

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти-Событие»

\_\_\_\_\_/Д.Г. Каланов/

«14» апреля 2020 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении кибертурнира по Counter-Strike: Global Offensive  
«IT Cyber Games 2020»



Санкт-Петербург

2020

## **1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения.**

- 1.1. Полное название соревнования: Кибертурнир по Counter-Strike: Global Offensive «IT Cyber Games 2020»
- 1.2. Организаторы соревнования: ООО «АйТи–Событие»
- 1.3. Место проведения: онлайн
- 1.4. Дата: 26 апреля 2020.
- 1.5. Сайт турнира: <https://it-challenge.ru/events/18069>
- 1.6. Руководитель проекта: Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08.
- 1.7. Состав судейской бригады объявляется на брифинге.

## **2. Призы.**

- 2.1. За 1-е командное место – кубок, медали, наградная продукция.
- 2.2. За 2-е и 3-е командное место – призы, медали, наградная продукция.

## **3. Расписание соревнований.**

Дата: 26 апреля 2020

- 9:30 - 10:30 - регистрация
- 10:30 - 10:55 – открытие
- 11:00 - 16:30 – групповой этап
- 16:30 - 20:00 - плей–офф
- 20:00 - 20:30 - награждение победителей

## **4. Требования к участникам и условия их допуска.**

- 4.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, подавшие заявку в установленной форме и оплатившие участие минимум за 1 час до начала соревнований, если это не оговорено отдельно.
- 4.2. Подача заявок на участие в турнире заканчивается 24 апреля 2020 в 17.00, до этого времени все команды и участники должны отправить организатором на электронную почту ([itccup@it-events.com](mailto:itccup@it-events.com)) скан (фотографию) заявки на участие (образец заявки см. в Приложении №1). Заявка должна быть подписана руководителем компании, HR–менеджером или куратором команды, и заверена печатью компании.
- 4.3. Команда должна состоять из 5-ти участников.
- 4.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях.
- 4.5. Посещая соревнования, участники соглашаются принимать участие в возможной фото– и видеосъемке, теле– или радиотрансляции мероприятия и разрешают использовать фото–, видео– и аудиозаписи с их участием.
- 4.6. Участники соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.
- 4.7. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм на протяжении всего турнира.

- 4.8. В рамках турнира участник может входить в состав только одной команды.
- 4.9. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта третьему лицу.
- 4.10. Участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику игры, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 4.11. Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры (Fair Play).
- 4.12. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.13. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в турнире, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.
- 4.14. Перед началом соревнования участникам необходимо:
- зарегистрироваться на платформе Steam (<https://store.steampowered.com/>).
  - скачать игру Counter-Strike: Global Offensive
  - установить мессенджер Discord

## 5. Общие положения.

- 5.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 5.2. Все турнирные сервера используют конфигурационный файл `esl5on5.cfg`. Настройки игры производятся согласно данной конфигурации.
- 5.3. Вся коммуникация между игроками, судьями, организаторами и зрителями проходит в специальном чате для турнира «IT Cyber Games 2020» в мессенджере Discord (см. раздел «Правила коммуникации»).
- 5.4. Системные требования для разных OS: <https://store.steampowered.com/app/413850/>
- 5.5. Все игры будут проходить в формате: «best of 1» (bo1). Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
- 5.6. В каждом матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 5.7. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников - 5 (пять) минут после записи судьи в капитанском чате Discord'a с указанием противников и информацией для коннекта (ip и пароль).
- 5.8. Игры проводятся на 7 картах: (01) `de_inferno`, (02) `de_mirage`, (03) `de_train`, (04) `de_nuke`, (05) `de_overpass`, (06) `de_dust2`, (07) `de_vertigo`.
- 5.9. **Вход в игру** осуществляется через консоль разработчика (кнопка на клавиатуре ~). В командной строке необходимо ввести ip сервера и пароль в формате (вся информация будет поступать капитанам команд в специальном капитанском чате Discord'a):

*Пример: connect 193.26.217.156:27017;password 0804*

- 5.10. **Выбор карты.** Обе команды заходят в игру в полном составе. Все игроки сообщают о готовности в общем чате командой **!ready**. В игровом чате методом вычеркивания участники определяют игровую карту. Команда, находящаяся выше по сетке (команда указанная в турнирной таблице первой), вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда и так по очереди. Текст: «название команды veto название карты».

