

Правила Чемпионата

1. ЧЕМПИОНАТ

- A. Название: «Киберспорт против наркотиков 2014»
- B. Место проведения: ГОУ СПО ЯО «ЯПЭК».
- C. Игровые дисциплины Чемпионата: Half-Life2™: Counter-Strike™:Source, DOTA2 5x5
- D. Организаторы: сотрудники ГОУ СПО ЯО ЯПЭК

2. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ

- A. Регистрация начинается в заранее объявленный день и длится 14 дней.
- B. Регистрация команд Чемпионата производится по средствам заполнения анкет и предоставления их организаторам.
- C. Зарегистрировавшись для участия в Чемпионате, каждый участник автоматически соглашается с правилами, обозначенными в данном документе. Нарушение какого-либо из перечисленных в данном документе правил, приведет к дисквалификации команды.
- D. Команду регистрирует ее капитан. При регистрации капитан обязан указать реальные имена всех игроков команды, их ники (игровые имена), название команды, а так же для студентов колледжа – указать группу, для школ – название учебного заведения.
- E. Играющий состав состоит из 5 (пяти) игроков, одним из которых является капитан. Допускается регистрация трёх дополнительных игроков, которые смогут заменить одного из основных игроков команды в играх Чемпионата.
- F. Внесения изменений в регистрацию возможно только в ходе регистрации команд. После закрытия регистрации, возможно лишь добавлять недостающих игроков до общего количества в 8 человек. Остальные изменения запрещены.
- G. После регистрации, ответственным за действия команды является капитан, все переговоры, апелляции принимаются только от капитана.
- H. Команда считается полностью зарегистрированной и готовой к играм, после того как организаторы проведут модерирование поданной заявки.
- I. Организаторы турнира гарантируют конфиденциальность регистрируемой информации.

3. РАСПИСАНИЕ ИГР

- A. Игры проводятся по расписанию, заранее опубликованному Организаторами Чемпионата.
- B. Расписание игр формируется в течении 2 дней до начала Чемпионата по результатам закрытой жеребьевки, сразу после окончания регистрации команд.
- C. Расписание игр выставляется на официальном форуме колледжа в соответствующей теме.
- D. Во время игр изменение расписания допускается только в крайнем случае, связанным с невозможностью физического проведения игр в установленное время и по уважительным, не зависящим от личных проблем какой-либо команды.

4. ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРОВ

- A. Организаторы обязаны обеспечить техническую базу для проведения игр Чемпионата.
- B. Организаторы обязаны предоставить доступ к наблюдению за игровым процессом зрителям посредством SourceTV.
- C. Организаторы Чемпионата оставляют за собой право по своему усмотрению отменить или изменить правила Чемпионата в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, которые могут поставить под сомнение объективность проведения Чемпионата.
- D. Организаторы Чемпионата имеет право дисквалифицировать или отстранить любого игрока от участия в Чемпионате без дополнительного предупреждения.
- E. Организаторы Чемпионата не несут ответственность за прекращение, остановку или перенос соревнований, если причиной этого стали форс-мажорные обстоятельства, которые Организаторы не могли предвидеть и предотвратить своими действиями.

5. СУДЕЙСТВО

- A. Судейский состав выбирается Организаторами Чемпионата.

- В. Из общего состава судей Организаторами выбирается Главный судья Чемпионата (или несколько).
- С. Главный судья имеет право отменить или изменить правила Чемпионата для конкретной игры в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, находящихся вне контроля, а также обстоятельств, которые могут поставить под сомнение объективность проведения Чемпионата.
- Д. Судьи игр обязаны следить за соблюдением всех правил Чемпионата и быть беспристрастными.
- Е. Судья может прервать игру, если команда или отдельный ее игрок будет уличен в использовании дополнительных программ дающих ему преимущество и/или вносящих изменение в код клиентской или серверной части игры.
- Ф. При возникновении проблем с игрой препятствующих проведению игры у игроков они обязаны через капитана, сообщить об этом судьям. Судьи могут принять решение о переигровке одного или нескольких раундов после устранения проблем.
- Г. Решения судьи можно обжаловать у Главного судьи. Решение Главного судьи можно обжаловать у Организаторов Чемпионата. Решения Организаторов Чемпионата считаются окончательными и обжалованию не подлежат.
- Н. После проведения игры судьи собирают всю необходимую информацию: логи сервера, записанные демо-файлы с сервера и т.д.
- И. Решение о результатах игр принимается судьями и Главным судьей на основании собранных материалов.
- Ж. Во время проведения Чемпионата судейством игр владеют только уполномоченные на это Организаторами люди. Если человек не наделен такими полномочиями, то самосуд и/или попытки внесения собственных корректировок в игру может привести к дисквалификации все команды.
- К. Давление на судей во время игры может быть расценено как попытки вмешательства в изменения правил Чемпионата, что привлечет к немедленной дисквалификации всей команды.

6. ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ И КАПИТАНОВ КОМАНД ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ЧЕМПИОНАТА

- А. Игроки должны вести себя подобающим образом, выражая дружеское и вежливое отношение к зрителям, журналистам, Организаторам Чемпионата и к другим игрокам.
- В. Игроки должны присутствовать на церемонии награждения, быть доступными и участвовать в других мероприятиях, связанных с проведением Чемпионата.
- С. Во время матча игрокам запрещается:
 - а. Самовольно прерывать игру. Игра может быть остановлена только судьей по требованию игрока в случае нарушения правил или сбоя оборудования/программного обеспечения.
 - б. Самовольно выходить из игры и/или перезагружать компьютер. Такие действия могут быть признаны намеренными и расцениваться, как попытки помешать проведению игр.
 - с. Обращаться к сопернику и зрителям, комментировать решения судей. С судьями могут общаться только капитаны команд.
 - д. Применять программы, которые могут повлиять на результат игры и дающие дополнительные преимущества и/или вносящих изменение в код клиентской или серверной части игры. В случае их выявления таких действий игрок будет дисквалифицирован.
 - е. Использовать игровые команды, не разрешенные правилами Чемпионата, вводимых посредством клавиатуры, исполнения файлов или с помощью мыши. При неоднократных действиях такого характера игрок дисквалифицируется
- Д. Игроки должны соревноваться на профессиональном уровне. Остановка матча, отказ от игры без причины и нехватка знаний могут быть расценены как нарушение дисциплины и повлечь за собой наложение штрафных санкций.
- Е. Неадекватное поведение игроков, отсутствие реакции на действия судей может быть расценено как злонамеренное и повлечь за собой наложение штрафных санкций.
- Ф. Игрок не имеет права входить на сервер под ником, не соответствующим нику в регистрации.
- Г. Игрок обязан иметь в нике клантег команды
- Н. Капитаны должны иметь в нике приставку (cl)

7. ПОВЕДЕНИЕ ЗРИТЕЛЕЙ ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

- A. Зрители Чемпионата должны вести себя должным образом по отношению ко всем участникам во время проведения Чемпионата.
- B. Присутствие разрешается только в специально отведенном помещении.

8. РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ ВОПРОСОВ

- A. При возникновении спорных вопросов во время игр Чемпионата решающее слово остается за Главным судьей Чемпионата.
- B. Решение Главного судьи можно обжаловать у Организаторов Чемпионата. Решения Организаторов Чемпионата окончательные и обжалованию не подлежат.
- C. Организаторы Чемпионата не принимают апелляции после завершения соревнований.
- D. Организаторы Чемпионата принимают апелляции только после прошедшего матча.
- E. При нарушении участником правил проведения Чемпионата, он может быть отстранен от дальнейшего участия в Чемпионате (дисквалифицирован).
- F. В случае нарушения участником правил Чемпионата, повлекшего за собой полную или частичную неисправность оборудования, не принадлежащего участнику, а также нанесение иного материального ущерба Организаторам, виновный несет материальную ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Приложение 1

