



ДЕПАРТАМЕНТ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕПАРТАМЕНТА
ЗДРАВООХРАНЕНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
«МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ № 6»



Пер.№ _____

УТВЕРЖДЕНО
Приказом от _____ № _____

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении турнира по киберспорту среди смешанных
Лосиностровского района

МОСКВА
2024

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее положение определяет статус, цели, задачи, порядок организации и проведения турнира по киберспорту (далее по тексту – турнир) для отбора спортсменов к участию в турнире по киберспорту.

Организатором турнира является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Департамента здравоохранения города Москвы «Медицинский колледж № 6» (далее – Колледж) совместно с Государственным бюджетным учреждением города Москвы Спортивно-досуговый центр "Кентавр"

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Турнира проводится в целях:

- профилактики алкоголизма, наркомании и табакокурения и правонарушений среди молодёжи;
- выявления талантливых игроков по киберспортивным дисциплинам;
- воспитание товарищеского духа среди обучающихся;
- пропаганды информационных технологий;
- выработать у обучающихся волю к победе;
- воспитания спокойствия и уверенности в своих силах, настойчивости, умения достойно выигрывать и проигрывать с достоинством.

3. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

- Турнир проходит в 1 день. Организационный формат: Single Elimination (выбывание после 1 поражения в серии).
- Место проведения турнира: компьютерный клуб КИБЕРЛОСЬ по адресу: г. Москва, ул. Тайнинская д. 17, к.1
- Даты и время проведения турнира Dota:
 - ✓ 23 мая 2024 года;
 - ✓ 10.00 – регистрация участников;

- ✓ 10.30 – начало турнира CS2.
- Даты и время проведения турнира Counter-Strike (далее — CS2): 2:
- ✓ 24 мая 2024 года;
- ✓ 10.00 – регистрация участников;
- ✓ 10.30 – начало турнира.

4. ОРГАНИЗАЦИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

- Организация турнира возлагается на руководителя физического воспитания Колледжа и Главную судейскую коллегию.
- Ответственность за соблюдение правил проведения турнира возлагается на Главного судью.
- Ответственность за соблюдение медицинских требований и оказание медицинской помощи возлагается на организаторов турнира.

5. СУДЕЙСТВО И РУКОВОДСТВО СОРЕВНОВАНИЯМИ

Главная судейская коллегия формируется из числа сотрудников компьютерный клуб КИБЕРЛОСЬ и работников колледжа:

Главный судья турнира – Корчагин Александр Андреевич

Судьи турнира – Орлов Алексей Сергеевич

Судья-консультант- Мирзаходжиев Данияр Кудратович

Турнир проводится в соответствии с официальными правилами дисциплин (далее – правила), настоящим регламентом и его приложениями, являющимися неотъемлемой частью данного регламента (далее – регламент).

Регистрация на турнир подтверждает согласие с правилами и регламентом турнира.

Судейство турнира осуществляется в соответствии с регламентом. Судейство встреч осуществляется киборспортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными организатором.

В случае возникновения ситуаций, не отраженных в регламенте, судейская коллегия турнира имеет право принимать решения, основываясь на

корпоративном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

6. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

- К участию в турнира допускаются обучающиеся Колледжа, подавшие заявку на участие до 20.05.2024 на электронную почту судьи orlovmk6@yandex.ru
- Максимальное количество: 6 команд по каждой дисциплине.
- Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг. Все аккаунты должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ). Если участник отказывается открывать свой аккаунт, то к нему применяются дисциплинарные санкции.

7. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

Поведение участников и руководителей команд:

- Все участники турнира обязаны соблюдать принципы честной игры – FAIR PLAY;
- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам. Любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;
- Все участники турнира должны проверить свои «ники» и «аватарки» в играх на наличие нецензурных выражений/изображений, каких-либо провокационных слов и выражений/изображений. Оргкомитет оставляет за собой право запросить изменение никнейма или изображения профиля. В случае отказа игрок не будет допущен до участия в турнире;
- Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;
- На очной части турнира руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и

безопасность на площадке до, вовремя и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия.

Участникам турнира запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику командных дисциплин в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack). В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции.

1. 8. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

- В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Главный судья вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации;
- Если участник отказывается открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то Главный судья в праве дисквалифицировать этого игрока с турнира;
- Команде засчитывается техническое поражение в гейме или дисквалификация с турнира за участие в игре:

1. Незаявленного или неправильно оформленного участника (в том числе игрока, младше 18 лет);

2. Игрока, игравшего не с основного аккаунта;

3. Дисквалифицированного игрока;

4. Участника, игравшего под чужой фамилией;

5. Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту;

- В случае участия в гейме игроков из вышеперечисленного списка в составах обеих команд-участниц, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение или дисквалификация.

- За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи. Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 минут от календарного времени начала встречи. Если Главный судья и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды, то это не считается нарушением данного пункта.

- За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

- Если по решению судьи встреча была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды/игрока, то этой команде/игроку засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

- Если в результате дисквалификаций в одной из команд остается менее четырех игроков в дисциплинах, встреча должна быть прекращена, и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

- Техническое поражение на групповом и финальном этапах представляет из себя: CS2/DOTA 2 – 0-2 во встрече.

- Главный судья оставляет за собой право дисквалифицировать команду/игрока за 2 технических поражения без уважительной причины.

- Решения о санкциях принимает Главный судья. Решения Главного судьи являются окончательными.

9. ПРАВИЛА ПО ДИСЦИПЛИНЕ COUNTER-STRIKE 2

Версия игры - новейшая официальная версия игры CS2.

Официальный Discord-сервер турнира - <https://discord.gg/fPUvRGj>.