*Пример:*

«TeamA vs TeamB», TeamA – указана первой, поэтому она первой начинает вычеркивать карты.

TeamA veto de\_inferno;

TeamB veto de\_mirage;

TeamA veto de\_train;

TeamB veto de\_nuke;

TeamA veto de\_overpass;

TeamB veto de\_dust2;

Autopick last map de\_vertigo

Затем производится смена на выбранную карту. После загрузки выбранной карты все игроки повторно должны сообщить о готовности командой **!ready**.

5.11. **Выбор стороны.** После выбора карты начинается нулевой ножевой раунд. Капитан команды победителя выбирает сторону: **!stay**, чтобы выбрать текущую и **!switch**, чтобы поменять. После рестарта все игроки вновь сообщают о своей готовности командой **!ready** в общем игровом чате.

5.12. **Смена стороны.** Смена стороны происходит после 15 раунда. Капитаны обеих команд должны написать в общем игровом чате **!switch**. После перезапуска все игроки должны сообщить о своей готовности в общем игровом чате командой **!ready**. Обратите внимание, что при смене сторон пауза будет дольше привычной.

5.13. Все матчи стартуют по команде судьи.

5.14. **Таймауты.**

5.14.1. Взять таймаут (паузу) можно только во время freeze time (сразу после окончания раунда или перед началом нового раунда)

5.14.2. Для этого участник пишет в чате команду **!pause**. Если использовать в любое другое время раунда, то матч приостановится на следующем freeze time (фризтайме).

5.14.3. Для снятия паузы необходимо прописать в чате **!unpause**.

5.14.4. Команда может взять по 1-му тайм-аут на каждой стороне. Таймаут не может превышать 3 (три) минуты.

5.14.5. Если по истечении 3 (трех) минут участник команды не вернулся на сервер, команда может продолжить игру вчетвером, при этом пятый участник должен зайти на сервер в течение двух следующих геймов, в любой момент игры. Если команда отказывается продолжить игру вчетвером — команда получит техническое поражение в матче.

5.14.6. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру **!unpause**.

5.14.7. Если произошли **технические проблемы** после начала раунда капитаны обеих команд должны написать в общий чат **!pause** и сообщить судье о возникшей проблеме, и если необходима загрузка бэкапа текущего раунда, сообщить судье номер раунда, к которому нужно вернуться. После решения технических проблем для продолжения матча необходимо написать в общий чат **!unpause**.

5.14.8. Остановка гейма по любым причинам, кроме выше перечисленных, расценивается как нарушение принципов честной игры.

**6. Формат проведения матчей.**

6.1. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов каждый.

- 6.2. В начале каждого гейма на финансовом счету каждой команды находится по 800 USD.
- 6.3. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй - за атаку (Terrorist Force).
- 6.4. Победителем считается команда, первая набравшая 16 выигранных раундов.
- 6.5. **Овертаймы.**

6.5.1. **На групповом этапе.**

- a. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов (15-15), командам присуждается **ничья**, гейм считается сыгранным. Овертайм НЕ проводится.

6.5.2. **На этапе плей-офф.**

- a. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый.
- b. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма.
- c. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.
- d. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.
- a. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли в первом периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

**7. Формат проведения турнира.**

- 7.1. Формат проведения турнира зависит от количества команд. Возможны 2 варианта:
- a. Весь турнир пройдет в один этап по круговой системе, либо швейцарской системе (форматы при участие малого кол-ва команд)
- b. Турнир пройдет в 2 этапа (при 8 и более участвующих команд):
1. Групповой этап
  2. Плей-офф (олимпийской система без вылета)

**8. Регистрация и жеребьевка.**

- 8.1. Жеребьевка состоится в прямом эфире мульти-стрима (сразу после открытия).
- 8.2. По итогам жеребьевки все команды будут посеяны по группам. Количество групп и количество команд в группе зависит от количества участвующих в турнире команд. Минимально количество команд в группе – 3, максимально – 6, при этом команды будут распределены равномерно.