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА CS Source

- Игры проводятся по измененной системе Full Double Elimination. Система Full Double Elimination представляет собой олимпийскую систему с утешительными группами ("лузерами"). Основным принципом этой системы является то, что все соперники продолжают борьбу вплоть до двух поражений. Первый тур разделяет участников на две группы: основную группу ("виннеры") и утешительную группу проигравших ("лузеры"). В дальнейшем виннеры играют с виннерами, а лузеры - с лузерами. Проигравший виннер и лузер выбывают из дальнейшей борьбы. Среди оставшихся виннера и лузера проводится финальный матч. Победитель финала занимает 1 место, проигравший – 2-ое.
- Карты для игры выбираются методом вычеркивания перед каждой игрой.
- Выбор стороны определяется ножевым раундом.
- Перед началом вычеркивания команды должны определить, какая команда вычеркивает карту первой. Это делается с помощью подбрасывания монетки.
- В игре участвуют команды по 5 человек из числа зарегистрированных в регистрационной карточке.
- Команды должны соблюдать расписание своих игр. По просьбе капитанов обеих команд и при их обоюдном согласии при возникновении технических и других проблем начало игры может быть перенесено, но не более чем на 10 минут.
- При неявке двух и более игроков на сервер к указанному времени команда, игроки которой отсутствуют, считается проигравшей со счетом 0:16.
- При неявке игроков из обеих команд, возможно назначение повторного времени проведения игры, но не более одного раза. В случае повторной неявки обеих команд - команды дисквалифицируются.
- Если ненамеренно отключаются 2 и более игроков, результаты текущего раунда не учитываются. Следующий раунд начинается только после подтверждения капитанами команд факта подключения к серверу всех игроков.
- Продолжительность раунда – 1 минуты 45 секунд.
- После 15 раундов команды меняются сторонами и игра продолжается.
- Команда, выигравшая 16 раундов по сумме сторон, является победителем матча.
- В случае равного счета назначаются шесть дополнительных раундов (ОверТайм): 3 раунда в качестве террористов и 3 раунда в качестве контр-террористов для каждой команды.
- В случае равного счета после шести дополнительных раундов, назначаются еще по шесть раундов до победы одной из команд. Правила ОверТайма: команды играют за те же стороны, что и в начале матча. (Например team A играла за ct первую сторону, соответственно и OT она начнет за ct.) Стартовый баланс устанавливается равным 10000\$. Делаются 3 рестарта и OT начинается. Овертайм - это укороченный матч, в котором вместо 15 (за сторону) раундов играется всего 3, и соответственно, выиграть надо 4 по сумме сторон. Если в OT снова фиксируется ничья, то назначается еще один OT и т.д. до выявления победителя.
- Официальные карты чемпионата: de_Dust2, de_Aztec, de_Inferno, de_Train, de_Clan_mill, de_Tuscan, de_Nuke
- Зрители не имеют права каким-либо образом вмешиваться в процесс игры других игроков, оспаривать решения судей.
- В случае отключения одного из игроков по техническим причинам, судья может "приостановить" игру в конце раунда, пользуясь специальной командой Pause. После включения паузы, игроки должны оставаться на сервере и ждать подключения покинувшего сервер игрока в течении 5 минут.
- Судья оставляет за собой возможность останавливать игру в любой момент по его усмотрению.
- Команды не имеют права снимать игру с паузы, или каким-либо образом влиять на игру во время паузы.

НАСТРОЙКИ КЛИЕНТСКОЙ И СЕРВЕРНОЙ ЧАСТИ

- Настройку серверной части осуществляют Организаторы Чемпионата.
- На сервере должна быть запущена программа Source-tv для обеспечения возможности присоединения зрителей и записи демо-файлов игр.
- На чемпионате официально разрешен TeamSpeak. Но только для игр.
- Игроки могут настраивать игру через графический интерфейс и консоль. Сетевые настройки, разрешенные игрокам:

```
cl_updaterate должен быть равен cl_cmdrate (min 33, max 101)
cl_cmdrate должен быть равен cl_updaterate (min 33, max 101)
rate (min 10000, max 25000)
fps_max (max 300)
cl_interp (min 0.01 max 0.1)
```

Настройки, которые должны быть задействованы по умолчанию:

```
r_rainalphapow (default: 0.8)
r_rainalpha (default: 0.4)
fog_enable (default: 1)
cl_showevents (default :0)
r_screenfademinsize (default: 0)
r_screenfademaxsize (default: 0)
mat_picmip (default: 1)
```

Настройки, не указанные в приведенных выше списках, но дающие одному игроку явное преимущество над другими будут признаны нарушением, и последуют причиной к дисквалификации игрока/команды.

- Запрещается использовать нестандартные модели, спрайты, текстуры карт, материалы и другие части игры, изменяющие ее функциональность и дающие игроку преимущество и/или вносящие изменение в код клиентской или серверной части игры Подсадки разрешены, кидание гранат через крыши на всех картах разрешены.
- Любое использование багов карт или игры будет также приводить к предупреждению или дисквалификации команды, по решению администрации. Обезвреживание бомбы через стены запрещено на любой карте. Если судья обнаружит использование этого бага и команда выиграет раунд, за счет использования именно этого бага, то выигранный раунд будет засчитан противоположной команде. Однако это правило не распространяется на обезвреживание бомбы через деревянные ящики и платформы вагонов на карте de_train.
- Настройки сервера:

```
hostname "CS:Source Championship Server"
sv_aim 0
sv_lan 0
sv_maxupdaterate 100
sv_minupdaterate 33
sv_unlag 1
sv_maxunlag .5
sv_voiceenable 1
mp_autokick 0
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime .25
mp_c4timer 35
mp_fadetoblack 0
mp_flashlight 1
mp_forcecamera 1
mp_footsteps 1
mp_freezetime 7
mp_friendlyfire 1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 5
mp_maxrounds 15
mp_winlimit 0
mp_playerid 0
mp_roundtime 2
mp_timelimit 999
mp_tkpunish 0
mp_startmoney 800
sv_airaccelerate 10
sv_allowdownload 1
sv_allowupload 1
sv_alltalk 0
sv_hltv 1
sv_cheats 0
sv_friction 4
sv_gravity 800
sv_maxrate 25000
sv_maxspeed 320
sv_minrate 10000
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 75
sv_timeout 65
sv_voicecodec vaudio_miles
mp_allowspectators 1
decalfrequency 60
host_framerate 0
setpause 0
log on
```

Приложение 2

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА DOTA 2

1. Система проведения.

- 1.1. Версия последняя на момент турнира
- 1.2. Мод – см.
- 1.3. Команда 5 человек
- 1.4. Порядок пиков и банов определяется игровым модом.
- 1.5. Команда выигравшая жребий имеет право выбора стороны.
- 1.6. Если команды по ходу турнира встречаются второй раз, то они меняются сторонами в зависимости от предыдущей встречи.
- 1.7. Турнирная таблица по системе: Double Elimination

2. Правила проведения игр.

- 2.1. Продолжительность игры – 40 минут или уничтожение замка противника.
- 2.2. Победителем игры считается команда, который полностью уничтожит замок противника (World Tree у Radiant и Frozen Throne у Dire) или вынудит его сдаться (выход из игры 2 и более людей). По истечении установленного времени победитель определяется по уничтоженным строениям, в случае, когда количество строений совпадает – определяется по килам.
- 2.3. В конце игры капитан победившей команды должен сохранить и предоставить судье запись id игры или скриншот подтверждающий победу в игре.
- 2.4. В случае если команда остановила игру (поставила паузу), возобновляет игру команда-соперник (получив согласие первой команды) или судья.

3. Баги, ограничения и нечестная игра.

- 3.1. За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре.
- 3.2. Ограничения количества предметов: никаких ограничений, кроме ограничений, предусмотренных игровым модом.
- 3.3. Запрещено использовать следующих героев: нет ограничений.
- 3.4. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру и/или карты (map hack, drop hack, trainer и т.п.);
- 3.5. После первого нарушения правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение или будет засчитано техническое поражение в текущей игре. После второго нарушения команда будет дисквалифицирована.
- 3.6. Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно).
- 3.7. Backdoor – РАЗРЕШЕН всех тауэров.
- 3.8. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке или подлежат тимселу. Разрешено использовать этого героя и не продавать айтемы, но передавать остальным игрокам запрещено.
- 3.9. Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена. Также запрещена передача подобным образом трофейной Divine Rapier.

4. "Дисконнекты", сохранения, рестарты.

- 4.1. "Дисконнектом" считается любой разрыв сетевого соединения во время игры по причине неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с питанием и т.п.
- 4.2. В случае дисконнекта одного или более игроков, капитан команды обязан поставить паузу и дожидаться возвращения игрока в игру с возможностью продолжать игру.
- 4.3. В случае, если один или несколько игроков команды не могут продолжать игру по причине ненамеренного, непредвиденного "дисконнекта" произошедшего: ранее, чем прошло 10 минут игрового времени - игра переигрывается;
- 4.4. Если команда испытывает технические проблемы, то она имеет право на паузы и технические рестарты/сохранения для того чтобы решить эти проблемы. Общее количество технических рестартов/сохранений не больше трех за игру. Суммарное время, потраченное в этой ситуации - не более 10 мин.
- 4.5. В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях.

Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию — сообщите судье краткое описание появившейся проблемы

4.6. Рестарт игры возможен только при согласии судьи курирующем игру.

5. **Прочее.**

- 5.1. Все претензии по результату игр принимаются к рассмотрению в течении 15 минут после игры (игровые на основании просмотра реплея), если претензий в течении указанного срока не поступает, то результат игр больше не пересматривается.
- 5.2. Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие правила в любое время по своему усмотрению.
- 5.3. Все игроки должны быть подписаны строго под свою команду, т.е. иметь префикс (например, Pro100.kashmar)
- 5.4. После начала турнира замены в составе команды категорически запрещены! Если команда будет замечена с заменой, то она будет дисквалифицирована без права на апелляцию.
- 5.5. Судья оставляет за собой право изменять, дополнять правила турнира на свое усмотрение.