора и бана героев и невозможности быстрого его переподключения (потеря хотя бы одного осознанного бана или выбора героя), лобби матча создается заново. При этом пикеры должны будут повторить все сделанные до момента вылета пики и баны.

10. Порядок рассмотрения апелляции.

10.1. Все претензии по нарушению правил игры предъявляются в течение 20 минут после окончания матча. Претензию имеет право предъявить только капитан команды. Претензия направляется судьям главному судье в электронном виде на discord-сервере.

11. Особые условия.

11.1. Подтверждая свое участие в турнире, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Организатор вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях Московской Федерации профсоюзов или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий;

К положению о проведении
Киберспортивного турнира «Семь Холмов»

Регламент проведения турнира по дисциплине «Counter-Strike: Global Offensive» в
рамках киберспортивного турнира «Семь Холмов»

1. Общие положения.

1.1. Игровой платформой турнира является ПК.

1.2. Игровой средой турнира является компьютерная игра Counter-Strike: Global Offensive.

1.3. Формат турнира: командные соревнования, пять на пять. Каждая команда имеет право иметь одного запасного игрока.

1.4. Турнир проводится следующим образом:

1 этап (онлайн) – Квалификация: все зарегистрировавшиеся команды (до 64 коллектива) сначала играют ВО1 квалификации на вылет, 32 лучших проходят в групповой этап(группы определяются случайным образом).

2 этап (онлайн) – Групповой этап: в каждой группе 4 команды, всего 8 групп. Игры в группе проходят в формате ВО1, каждая команда играет с каждой. За победу начисляется одно очко, за поражение 0. Две лучшие команды проходят в следующий этап, две остальные вылетают. Если по итогам всех игр в группе сложилась ситуация равного количества очков без 2 победителей, то командам назначается дополнительные матчи на следующий день.

3 этап (онлайн) – Плей-офф: после игр группового этапа лучшие 16 команд проходят в следующий этап, случайным образом формируется сетка. Игры 1\8 проходят в формате ВО1, а игры 1\4 и 1\2 ВО3.

4 этап (офлайн) – Финал: проходит очно в формате ВО5.

1.5. Турнир проходит с 2 по 30 мая 2022 года.

1.6. Квалификация проходит на платформе faceit. Администратор скидывает приглашение на faceit в личные сообщения капитанам, далее капитаны рассылают своей команде ссылку на турнир.

1.7. Групповой этап проходит на личных серверах. Команды проводят бан карт в комнате discord с судьей, капитаны заходят в комнаты под названием «бан карт №» по своим номерам.

1.8. Плей-офф проходит на личных серверах. Команды проводят бан карт в комнате discord с судьей, капитаны заходят в комнаты под названием «бан карт №» по своим номерам.

1.9. Даты проведения соревнований: Квалификация – 2 мая, Групповой этап – 3-6 мая, Плей-офф 7-9 мая, Финал - 27 мая.

1.10. Время проведения квалификаций, групповых игр, игр на вылет:

- 19:00 – 20:10

- 20:30 – 21.50

-22:00 – 23:20

- 23:30 – 00:50

1.11. Общее возможное количество зарегистрировавшихся команд – 64.

2. Правила игр и настройки.

2.1. Все команды должны быть готовы за 30 минут до начала игры. В том случае, если команда не может быть готова вовремя, она должна сообщить об этом организаторам по крайней мере за 3 часа до начала игры.

2.2. Игроки не имеют права использовать какое-либо внешнее программное или аппаратное обеспечение, влияющее на игру. Строго запрещаются любые модификации, которые изменяют игру или дают игроку любое преимущество.

Каждый игрок должен иметь прайм-акаунт. Запрещено использовать баги игры.

2.3. Игроки, которые имели VAC-бан на аккаунте в течение последних 12 месяцев, не допускаются к участию. Если игрок получает VAC-бан во время турнира, команда будет дисквалифицирована.

2.4. Все игроки должны использовать свои официальные никнеймы во время игр.

2.5. Порядок выбора карт для матчей BO1: Капитаны команд и судья по принципу «монетки» выбирают очередность бана карт (если команды договорятся об одной карте в стадии BO1, можно не использовать бан карт).

Команда А банит первую карту

Команда Б банит вторую карту

Команда А банит третью карту

Команда Б банит четвертую карту

Команда А банит пятую карту

Команда Б банит шестую карту

2.6. Порядок выбора карт для матчей ВОЗ: Капитаны команд и судья по принципу «монетки» выбирают очередность бана карт.