В нём осуществляется коммуникация между игроками и координация проводимых матчей.

Матч проходит между двумя командами по 5 человек.

Все матчи проводятся на официальных европейских серверах игры на платформе FACEIT.

В случае возникновения ситуации, при которой победителя не удалось выявить в основное время матча (при счёте 12:12), назначаются овертаймы. Овертаймы проходят в формате MR3 10К.

Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, esea, steam, sevo, esl) должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира для вынесения решения о возможности участия в турнире. После начала турнира решение об участии в турнире забаненных игроков выносится судьейским составом и/или главным судьей.

Игроки, которые имели VAC-бан CS:GO или CS2 в течение последних 24 месяцев, не допускаются к участию. Если игрок получает VAC-бан во время турнира, команда дисквалифицируется.

Никнеймы не могут содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

Список карт турнира:

- Inferno
- Ancient
- Anubis
- Mirage
- Vertigo
- Overpass
- Nuke

Порядок пика бана определяется случайным образом. Участник, выигравший монетку, порядок определения карт в формате BO1:

- Первый бан карты - команда А
- Второй бан карты - команда В
- Третий бан карты - команда А
- Четвертый бан карты - команда В

- Пятый бан карты - команда А
- Шестой бан карты - команда В
- **Играется последняя оставшаяся в мап-пуле карта**
- Выбор стороны на оставшейся карте - команда А

9.1 ПАУЗЫ В ИГРЕ, ДИСКОНЕКТЫ, ПЕРЕИГРОВКИ

Каждая команда имеет право взять паузу во время матча, при этом капитан в чате указывает причину паузы (тактическая, техническая). Продолжительность одной тактической паузы — 30 секунд (4 тактические паузы на команду).

Продолжительность технической паузы — 5 минут.

Переигровку может назначить судья, но не более одной в матче.

9.2 ЗАПРЕЩЕНО

Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту турнира, а также пользовательскому соглашению игры.

Полный и актуальный список запрещенных действий описан в Регламенте турнира.

Другие запреты:

- Использование «багов» карты;
- Использование любых неклассических моделей агентов;
- 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.
 - Нахождения в игре посторонних лиц;
 - Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований;
 - 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;

- Начало игры неполными составами.

10. ПРАВИЛА ПО ДИСЦИПЛИНЕ DOTA 2

Все матчи кроме финала проходят в формате Best of 1 (до одной выигранной карты).

Не допускается опоздание на матч более чем на 15 минут от официального времени начала матча. В случае опоздания команде присуждается техническое поражение в турнире.

В лобби игры могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.

После окончания игры капитан команды, победившей в матче, обязан отправить результаты во вкладку чата «Результаты». Результаты, отправленные не по форме, не принимаются. При повторной неверной отправке результатов победившей стороне присуждается поражение в данном матче. Оспариванию данное решение судьи не подлежит.

Лобби создается игроком-капитаном команды, находящейся в верхней ячейке турнирной сетки.

Игрок нижней ячейки находит лобби в чате или же добавляет игрока-капитана верхней ячейки в друзья для захода в лобби.

Выбор стороны и право пика определяются броском «монетки» в лобби. Для доступа к подбрасыванию монетки каждая команда в турнире обязана иметь свой командный тег в Dota 2.

Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Captains Mode;
- Местоположение сервера: Западная Европа;
- Наличие тренера: запретить;
- Читы: запрещены;
- Зрители: запретить.

Если командам неудобно играть на дефолтном сервере, они могут выбрать другой сервер, которых их устроит. После старта игры претензии относительно выбора сервера не принимаются.

Побеждает команда, уничтожившая трон противника, или вынудившая команду противника сдаться. Концом игры считается написание “gg” в чат сдавшей командой.

10.1 ПАУЗЫ В ИГРЕ, ДИСКОННЕКТЫ, ПЕРЕИГРОВКИ

«Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

Условия для переигровки: переигровка карты возможна лишь по решению Судьи Турнира, удовлетворившего требования претендующей на переигровку команды.

Санкции за дисконнект: в случае дисконнекта одного из игроков команды и истечению времени паузы, команда может продолжить играть без него. Игрок отключившийся от игры имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

Каждая команда имеет право взять не более трех пауз во время матча, при этом один из игроков в чате обязан указать причину паузы (тактическая/ техническая).

Общая длительность пауз не должна превышать 10 минут.

Допустимые причины паузы:

- непреднамеренный разрыв соединения;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);
- резкое ухудшение здоровья у одного из игроков.

Если после паузы одна из команд сняла паузу без предупреждения команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияло на матч команде может быть засчитано техническое поражение по решению Судьи Соревнования, для этого необходимо предоставить доказательства в виде скриншота или записи матча.

10.2 ЗАПРЕЩЕНО

Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Турнира, а также пользовательскому соглашению игры.

Полный и актуальный список запрещенных действий описан в Регламенте Турнира.

Запрещенные приемы нечестной игры:

- Использование любых сторонних программ, программ влияющих на игровой процесс, или дающих игроку любые дополнительные сведения о положении дел противника;
- Подглядывание трансляции или получение подсказок от третьих лиц.
- Использование багов игры.

Другие запреты:

- Написание “gg” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения (при однократном написании "gg" и последующей отменой - присуждается предупреждение. Последующее злоупотребление этим действием повлечёт техническое поражение в матче);

- Участие в турнире не с зарегистрированного аккаунта Steam.

11. НАГРАЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Все участники турнир награждаются грамотами и медалями.

Форма заявки для участия в турнире по киберспорту**Название организации** _____**Название команды** _____**Представитель команды** _____

(ФИО, телефон, эл.почта)

Состав команды:

ПП№	ФИО	Год рождения	Дисциплина
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			