

УТВЕРЖДАЮ
Исполнительный директор
АССК России


Е. П. Бычкова
«28» мая 2020 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении турниров по киберспорту
«Киберспортивные игры АССК России»

2020 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Цель проведения турниров по киберспорту «Киберспортивные игры АССК России» (далее – Киберспортивные игры) – 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: Hearthstone и 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 1 по 17 июня 2020 г:**

- регистрация участников: 1-7 июня 2020 года;
- проведение турниров: 8-17 июня 2020 года.

3.2. Публикация итоговых результатов осуществляется Организатором не позднее 17 июня 2020 г. на официальной странице АССК России в социальной сети ВКонтакте <https://vk.com/studsportclubs>.

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 два турнира:

- турнир по Hearthstone;
- турнир по CS:GO.

5.1.1. Регламент турнира по Hearthstone

Основные положения

- Версия игры: лицензионная, последней версии;
- Турнир проходит на сервере EU;
- Официальный язык турнира – русский;
- При регистрации на соревнование участники обязаны указывать свой

BattleTag.

Система проведения

После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный дискорд канал турнира discord.com. При входе на дискорд сервер участники обязаны указать в своем нике BattleTag, а в текстовом канале DECS необходимо выложить свои колоды и не менять их до финальной части турнира, далее следовать инструкциям на канале. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть опубликован результат матча, счёт и скриншоты игры выложены в соответствующий дискорд канал. Время, отведенное на матч, начинается с того момента как стал известен соперник.

Порядок проведения соревнований

Каждый участник обязан при регистрации указать 3 отличных друг от друга класса для игры, в финальной стадии обязательно иметь 4 отличных друг от друга класса для игры. Игроки обязаны допускать в игру официальных стримеров турнира и открывать им свои карты. Информация об официальных стримерах будет сообщена судьями в чате перед началом игры.

После окончания регистрации, в течение 24 часов строится турнирная сетка, она создается на турнирном движке challonge.com и далее транслируется судьями в чат и в Discord канал.

В случае, если участники оспаривают итоги встречи и ни у одного нет полностью всех скриншотов по всем победам, оба участника получают техническое поражение во встрече. Участник обязан делать и сохранять до конца своего участия в турнире скриншоты всех побед или нарушений оппонента.

Во время встречи с оппонентом допускается один перерыв на 3 минуты, который может быть осуществлен, когда оба игрока находятся в меню выбора колод. Игрок, желающий воспользоваться перерывом, обязан оповестить оппонента о необходимости отлучиться. Если отлучившийся игрок не вернулся через три минуты, он может получить техническое поражение.

Формат проведения соревнований

Игры проводятся в режиме игры «стандартный». Победивший игрок обязан сменить класс и больше не может к нему вернуться в рамках этой встречи. Во время встречи запрещается использовать разные колоды одного класса.

Если оппонент использует карту, которой нет в объявленном дек-листе игрока и нет обоснований для её получения, то при предъявлении должных скриншотов игрок получает техническое поражение, при повторном нарушении участник получает дисквалификацию с турнира.

Выход из окна «Дружеской дуэли» запрещен. Выход из дуэли, пусть даже ненамеренный, приводит к техническому поражению в текущей игре, но при обоюдном желании игроков они могут возобновить матч.

Разрешена замена колод между отборочным этапом турнира и финальным, но не классов.

Система и формат проведения

Отборочный этап:

В группах

- формат — во3 (до двух побед).

Финальный этап:

- формат — во5 (до трех побед).

Запрещается:

- замена состава колод между играми одной встречи, под любым предлогом.
- любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе неигровым путём;

- использование запрещенных программ;

- играть с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока;

- намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

Общение между соперниками

Каждый игрок должен «открыть» свою страницу в социальной сети во Вконтакте для того, чтобы с ним мог связаться соперник, также можно общаться в дискорде, используя внутриигровые никнеймы. Игрок обязан связаться с соперником и предложить сыграть игру в турнире. Для связи используется социальная сеть Вконтакте или дискорд канал(discord.com). В чате есть приват. Чтобы его активировать, требуется правой клавишей мышки нажать на никнейм соперника. Появится меню, в котором нужно выбрать параметр «написать сообщение». После этого откроется дополнительное окно.

В случае недисциплинированного поведения игрока, а также за грубые нарушения этических норм игрок может быть снят с соревнований решением контрольно-дисциплинарным комитетом (далее – КДК).

Дисциплинарные санкции

Игрок, покинувший игру и не вернувшийся в неё (по любой причине), получает поражение в этой игре. За задержку начала игры более чем на 15 минут может быть присуждено техническое поражение по результатам решения КДК. Игрок, не сменивший колоду после победы, получает автоматическое поражение в игре, и его колода выбывает на время встречи, как выигравшая. Например, игрок А выиграл у игрока Б 1-0, и на следующую игру игрок А не сменил колоду. В итоге игрок Б автоматически выигрывает 2-ю игру, и счет становится 1-1. На третью игру игрок Б меняет колоду, т.к. победил во второй игре, а игрок А берет любую из оставшихся колод, которые еще не вылетели.

Все баги игры, влияющие на результат игры или из-за которых невозможно ее продолжение, засчитываются как дисконнект игрока, со стороны которого произошел баг.

Порядок рассмотрения апелляций

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.

Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение матча или 30 минут после окончания встречи. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

Вопросы, неурегулированные Регламентом турнира, разрешаются Организатором турнира.

Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент турнира.

5.1.2 Регламент турнира по CS:GO

Основные положения

- турнир проводится в формате 5x5;
- к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до двух запасных игроков;
- допускается один участник-легионер, представитель иного учебного заведения;
- 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 них 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 РФ, 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

- 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.

Изменения в командных заявках

Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;

- изменение названия команды;

- изменение логотипа команды;

- в качестве замены могут выступать только игроки, указанные 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.

Формирование состава:

- капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
- все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

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, Van Evasion, Boosting Service — необходимо предоставить организаторам ссылку на основной аккаунт.

Порядок проведения матчей

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

Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. 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 обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее чем за 15 минут до начала матча.

Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны 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:

Турнир разделяются на две основные стадии: зональная и финальная.

Зональная стадия:

- групповой этап

После окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.

- финальный этап

Финальный этап играется по системе double-elimination (выбывание после двух поражений).

Верхняя сетка - bo3

Нижняя сетка - bo1

Финал - bo3

В следующую стадию проходят от 24 до 32 команд в сумме от всех игровых зон, в зависимости от количества участников.

Финальная стадия:

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

Верхняя сетка - bo3 (до двух выигранных карт)

Нижняя сетка - bo1 (до одной выигранной карты)

Финал - bo3 (до двух 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 15 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.;

- саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

6. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

6.1. Для участия в Киберспортивных играх необходимо зарегистрироваться, полностью заполнив электронную форму для конкретного турнира:

- турнир по Hearthstone – <https://forms.gle/Ny5cXsnT7De9aLwv6>;

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

6.2. Участие в Киберспортивных играх бесплатное.

6.3. После процедуры регистрации, но не позднее 7 июня 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 и Hearthstone, отобравшимся в Финальную часть турниров, направляются электронные сертификаты участников.

7.2. Победитель и призёры турнира по Hearthstone награждаются дипломами и ценными призами от АССК России.

7.3. Команды победителей и призёров турнира по CS:GO награждаются дипломами и ценными призами от АССК России.

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/studsportclubs>.

8.2. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, связанные с участием в Киберспортивных 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.

9. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

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