Команда А банит первую карту

Команда Б банит вторую карту

Команда А выбирает третью карту (команда Б выбирает сторону, за которую начинает матч)

Команда Б выбирает четвертую карту (команда А выбирает сторону, за которую начинает матч)

Команда А банит пятую карту

Команда Б банит шестую карту

Оставшаяся седьмая карта используется для проведения третьей карты матча (за выбор стороны играется ножевой раунд).

2.7. Порядок выбора карт для матчей ВО5: Капитаны команд и судья по принципу «монетки» выбирают очередность бана карт.

Команда А банит первую карту

Команда Б банит вторую карту

Команда А выбирает третью карту (команда Б выбирает сторону, за которую начинает матч)

Команда Б выбирает четвертую карту (команда А выбирает сторону, за которую начинает матч)

Команда А выбирает пятую карту (команда Б выбирает сторону, за которую начинает матч)

Команда Б выбирает шестую карту (команда А выбирает сторону, за которую начинает матч)

Оставшаяся седьмая карта используется для проведения пятой карты матча (за выбор стороны играется ножевой раунд).

2.8. Список карт турнира:

- Dust 2
- Train
- Nuke
- Inferno
- Mirage
- Vertigo
- Overpass

2.9. За настройку сервера отвечают организаторы и капитаны команд. Если команда увидела неточности, она обязана обратить внимание судьи на некорректные настройки.

2.10. Все жалобы по GOTV demo будут рассматриваться только если команда заявила об этом главному администратору в течении 20 минут после окончания матча в котором было замечено нарушение !

2.11. Запрещено сообщать кому-либо кроме других участников о сервере, где проходят игры

2.12. Формат проведения матчей на серверах:

- После бана карт, команды подключаются на назначенный сервер судьи.
- Как только все команды подключились и готовы к старту, игроки прописывают в чате: `!ready` `!ready /ready`. Либо судья сам запускает матч.
- После старта проходит ножевой раунд за сторону. После победы в ножевом раунде, команда прописывает в чате `!swap` (если хочет поменять сторону), `!stay` (если хочет остаться на текущей стороне). Либо судья сам меняет по желанию победившей команды.
- После окончания матч каждая команда делает скрин результата с таблицей.

3. Паузы в играх.

3.1. Команда может использовать только 4 паузы за матч (за игровую карту).

3.2. Паузы между играми в серии до двух побед не должны превышать 10 минут, до трех побед не более 15 минут.

3.3. Пауза в игре не может превышать 1 минуту.

3.4. Во время пауз участник не имеет права покидать игровое место без разрешения главного судьи турнира.

3.5. Покидать игровое место в сериях Плей-офф игрок может только между играми. Время паузы между играми не должно превышать 10-15 минут.

4. Время матча и явка на матч.

4.1. Игроки должны явиться на матч за 10 минут до указанного времени старта матча. Опоздание на матч не допускается.

4.2. При опоздании одной стороны, вторая сторона имеет право требовать от судьи признания технического поражения.

5. Запись игры.

5.1. Игроки имеют право вести запись игры (playdemo) с целью сбора материалов, доказывающих спорность момента и нарушение правил со стороны соперника.

5.2. В случае спорных моментов в матче, игроки обязаны предоставить запись игры по требованию судьи.

6. Непредвиденная остановка матча по техническим причинам.

6.1. В случае, если в игре произошла техническая проблема, то необходимо доиграть оставшееся время и при необходимости взять паузу.

6.2. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по завершении паузы матч продолжается.

6.3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, они обязаны сообщить об этой проблеме судье. Сообщения о технической проблеме после завершения матча не рассматриваются.

6.4. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

6.5. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка карты/матча или техническое поражение в карте/матче.

7. Запрещено.

7.1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры Counter-Strike: Global Offensive.

7.2. Использование «багов» карты.

7.3. Нахождения в игре посторонних лиц.

7.4. Оскорбления в адрес противников, администрации и других участников соревнований.

- 7.5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или администратором. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.
- 7.6. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и указанных причин.
- 7.7. Начало игры неполными составами.
- 7.8. Использование стороннего ПО для получения преимущества в игре.
- 7.9. Начало игры, если соперник не готов и сообщил о неготовности.
- 7.10. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.
- 7.11. Использование игровых никнеймов, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.
- 7.12. Отправка необоснованно большого количества сообщений в чат, в каналах Discord'a и игры.
- 7.13. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован, и произошел впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать игрока/команду без предупреждения.