**9. Групповой этап.**

- 9.1. Порядок проведения встреч между командами внутри группы и при круговой системе:

Для 3 и 4 команд			Для 5 и 6 команд				
1-й круг	2-й круг	3-й круг	1-й круг	2-й круг	3-й круг	4-й круг	5-й круг
1—(4)	(4)—3	2—(4)	1—(6)	(6)—4	2—(6)	(6)—5	3—(6)
2—3	1—2	3—1	2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
			3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

9.2. За победу команде начисляется 3 очка, за ничью 1 очко, в случае проигрыша – 0 очков.

9.3. Критерии выхода из группы:

1. количество набранных очков;
2. количество побед;
3. для 2-х команд - личная встреча / для 3-х и более команд - разница выигранных и проигранных раундов в матчах между этими команда;
4. разница выигранных и проигранных раундов во всех матчах группового этапа;
5. количество выигранных раундов во всех матчах группового этапа.
6. дополнительный критерий на усмотрение судейской бригады.

## 10. Схема игр плей-офф.

### 10.1. При участии в турнире малого количества команд.

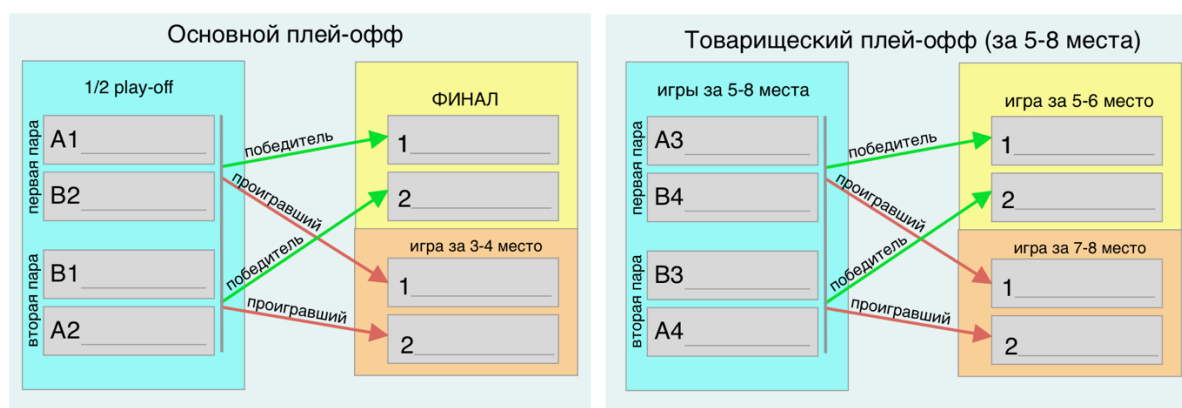
10.1.1. Формирование пар 1/2 плей-офф. Победитель в группе А (А1) выходит на команду, занявшую 2-е место в В (В2) – это первая пара. Победитель в группе В (В1) выходит на команду, занявшую 2-е место в А (А2) – это вторая пара.

- Первая пара: А1 – В2
- Вторая пара: В1 – А2

10.1.2. В финал выходят победители пар 1/2 плей-офф, две оставшиеся команды продолжают борьбу за 3-е место.

10.1.3. Аналогичным образом формируется пары товарищеского плей-оффа (игры за 5-8 места).

- Первая пара: А3 – В4
- Вторая пара: В4 – А4



## 10.2. При участии в турнире большого количества команд.

### 10.2.1. Формирование пар 1/4 основного плей-оффа:

- Первая пара: A1 – C2
- Вторая пара: B1 – D2
- Третья пара: C1 – A2
- Четвертая пара: D1 – B2

