

УТВЕРЖДАЮ

И. о. директора

КГКП «Костанайский
строительный колледж»

О. Терновая

2020 г.



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет правила городского онлайн турнира по Counter-Strike: Global Offensive (далее «Турнир») среди учащихся школ 8-9 классов г. Костанай для любительских команд.

Регламент обязателен для исполнения всеми командами и участниками, принимающими участие в данном турнире. Участие в турнире означает полное согласие с настоящим регламентом.

Турнир по Counter-Strike: Global Offensive – это совокупность мероприятий и соревнований, направленных на определение сильнейшей команды в платной многопользовательской компьютерной игре, разработанной компанией Valve Corp. (далее «Игра»).

Организатор турнира: КГКП «Костанайский строительный колледж» УОАКО.

Цели и задачи турнира:

- поддержка и развитие регионального киберспорта;
- повышение мастерства игроков;
- привлечение к занятиям киберспортом молодежи и подростков для организации активного отдыха и досуга, содействие становлению и воспитанию командного духа молодого поколения, важного в профессиональном и социально-культурном плане.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

Все матчи, кроме финальных, играют в формате Best of 1 (до первой победы). Финальные игры проходят в формате Best of 3 с картой преимущества (до двух побед). Матчи турнира проходят на картах, которые были обозначены организатором турнира. Все матчи турнира проходят на текущем патче игры.

3. СОСТАВ КОМАНД И ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

Команда включает в себя 7 игроков (5 основных, 2 запасных) с активными аккаунтами Steam.

Участвовать в игре могут только учащиеся школ 8-9 классов г. Костанай.

В турнире могут участвовать не более одной команды со одной школы.

Каждая команда формируется заблаговременно до начала турнира и регистрируется в соответствующей форме. Выбывший из турнира игрок получает статус зрителя-запасного игрока (далее «Stand-in») и имеет возможность продолжить участие в турнире только по решению организатора в случае необходимости в замене другого игрока.

Администрация оставляет за собой право объявлять о составах команд только после завершения регистрации и всех процедур по формированию сетки на месте проведения турнира.

Игрок не может состоять более чем в одной команде, если иное не указано организаторами турнира.

Все игроки обязаны записывать POV demo (команда "record название_записи" в консоли). Отсутствие POV демо влечёт за собой исключение игрока из турнира или техническое поражение во время турнира.

В случае подозрения игроков на использование сторонних программ или багов игры. Капитаны противоположных команд могут запросить рассмотрение администраторами турнира POV demo для вынесения окончательного вердикта. Но не более 3 demo записей с противоположной команды.

При любых изменениях состава команды она автоматически будет исключена из турнира.

При подозрении в читерстве, багоюзе, админ может снять игрока с турнира и запросить POV демо.

4. РЕГИСТРАЦИЯ НА ТУРНИР

Для того чтобы принять участие в турнире, необходимо подать заявку в по ссылке <https://forms.gle/dSaVwmYRLrzCoaRw8>. с 12 по 18 ноября 2020 г.

Каждая команда обязана заполнить анкету в заявке на участие, предоставив достоверные данные.

Регистрация на турнир доступна с момента публикации анонса турнира до объявления его сетки.

Организаторы турнира оставляют за собой право отказать в регистрации любому участнику без объяснения причин.

5. КОММУНИКАЦИЯ, ПРАВИЛА ВЗАИМНОГО ОБЩЕНИЯ ОРГАНИЗАТОРОВ И УЧАСТНИКОВ ТУРНИРА

Для коммуникации с организаторами/администрации турнира, капитанам команд необходимо зайти на сервер Discord. (ссылка приглашения на сервер: <https://discord.gg/AEn9wzj6FJ>)

Так же после того как вы присоединились к серверу, необходимо представится. (например: «Капитан команды «Название команды» и ваше имя»)

Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам турнира.

Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов запрещены, и могут привести к дисквалификации команды или игрока.

Неформальное общение в лобби игры или в зрительном зале не должно нарушать других правил регламента и по требованию судьи или комментатора турнира должно быть прекращено.

6. ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧЕЙ ТУРНИРА

6.1. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

Во время турнира на месте проведения игроки команд должны прибыть в игровую зону, где следовать дальнейшим указаниям организаторов.

Игроки команд, не участвующих в текущих матчах, приравниваются к зрителям и должны оставаться в общей зоне, не препятствуя проведению матчей в игровой зоне. В случае нарушения порядка, организаторы имеют право удалить любого зрителя с места проведения мероприятия.

6.2. НАЧАЛО МАТЧА

Начало транслируемых матчей осуществляется только по команде судьи или комментатора турнира.

Запрещено начинать транслируемую организаторами игру при отсутствии в лобби всех наблюдателей.

Матчи проходят один за другим с перерывом не более 10 минут для смены команд в игровой зоне, решафла и начала стадии пиков и банов.

6.3. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Сторонним наблюдателям и запасным игрокам не разрешено присоединяться к игре.

Каждая команда вправе поставить паузу, исключая технические проблемы, не более чем 3 раза за матч на 1 минуту. В случае необходимости дальнейшей остановки игры, команда может пользоваться временем противника, но только по обоюдному согласию капитанов команд; в случае несогласия капитана команды противников, игра обязана быть продолжена. Также пауза может быть продолжена на дополнительное время по решению судьи.

Чтобы взять тактическую паузу, требуется зайти в меню ESC и начать голосование на взятие перерыва.

Команда обязана сообщить о паузе сообщением в чате и затем объяснить ситуацию в чат-комнату турнира или лично судье матча. В случае микропауз/пауз на старте загрузки игры (не дольше 60 секунд), достаточно изложить суть проблемы в чат игры. В случае паузы более чем 60 секунд команда, которая поставила паузу и не сообщившая причину паузы, по решению судьи может получить техническое поражение.

В случае, если технические проблемы затрагивают всех игроков и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку с такими же выбранными и заблокированными героями или с другими по просьбе команд.

6.4. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

По окончании игры игрокам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры.

7. ЛОББИ И ИГРОВЫЕ АККАУНТЫ

Все матчи турнира проходят на серверах, предоставляемых организатором турнира, либо спонсором.

Пароль для коннекта на сервер будет предоставлен командам непосредственно перед матчем.

Запрещено предоставлять доступ к аккаунту сторонним лицам, а также осуществлять любые другие действия с аккаунтами, запрещенные соглашениями игры и настоящим регламентом.

8. ИЗМЕНЕНИЯ В РАСПИСАНИИ ТУРНИРА

Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей турнира.

О подобных изменениях все команды будут оповещены незамедлительно.

9. НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ТУРНИРА И СУДЕЙСТВО

9.1 НАРУШЕНИЯ

Нарушение правил турнира может привести к дисквалификации игрока или команды. К нарушениям относятся:

- нарушения настоящего регламента;
- непристойное поведение в зоне места проведения турнира;
- оскорбление других участников, зрителей, оппонентов или организаторов турнира и другие нарушения общественного порядка;
- умышленное исключение игроков команды противника или судей турнира из лобби;
- изменение выбора карт в случае пересоздания игрового лобби/сервера;
- флуд в чате игры, создание помех для проведения турнира;
- использование чужих аккаунтов;
- нарушение правил использования паузы;
- использование скриптов, ботов, программных ошибок и др.
- запрещено в процессе игры выходить в наблюдатели (spectators).
- запрещено во время игры переходить на сторону противника.
- запрещено переподключаться на сервер и играть 2 или более раз в одном раунде.

9.2 СУДЕЙСТВО

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 организатору турнира.

После окончания матча результат игры считается подтвержденным и опротестованию не подлежит.

Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы турнира. О решении проблемы судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством чата или лично.

Решение по спорной ситуации, вынесенное организатором турнира, является окончательным.

Дисквалифицированная команда или участник теряют право на получение наград за турнир, из которого она или он были дисквалифицированы.

Если вы заметили существенные нарушения в проведении турнира или имеете доказательства несправедливого решения судьи, жалобу можно подать непосредственно представителю администрации на месте проведения.

10. ТРАНСЛЯЦИИ МАТЧЕЙ

Матчи турнира могут транслироваться организаторами с участием комментаторов. Организаторы оставляют за собой право выбирать и пересматривать выбор транслируемых матчей по своему усмотрению.

Команды и игроки не имеют право транслировать матчи от своего лица на собственных информационных ресурсах, либо ресурсах третьей стороны. Любые наблюдатели, кроме официальных, запрещены.

11. ПРОЧЕЕ

Организаторы турнира имеют право вносить изменения в регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

12. ДОПОЛНИТЕЛЬНО

12.1. Структура турнира

Игра состоит из 2-х периодов. Первый — 15 раундов (к примеру 9-6), второй период заканчивается победой одной из команд при 16 выигранных раундах. (к примеру 16-13)

Продолжительность раунда составляет 1:55 минут.

В начале каждого периода у команд есть по 800\$ на счету.

Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Право выбора стороны разыгрывается с помощью ножевого раунда.

В случае если по истечении 2-х периодов команды имеют равное количество выигранных раундов (15-15), назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда.

В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.

12.2. Настройки игры

Рекомендуемые настройки игры:

cl_interp 0

cl_interp_ratio 1

скорость 128000

cl_cmdrate 128

```
cl_updaterate 128
cl_allowdownload 1
cl_downloadfilter 0
ds_get_newest_subscribed_files
voice_enable 1
Настройки сервера
mp_startmoney 800
mp_roundtime 1,92
mp_freezetime 10
mp_maxrounds 30
mp_c4timer 40
sv_pausable 1
ammo_grenade_limit_default 1
ammo_grenade_limit_flashbang 2
ammo_grenade_limit_total 4
```

Разминка

Обе команды должны набрать !ready чтобы начать матч. У вас есть в общей сложности 10 минут, чтобы зайти на сервер и начать игру. В противном случае команда, которая не подтвердила начало матча командой !ready будет дисквалифицирована с турнира. Вам разрешается играть не полным составом команды, но вы обязаны начать матч командой !ready.