8. Дисциплинарные санкции:

- 8.1. За несоблюдение правил к командам будут применяться санкции.
- 8.2. Санкции и штрафы определяются главным судьей турнира, и будут сообщаться представителям команды.
- 8.3. Каждое нарушение будет наказываться штрафными очками, причем каждое штрафное очко эквивалентно 20% от виртуального выигрыша (очков) команды. Каждая команда может набрать до 5 штрафных очков, после чего будет дисквалифицирована, если продолжит нарушать правила.
- 8.4. Штрафные очки будут определяться главным судьей на основании серьезности нарушения. Самые распространенные нарушения: опоздания на матч, неправильные никнеймы, замены игроков, неспортивное и агрессивное поведение.
- 8.5. Участники предоставляют Организаторам право на лишение себя % от виртуального выигрыша (очков) на основании нарушений правил, сделанных игроками / тренером / менеджментом команды.
- 8.6. По окончании каждого поединка участники обязаны согласовать протокол матча. За отказ согласовать протокол матча судья вправе присудить команде поражение;

8.7. За оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов, главный судья онлайн-турнира вправе дисквалифицировать команду соревнований.

8.8. Команды обязаны подключиться к игре не менее чем за 10 минут до установленного времени начала матча. Неявка на матч в указанное время без уважительной причины наказывается поражением. Повторная неявка наказывается дисквалификацией.

8.9. Нарушения, за которые выносятся устное предупреждение:

- Остановка игры без объяснения причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
- Использование никнейма, содержащего ненормативную лексику, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств.
- Использование изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или другие формы ненависти к представителям тех или иных национальностей, меньшинств на аватарах игроков.
- Использование никнейма, не указанного при регистрации.

8.10. Нарушения, за которые присуждается техническое поражение в матче:

- Явка на матч позднее, чем в назначенное время до установленного времени.
- Умышленное использования багов игры (баг – ошибка в коде игры, которая влияет на ход матча).
- Несогласованные замены игроков.
- Начало игры неполными составами.
- Нахождение в игре посторонних лиц.
- Неспортивное поведение: саботирование матчей, манипулирование правилами, моральное давление на соперника, флуд в чат.
- Любые действия, противоречащие Регламенту и правилам Counter-Strike: Global Offensive.

8.11. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию с турнира:

- Ввод в заблуждение Организатора или членов оргкомитета.
- Использование сторонних программ и технических средств, влияющих на ход игры.

-Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативныеи отрицательные комментарии в адрес судьи или Организатора;

8.12. Все предупреждения и наказания отражаются в протоколе матча.

9. Порядок рассмотрение апелляций.

9.1. Все претензии по нарушению правил игры предъявляются в течении 20 минут после окончания матча. Претензию имеет право предъявить только капитан команды. Претензия направляется судьям главному судье в электронном виде на discord-серверах.

10. Особые условия.

10.1. Подтверждая свое участие в турнире CS:GO, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Организатор вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку его участием в турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях Московской Федерации профсоюзов или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий.

Приложение №4

К положению о проведении
Киберспортивного турнира «Семь холмов»

Регламент проведения турнира по дисциплине «FIFA 22» в рамках
Киберспортивного турнира «Семь Холмов»

1. Общие положения

1.1. Игровой платформой турнира является игровая консоль Sony PlayStation 4, Sony PlayStation 5 (Любая комплектация) или ПК.

1.2. Игровой средой турнира является симулятор футбола - игра «FIFA 22» от компании «EA Sports» через товарищеские матчи.

1.3. Формат турнира: индивидуальное соревнование киберфутболистов в формате «один на один».

1.4. Турнир проводится в четыре этапа.

1.4.1. Формат соревнований – турнир проводится в 4 этапа: 1) Квалификация 2) Групповой этап 3) Игры на вылет 4) Финал.