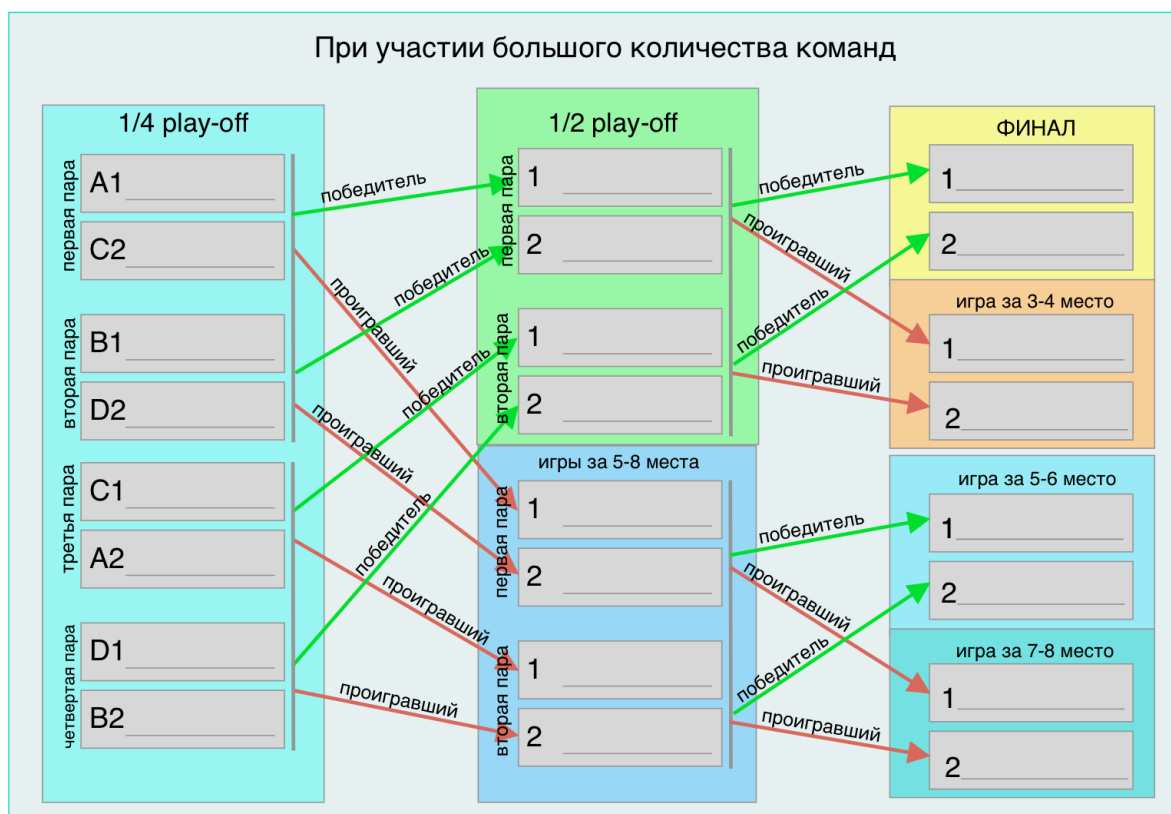
### 10.2.2. Формирование пар 1/2 плей-офф:

- Первая пара 1/2 финала – победители первой и второй пары.
- Вторая пара 1/2 финала – победители третьей и четвертой пары.

### 10.2.3. Финал:

- В финал выходят победители 1/2 плей-офф. Две оставшиеся команды продолжают борьбу за 3-е место.

### 10.2.4. Аналогичным образом происходит формирование пар, разыгрывающих с 5 по 8 места.



## 11. Баны и запреты.

11.1. Участники, когда-либо получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC), уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

## 12. POV записи.

12.1. Каждый участник обязан производить POV-запись при помощи команды “record \*название демки”. Нарушение влечет за собой дисциплинарные взыскания от предупреждения до дисквалификации.

12.2. Подробная инструкция по записи демки:  
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=167030115>.

## 13. Судейство

13.1. Судейство осуществляется Главным судьей турнира с привлечением арбитров.

13.2. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

13.3. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного софта (читов) - команда должна отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какой либо запрещенный софт (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.

13.4. После завершения гейма, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме через канал общения в Discord, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.

13.5. Вы обязаны предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Вам необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.

13.6. Форма подачи апелляции:

1. ФИ капитана «Название команды»
2. Кто с кем играл и на какой карте
3. Причина обращения / недовольства
4. Аргументы

13.7. Протест может подать любая из сторон, после завершения матча.

