УТВЕРЖДАЮ
Исполнительный директор
АССК России

_____Е.П. Бычкова

«25» октября 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Киберспортивных игры АССК России

2020 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Цель проведения Киберспортивных игр АССК России (далее – Киберспортивные игры, Турнир) – организация досуговой соревновательной деятельности в онлайн-пространстве среди студентов России в условиях домашней самоизоляции.

1.2. Задачи проведения Киберспортивных игр:

- популяризация отдельных видов киберспортивных игр: Counter-Strike: Global Offensive (далее–CS: GO);
- развитие деятельности студенческих спортивных клубов России;
- организация регулярных соревнований как источника сохранения мотивации и организации досуга студентов.

2. ОРГАНИЗАТОР

2.1. Организатором Киберспортивных игр является Общероссийская молодежная общественная организация «Ассоциация студенческих спортивных клубов России» (далее – Организатор, АССК России).

3. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Киберспортивные игры проводятся в онлайн формате в период **с 17 ноября по 5 декабря 2020 г**:

- регистрация участников: **2-15 ноября 2020 года;**
- проведение турнира: **17 ноября-5 декабря 2020 года.**

3.2. Публикация итоговых результатов осуществляется Организатором не позднее 6 декабря 2020 г. на официальной странице АССК России в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/asscrf.

4. УЧАСТНИКИ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ИГР

4.1. В Киберспортивных играх могут принять участие студенты в возрасте от 16 до 30 лет (включительно).

4.2. Участники Киберспортивных игр обязуются соблюдать условия настоящего Положения.

5. РЕГЛАМЕНТ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ИГР

5.1. Киберспортивные игры включают в себя турнир по CS: GO.

5.1.2 **Регламент турнира по CS:GO**

Основные положения

- турнир проводится в формате **5x5**;
- к участию в турнире допускаются команды в составе не менее 5 человек. Допускается наличие в составе одного запасного игрока;
- допускается один участник-легионер, представитель иного учебного

заведения;

- турнирный Discord является официальным средством коммуникации между организатором и капитанами команд, на протяжении всего Турнира – https://discord.gg/BTYjQS6;

- к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;

- участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от него в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;

- участники Турнира обязаны соблюдать законы Российской Федерации, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;

- участники Турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;

- участникам Турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

Спецификации соревнования

Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

Всего в рамках турнира выделено 4 игровых зоны (согласно часовым зонам, указанным в Федеральном законе от 3 июня 2011 года № 107-ФЗ «Об исчислении времени»):

- зона «Дальний Восток» (регионы, относящиеся к 9й, 10й, 11й часовым зонам, т.е. +7, +8, +9 часов от московского времени);

- зона «Сибирь» (регионы, относящиеся к 6й, 7й, 8й часовым зонам, т.е. +4, +5, +6 часов от московского времени);

- зона «Урал» (регионы, относящиеся к 4й, 5й часовым зонам, т.е. +2, +3 часов от московского времени);

- зона «Центр» (регионы, относящиеся к 1й, 2й, 3й часовым зонам, т.е. -1, 0, +1 часов от московского времени).

Игровые имена (никнеймы)

В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;

- напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;

- похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;

- носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

Игровые аккаунты

- участник обязан иметь FACEIT-аккаунт;

- версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;

- участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;

- участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;

- запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора;

- организатор имеет право во время матча провести проверку в отношении любого игрока на предмет соответствия заявке (видео звонок /фото).

Изменения в командных заявках

Любые изменения в командных заявках после начала соревнований запрещены.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;

- изменение названия команды;

- изменение логотипа команды;

- в качестве замены может выступать только игрок, указанный в заявке при регистрации;

- добавлять участников в заявку после начала соревнований запрещено;

- любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

Игровые блокировки

Судья соревнования оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (CSGO VAC), а также блокировки на платформах ESEA, FACEIT, ESL и т.д. В случаях блокировки по причинам Multiple Accounts, Ban Evasion, Boosting Service — необходимо предоставить организаторам ссылку на основной аккаунт во время регистрации.

Порядок проведения матчей

Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче или по решению Организатора. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Москве) перенесенного матча не

позднее чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

Все игроки и команды должны быть готовы к игре не позднее чем за 15 минут до начала матча.

Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должна храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

Формат проведения:

Карты проведения турнира:

- de_dust2;
- de_inferno;
- de_mirage;
- de_vertigo;
- de_nuke;
- de_train;
- de_overpass.

Порядок черкания карт Best of 1:

- команда А банит первую карту;
- команда Б банит вторую карту;
- команда Б банит третью карту;
- команда А банит четвертую карту;
- команда А банит пятую карту;
- команда Б банит шестую карту.

Оставшаяся седьмая карта используется для проведения матча

Порядок черкания карт Best of 3.

- команда А банит первую карту;
- команда Б банит вторую карту;
- команда А выбирает первую карту, стороны выбираются на ножевом раунде;
- команда Б выбирает вторую карту, стороны выбираются на ножевом раунде;
- команда А банит третью карту;
- команда Б банит четвертую карту.

Оставшаяся карта играется третьей (если того требует матч).

Стороны выбираются на ножевом раунде.

Турнир разделяются на две основные стадии: зональная и финальная.

Зональный стадия:

- групповой этап
- финальный этап

В следующую стадию проходят 8 команд в сумме от всех игровых зон.

Финальная стадия:

Финальная стадия представляет из себе плей-офф по системе double-elimination bo3 (выбывание после двух поражений).

Финал – bo5 (до трех выигранных карт)

Судейство.

- с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью Турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее – КДК) из 3 человек для решения спорных моментов;
- за задержку матча более чем на 30 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
- избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
- за оскорбления во внутриигровом чате к нарушителю применяются санкции от предупреждения до дисквалификации команды;
- саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение матча или двух часов после окончания встречи капитаном (с предоставлением доказательств).

Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

Организатор оставляет за собой право выносить решения по вопросам, не описанным в данном разделе, а также самостоятельно назначать время и дату игры, предупредив капитанов команд.

Вопросы, неурегулированные Регламентом турнира, разрешаются Организатором Турнира.

Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира.

6. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

6.1. Для участия в Киберспортивных играх необходимо зарегистрироваться, полностью заполнив электронную форму для конкретного турнира и прикрепить фото **студенческих билетов/зачетных книжек**:

- турнир по CS:GO – https://forms.gle/zpMk4WVW2aizJZJk9.

6.2. Участие в Киберспортивных играх бесплатное.

6.3. После процедуры регистрации, но не позднее 16 ноября 2020 года, Организатор связывается с прошедшими отбор участниками.

6.4. Участник берет на себя ответственность за обеспечение себя всем необходимым оборудованием для участия в онлайн турнире по регламентным требованиям, которые указаны в Пункте 5.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. Всем участникам турнира по CS:GO, отобравшимся в Финальную часть турнира, направляются электронные сертификаты участников.

7.2. Команды победителей и призёров турнира по CS:GO награждаются

дипломами и ценными призами от АССК России (ценные призы получают игроки, принявшие участие в >50% матчей Турнира).

8. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

8.1. Организатор вправе вносить изменение в Положение с обязательным уведомлением участников на официальной странице АССК России в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/asscrf.

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

Все участники по запросу организаторов обязаны участвовать в мероприятиях, связанных с продвижением и освещением Киберспортивных игр.

9. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

9.1. Менеджер проекта: Винаков Николай Валерьевич, +7(903)014-09-08, vinakov@asskr.ru.