1.4.2. Все зарегистрировавшиеся игроки сначала играют ВО1 квалификации на вылет, 32 лучших проходят в групповой этап(группы определяются случайным образом)

1.4.3. В группе 4 игрока, итого 8 групп. Игры в группе проходят в формате ВО1, каждый игрок играет с каждым. За победу начисляется одно очко, за поражение 0. Два лучших игрока проходят в следующий этап, двое остальных вылетают. Если по итогам всех игр в группе сложилась ситуация равного количества очков двух или более игроков – в следующий этап проходит тот игрок, который за все 3 игры группового этапа забил в сумме “голов” больше, чем игроки соперники. В случае равного значения в “голов”, будет назначен матч, по итогам которого победитель пройдет дальше.

1.4.4. После игр группового этапа, лучшие 16 игроков проходят в следующий этап, случайным образом формируется сетка. Игры 1\8 проходят по системе ВО1, 1\4 и 1\2 – ВО3, а финал – ВО5.

1.5. Церемония жеребьевки турнира состоится 30 апреля 2022 года.

1.6. Даты проведения соревнований: Квалификации - 2 мая, Групповой этап – 3-6 мая, Плей-офф– 7-9 мая, Финал -29.

1.7. Время проведения квалификаций, групповых игр, игр на вылет:

- 19:00 – 20:10

- 20:30 – 21.50

-22:00 - 23:20

- 23:30 – 00:50

1.8. Возможно создание дополнительного дня.

1.9 Версия игры: последнее доступное обновление. Если по техническим причинам обновить составы невозможно, то матч проходит с теми составами, которые есть на консоли или ПК.

1.10 Матчи проходят в обычном формате (обычными командами с уникальным рейтингом).

1.11 Участники должны использовать одну учетную запись в течение всех этапов соревнования.

1.12 Участники должны использовать один и тот же игровой никнейм в течение всех этапов соревнования.

1.13 Участники должны использовать только тот игровой ник, который был указан в заявке.

1.14 Игроки должны делать скриншоты результатов всех матчей, (побед и поражений) любых нарушений оппонента и сохранять их до конца турнира. Скриншоты должны быть предоставлены судье соревнования по первому требованию. Отсутствие скриншота приравнивается к поражению в спорных ситуациях.

1.15 Все матчи играют до конца, 90 минут игрового времени. Если матч прервался по техническим причинам, то необходимо доиграть оставшееся время. Время на доигровку определяется следующим образом: 90 минут "+" 5 минут "-" сыгранное время до разрыва. Мячом владеет участник, находившийся с мячом в момент разрыва. Доигрывать матч нужно теми командами, которыми участники играли до разрыва. После завершения времени доигровки, игроки обязаны нажать на паузу, судья матча контролирует выход из матча. Мячи, которые забиты после времени доигровки, не засчитываются.

1.16 Если на момент непреднамеренного разрыва связи в матче были удаления, причем состав команд оказался неравным, то в ворота команды, у которой удалений было больше, засчитывается один гол за каждого удаленного игрока сверх удалений другой команды, но только при условии, что до конца игры осталось не менее 10 минут игрового времени.

1.17 За настройку параметров игры и индивидуальных настроек управления до начала матча отвечают оба игрока.

1.18 Игрок, выигравший матч, обязан лично сообщить результат матча судьям турнира.

1.19 Если игроки заметили неточности в настройках, то они имеют право перезапустить матч до 5 минуты игрового времени.

2. Правила игр и настройки.

2.1 Версия игры: лицензионная версия «FIFA 22», последний официальный патч.
Платформа PS/PC.

- * Длительность тайма: 6 минут;
- * Уровень сложности: легендарный;
- * Скорость игры: нормальная;
- * Игра рукой: исключено;
- * Максимально количество замен в матче: 3;
- * Погода: ясная;
- * Интерфейс: имя игрока и индикатор;
- * Индикатор игрока: имя игрока;
- * Отображение времени и счета: вкл.;
- * Мини-карта: 2D;
- * Прокрутка составов: выкл;
- * Громкость комментаторов: 0;
- * Своя тактика: разрешено;
- * Защита: только тактическая;
- * Камера: ТВ-Трансляция (высота: 20; масштаб: 0);
- * Камера вратаря: Профи
- * Задачи игрокам: можно менять;
- * Судья: рандом;
- * Тип игры: Товарищеский матч;
- * Тип составов: Онлайн;
- * Защита: тактическая;
- * Свои схемы: разрешены;
- * Свои тактики: разрешены;
- * Скорость игры: нормальная;
- * Офсайды: включены;
- * Можно выбирать клубные и национальные команды;

2.2. Участникам турнира необходимо Интернет-соединение:

- Необходим тип NAT: Тип 2 или 1.