13.8. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию.

13.9. В случае возникновения обстоятельств, не оговоренных данным регламентом, судья самостоятельно принимает решение, исходя из принципов Fair Play. Принятое решение является окончательным и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

## 14. Система штрафов и наказаний

14.1. В случае, если команда не отправила или отправила позже указанного в данном положении срока заявку на участие, на усмотрение организаторов:

- устное предупреждение;
- предупреждение и минус 1 (один) балл в системе рейтинга кубка «IT–Challenge» с отметкой о нарушении;
- команда может быть не допущена к турниру, регистрационный взнос не возвращается.



14.2. Участие «легионеров» (члены команды не являющимися сотрудниками заявленной компании) в составе команды – дисквалификация команды. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 часов в неделю в этой компании.

14.3. Неспортивное поведение в день проведения турнира – на усмотрение организаторов предупреждение или дисквалификация участника / команды.

14.4. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов дисквалификация участника или команды.

14.5. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

14.6. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

14.7. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

14.8. Начало гейма с неполным составом команды (команда состоит из 5 человек). Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

14.9. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Диалог с судьей от лица команды обязан вести капитан. Жалобы, поданные в более поздний срок, или жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.

14.10. Техническое поражение имеет формат «0:16».

## **15. Технические проблемы.**

15.1. В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе гейма, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию гейма – рассмотрены не будут.

15.2. При разрыве соединения с сервером (дисконекте) всех игроков назначается переигровка.

## **16. Правила коммуникации**

16.1. Вся коммуникация между игроками, судьями, зрителями проходит в чате игры в приложении Discord.

16.2. Присоединиться к серверу IT Cyber Games по ссылке <https://discord.gg/KsQNkTW>

16.3. Каналы могут быть текстовыми и аудио. В описании каждого канала указываются свойства каналов.

- Гостевая (текстовый и аудио каналы) – все вновь подключившиеся к серверу пользователи, без роли.
- Регламенты (текстовый канал) – канал, в котором будут опубликованы правила, регламент и какие-то срочные изменения в регламенте.
- Флудилка (текстовый канал) – канал для общения всех со всеми. Доступен для всех игроков, судей, зрителей, организаторов. В канале присутствует модератор. Банятся пользователи, оскорбляющие других участников турнира, использующие ненормативную лексику или проявляющие неадекватное поведение.
- Капитанский (текстовый и аудио каналы) – канал для общения между капитанами команд, судьями и организаторами турнира

- Чаты команд (аудио канал) – канал для общения игроков внутри своей команды. Доступ к каналу есть только у членов команды.
- Апелляционная (текстовый канал) – канал для подачи апелляций, доступен для капитанов команд и судей. Форма подачи апелляции закреплена в канале.

## **17. Прочее**

17.1. Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в данное положение. Информация о внесении изменений в данное положение доводится до всех заинтересованных лиц любым доступным способом, в том числе посредством социальных сетей, в срок, не превышающий трех дней с момента принятия такого решения.

### **Контакты организаторов:**

ООО «Айти–Событие» / <http://www.it-events.com>

Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08



**Заявка на участие в кибертурнире по Counter-Strike: Global Offensive «IT Cyber Games 2020»**



Настоящим подтверждаю, что лица, участвующие 26 апреля 2020 года в кибертурнире по Counter-Strike: Global Offensive «IT Cyber Games 2020» являются сотрудниками компании \_\_\_\_\_ с графиком не меньше 30 часов в неделю. С положением о проведении кибертурнира по Counter-Strike: Global Offensive «IT Cyber Games 2020» ознакомлен.

Список участников команды компании (название команды) \_\_\_\_\_:

Фамилия Имя	Дата рождения	Игровой Никнейм (CS:CO)	Никнейм в чате (Discord)

Капитан команды: \_\_\_\_\_

Телефон: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Запасные участники (допустимы только в случае отсутствия кого-то из основного состава на момент регистрации в день турнира. В противном случае не являются участниками турнира).

Фамилия Имя	Дата рождения	Игровой Никнейм (CS:CO)	Никнейм в чате (Discord)

Подпись \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Должность \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

М. П. \_\_\_\_\_