- Требуется использовать LAN подключение консоли к интернету.
- Скорость загрузки в сеть и из сети: строго более 5 мбит/с.

2.3 Игроки, вышедшие в плей-офф турнира должны быть технически готовы вести трансляцию своих игр на Twitch.tv или YouTube (необходимо для организации трансляции матчей).

3. Тайминг

3.2. Таймаут на подтверждение счета после завершения игры или открытия спора - 5 минут

3.3. Перерыв между матчами - 5 минут (может быть увеличен на усмотрение судьи)

3.4. Сообщение о нарушении, предоставление доказательств нарушения - 15 минут после окончания матча.

4. Время матча и явка на матч

4.1. Игроки должны явиться на матч за 10 минут до указанного времени старта матча. Опоздания на матч не допускаются.

4.2. При опоздании одной стороны вторая сторона имеет право требовать от судьи признания технического поражения.

5. Запись игры

5.1. Игроки имеют право вести запись игры с целью сбора материалов, доказывающих спорность момента и нарушение правил со стороны соперника.

5.2. В случае спорных моментов в матче, игроки обязаны предоставить запись игры по требованию судьи.

6. Паузы и технические проблемы.

6.1. Каждый участник имеет право использовать максимум по 4 паузы за матч длительностью по 30 секунд.

6.2. Каждый участник имеет право на использование технической паузы общей длительностью не более пяти минут.

6.3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, игрок может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по окончании паузы матч продолжается.

6.4. В случае возникновения технических неполадок у игроков, они обязаны сообщить об этой проблеме судье. При сообщении о технической проблеме после

завершения матча, она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

6.5. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

6.6. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка матча или техническое поражение в матче.

6.7. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект игрока, со стороны которого произошел баг.

7. Запрещено

5.1. Любые действия, противоречащие данным Правилам.

5.2. Оскорбления в адрес противника, оргиназаторов, судей и других участников соревнований.

5.3. Неспортивное поведение, которое определяется судьями турнира.

5.4. Намеренно прерывать матч.

5.5. Остановка игры для замены игрока, корректировки расстановки, изменения тактики своей команды и других действий, связанные и не связанные с игровым процессом, если мяч в игре и находится у соперника (равно – нет контроля мяча) и/или мяч находится на половине поля соперника.

5.6. Остановка игры с помощью кнопки «PS» на геймпаде или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча.

5.7. Затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом, без прессинга со стороны соперника, без попыток идти в атаку и переходов на половину поля соперника в течение 5 игровых минут.

5.8. Переключение на вратаря в опасной ситуации нажатием кнопки "Сенсорная панель".

5.9. Нахождения в игре посторонних лиц.

5.10. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.д.

5.11. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и указанных причин.

5.12. Использование программ, влияющих на игровой процесс (например, wallhack).

5.13. Использование игровых никнеймов, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

8. Дисциплинарные взыскания

- устное предупреждение (2 за матч одной команде, следующее устное предупреждение является техническим поражением);

- техническое поражение в матче;

- дисквалификация с Турнира.

8.1. Только Организатор и Главный судья может дисквалифицировать команду с Турнира.

8.2. Нарушения, за которые выносятся устное предупреждение:

- Неспортивное поведение, которое определяется судьями турнира.

- Намеренно прерывать матч.

- Остановка игры для замены игрока, корректировки и расстановки и изменения тактики своей команды и других действий, связанных и не связанных с игровым процессом, если мяч в игре и находится у соперника (равно – нет контроля мяча) и/или мяч находится на половине поля соперника.

- Остановка игры с помощью кнопки «PS» на геймпаде или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча.
- Затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом, без прессинга со стороны соперника, без попыток идти в атаку и переходов на половину поля соперника в течение 5 игровых минут.

8.2. Нарушения, за которые выносятся техническое поражение:

- Нахождения в игре посторонних лиц.
- Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.
- Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

8.3. Нарушения, за которые участник дисквалифицируется:

- Оскорбления в адрес противника, администрации и других участников соревнований.
- Использование программ, влияющих на игровой процесс (например, wallhack).
- Использование игровых ников, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

9. Особые условия.

9.1. Подтверждая свое участие в турнире, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:

- Организатор вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях Московской Федерации профсоюзов или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

- Организатор вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий