

ПРОЕКТ

УТВЕРЖДАЮ
Ректор ДГТУ

_____ Б.Ч. Месхи

«__» _____ 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении Всероссийского турнира по компьютерному спорту
«Кубок российского студенчества по Counter-Strike»**

2022 г.



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение является сводом правил, действительным для всех без исключения организаторов и участников Кубка российского студенчества по Counter-Strike (далее – КРС, Турнир);

1.2. Положение регулирует отношения, которые могут возникнуть между отдельно взятыми участниками и/или командами, а также Организатором.

1.3. В случае, если какие-либо правила или процедуры данного Положения противоречат законам Российской Федерации, эти правила или процедуры будут немедленно скорректированы и приведены в соответствие с законами Российской Федерации.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Целью проведения Турнира является организация досуговой соревновательной деятельности в онлайн- и офлайн-пространстве среди обучающихся образовательных организаций высшего и средне-профессионального образования Российской Федерации, а также популяризация и развитие студенческого компьютерного спорта.

2.2. Задачи проведения Кубка российского студенчества:

- популяризация отдельных видов компьютерных игр: Counter-Strike: Global Offensive (далее – CS:GO);
- популяризация студенческого киберспорта;
- развитие деятельности студенческих спортивных клубов России;
- организация соревнований как досуга обучающихся.

3. ОРГАНИЗАТОР ТУРНИРА

3.1. Общее руководство организацией и проведением Турнира осуществляется Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением «Донской государственный технический университет» (далее – Организатор, ДГТУ).

3.2. Основным средством коммуникации между Организатором и участником является официальное сообщество в Discord (<https://discord.gg/Cz5crtFApW>).

3.3. Организатор обязан:

- осуществлять деятельность по организации Турнира;
- своевременно уведомлять участников о внесении изменений в действующее Положение;
- определять условия допуска участников к Турнира;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Турнира;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Турнира;
- осуществлять регистрацию итогов Турнира;
- осуществлять организацию судейства Турнира;



– определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Турнира.

3.4. Организатор не несет ответственности за неисправную работу личного технического оборудования участников, неисправную работу серверов и за программные ошибки вне зависимости от того, по чьей вине они возникли.

3.5. Организатор оставляет за собой право вносить поправки, удалять или иным образом изменять правила Турнира.

4. ФОРМАТ, СРОКИ И МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ

4.1. Турнир проводится в два этапа:

– квалификационный, проводится с **30 сентября по 21 октября 2022 г.**, с использованием сети Интернет и платформы Faceit;

– финальный, в г. Ростов-на-Дону, в период с **4 по 6 ноября 2022 г.**, в очном формате.

4.1.1. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению финального этапа в указанные сроки и/или в указанном формате, в том числе связанных с ограничительными мерами против распространения коронавирусной инфекции, Организатор может изменить сроки проведения и/или формат финального этапа.

4.2. Регистрация участников проводится с 12 по 26 сентября 2022 г.

4.3. Публикация итоговых результатов осуществляется Организатором не позднее 8 ноября 2022 г. на официальной странице Центра развития компьютерного спорта ДГТУ в социальной сети ВКонтакте <https://vk.com/cyberdstu>.

4.4. Формат проведения Турнира:

4.4.1. Для каждого федерального округа проводится отдельная окружная онлайн-квалификация, по результатам которой от округа выставляется одна команда.

4.4.2. В финальном этапе турнира участвует 8 команд.

4.4.3. Время матчей устанавливается по московскому времени с учетом часовых поясов участников матча.

5. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

5.1. Для участия в Турнире необходимо зарегистрироваться, полностью заполнив заявку и прикрепив фото студенческих билетов/зачетных книжек, перейдя в форму регистрации по ссылке <https://cyberdstu.ru> или воспользовавшись QR-кодом:





5.2. После завершения процедуры регистрации на Турнир, капитан команды обязан перейти на Официальный сервер Турнира в Discord и ознакомиться с представленными в информационном канале сведениями.

5.3. После завершения регистрации, но не позднее 29 сентября 2022 года, Организатор связывается с прошедшими отбор участниками.

5.4. Участник берет на себя ответственность за обеспечение себя всем необходимым оборудованием для участия в онлайн-квалификации.

5.5. Победители окружной онлайн-квалификации в срок не позднее чем через 2 суток после завершения данной квалификации обязаны предоставить Организатору сканированную копию заявки от образовательной организации высшего образования по установленной форме (**Приложение А**) с указанием полных данных о заявляемых лицах, и подписанную руководителем образовательной организации или сотрудника, уполномоченного принимать решения в части касающейся спортивного развития и/или воспитательной работы и молодежной политики, и заверенную печатью образовательной организации.

5.6. Для получения допуска к финальному этапу Турнира каждый участник к месту проведения должен предоставить Организатору:

- паспорт Российской Федерации (оригинал);
- студенческий билет, удостоверение аспиранта или справку с места учебы (оригинал);
- медицинский полис обязательного медицинского страхования;
- согласие родителя или законного представителя на участие несовершеннолетнего в мероприятии (предоставляется в случае несовершеннолетия);
- оригинал заявки от образовательной организации высшего образования по установленной форме (**Приложение А**) с указанием полных данных о заявляемых лицах, и подписанную руководителем образовательной организации или сотрудника, уполномоченного принимать решения в части касающейся спортивного развития и/или воспитательной работы и молодежной политики, и заверенной печатью образовательной организации. Если команда, прошедшая в финальный этап, представляет образовательную организацию среднего профессионального образования, в заявке обязательно должен быть указан



сопровождающий, который также будет командирован на место проведения финального этапа.

6. УЧАСТНИК ТУРНИРА

6.1. К участию в Турнире допускаются обучающиеся образовательных организаций высшего и средне-профессионального образования Российской Федерации в возрасте от 16 до 35 лет (включительно).

6.2. К участию в Турнире допускаются команды в составе не менее 5 человек, состоящие из обучающихся одной образовательной организации, не считая одного игрока запаса и тренера.

6.2.1. В ходе Турнира в качестве игрока запаса может выступать только участник, чьи данные указаны в заявке при регистрации.

6.2.2. Игрок запаса должен являться обучающимся той же образовательной организации, что и основной состав.

6.2.3. Допускается наличие тренера, не являющегося обучающимся.

6.3. Участниками Турнира считаются команды, прошедшие обязательную предварительную регистрацию и верификацию.

6.4. Количество участников, которые могут представлять одну образовательную организацию на онлайн-квалификацию Турнира, не ограничено.

6.5. По запросу Организатора участник обязан предоставить всю необходимую информацию о членах команды, включая, помимо прочего, полные имена, контактные данные, а также, при необходимости, фотографии документов, подтверждающих в том числе:

- личность игрока;
- факт обучения в образовательной организации.

6.6. Все участники Турнира обязаны общаться с официальными лицами и другими участниками Турнира на русском языке.

6.7. Участники Турнира обязаны своевременно ознакомиться и следовать правилам нормативных документов Турнира. Незнание официально опубликованных норм и правил Турнира не снимает с участников ответственность за их несоблюдение.

6.8. Игровые имена, названия команд, теги и аватары:

6.8.1. Во время официальных матчей участник обязан использовать никнейм и название команды, указанные в заявке при регистрации. В псевдониме игрока (а также в названии команды, теге) запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы (названия команд, теги) запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
- напоминают или идентичны бренду или торговой марке;
- 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.

6.8.2. Аватар участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы, пропаганду расизма или любой другой формы ненависти по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе.

6.9. Игровые аккаунты:

- участник обязан иметь Faceit-аккаунт;
- участник обязан использовать лицензионную и последнюю опубликованную в сервисе Steam версию игры Counter-Strike: Global Offensive;
- участник обязан использовать игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
- участник может участвовать в Турнире, 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 оставляет за собой право использовать различные методы для проверки аккаунтов участников на предмет соответствия заявке.

6.10. До начала Турнира любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены и внесены Организатором.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;
- изменение названия команды;
- изменение логотипа команды.

6.11. Добавлять участников в заявку после начала Турнира запрещено.

6.12. Предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, теге или псевдонимах игроков во время Турнира могут быть разрешены Организатором при условии, что такие изменения запрошены как минимум за 24 часа до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды/игрока.

6.13. Формирование состава происходит следующим образом:

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

Ни один участник (игрок) не может быть членом более чем одной команды (в том числе игроком запаса, тренером и т.д.).

7. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ

7.1. Расходы, связанные с проживанием и питанием основного состава участников на месте проведения финального этапа, обеспечиваются за счет Организатора.

7.2. Расходы, связанные с проездом участников до места проведения



финального этапа и обратно, а также их страхованием обеспечиваются направляющими организациями.

7.3. В случае, если направляющая организация откажется нести расходы за командирование заявленных участников на финальный этап, то место этой команды занимает следующая, показавшая второй наивысший результат в рамках своей онлайн-квалификации.

7.4. Страхование участников обеспечивается командирующими организациями.

8. СУДЕЙСТВО И ПОРЯДОК ПОДАЧИ ПРОТЕСТОВ

8.1. Судейство Турнира осуществляется официальными судьями, назначенными Организатором. В случае возникновения спорных игровых ситуаций участник имеет право подать жалобу судье Турнира.

8.2. Все спорные вопросы решаются с судьями посредством прямого общения в официальном Discord-канале Турнира (<https://discord.gg/Cz5crtFApW>).

8.3. Подача протеста осуществляется только капитаном команды в течение матча, либо 2 часов после окончания встречи. Протест должен содержать в себе конструктивные и подробно описанные причины подозрений в нечестной игре или ином нарушении, к которым должны прилагаться видеоматериалы, демонстрирующие конкретную ситуацию, по которой подается протест. Решения судьи по спорным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8.4. Судья оставляет за собой право выносить решения по вопросам, не охваченным данным сводом правил, с целью сохранения духа честной конкуренции и спортивного мастерства.

8.5. Участник обязан вести запись POV-демо по просьбе судьи или Организатора, начиная с ножевого раунда. Все записи POV-демо или повторы должны храниться и быть предоставленными участником по запросу судьи или Организатора в течение 1 часа после поступления оного.

8.6. Отсутствие POV-демо по истечении срока, либо отказ в ведении или предоставлении записи влечёт за собой техническое поражение участника в соответствующем матче.

8.7. Вся информация о матче (записи POV-демо/скриншоты/повторы) должна храниться в течение 7 суток после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель (не менее 14 суток) после разрешения или закрытия протеста.

9. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

9.1. Дисциплинарные санкции применяются к участникам за нарушение правил в рамках Турнира.

9.2. Дисциплинарными санкциями могут являться:

- штрафные очки;



- техническое поражение в матче;
- дисквалификация.

9.3. Учет дисциплинарных санкций ведется главным судьей.

9.4. Дисциплинарные санкции могут быть наложены в зависимости от тяжести рассматриваемого инцидента или комбинации двух и более инцидентов.

9.5. Участник, набравший 3 штрафных очка, будет отстранен от участия в Турнире.

9.6. Участники будут проинформированы о применении к ним дисциплинарных санкций любым из выбранных Организатором способов.

9.7. Нормы поведения:

– участник Турнира обязан придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Турнира, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Турнира. В случае нарушения данного пункта участнику Турнира выносится предупреждение;

– играть матч, будь то онлайн или ЛАН, под воздействием алкоголя или других психоактивных веществ, приводящих к изменению психического состояния, строго запрещено и может повлечь за собой суровое наказание вплоть до снятия игрока (команды) с Турнира.

9.8. Правила внутриигрового чата:

– во внутриигровом чате абсолютно недопустимы оскорбления любого рода, а также использование обсценной лексики и вульгарных выражений;

– во внутриигровом чате участникам запрещено упоминать о вещах, напрямую не связанных с матчем. Это включает, помимо прочего, обсуждение технических вопросов и рекламу любого рода;

– избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате запрещены. Нарушение данного пункта может повлечь применение к нарушителю санкций – от начисления штрафных очков до дисквалификации, в зависимости от частоты и характера сообщений.

9.9. Внутриигровое мошенничество:

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

– ко внутриигровому мошенничеству приравнивается использование следующих программ: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil, No-Flash, Sound changes и любых других видов мошеннических программ;

– использование мошеннических программ приведет к аннулированию результатов соответствующего матча, незамедлительной дисквалификации участника. Участник, пойманный на использовании мошеннических программ, будет отстранен от участия во всех соревнованиях, проводимых ДГТУ;

– Организатор оставляет за собой право использовать различные методы для проверки участников и их оборудования на предмет использования мошеннических программ.



9.10. Манипулирование:

– угрозы или оказание давления, предложение преимуществ, а также подкуп участников Турнира или Организаторов с целью повлиять на результат матча считаются манипулированием;

– если на Турнире будет обнаружен факт или попытка манипулирования, результаты соответствующего матча будут аннулированы, а игрок будет немедленно дисквалифицирован.

9.11. Организатор Турнира оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (VAC), а также блокировки на платформах ESEA, FACEIT, ESL и т.д. В случаях блокировки по причинам Multiple Accounts, Van Evasion, Boosting Service участнику необходимо предоставить Организаторам ссылку на основной аккаунт.

9.12. Использование внутриигровых ошибок и сбоев:

– умышленное использование любых внутриигровых ошибок (багов, глитчей) во время официальных матчей будет рассмотрено как нарушение;

– Организатор самостоятельно решает, повлияло ли использование указанных ошибок на матч, либо на исход матча, и будет ли назначена переигровка. В некоторых случаях использование внутриигровых ошибок может вести к аннулированию результатов матча и техническому поражению команды-нарушителя.

9.13. Участник может получить дисквалификацию за следующие действия:

- отказ следовать инструкциям Организатора/судьи Турнира;
- введение Организатора/судьи Турнира в заблуждение;
- отказ следовать правилам Турнира;
- нахождение посторонних лиц на официальном игровом сервере;
- несанкционированные трансляции официальных матчей;
- неспортивное поведение (например, саботирование матчей).

9.14. В случае грубого нарушения правил настоящего Положения Организатор обязан официально уведомить о факте нарушения администрацию образовательной организации, обучающиеся которой совершили такое нарушение.

10. ПУНКТУАЛЬНОСТЬ И ПЕРЕНОСЫ МАТЧЕЙ

10.1. Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены Организатором Турнира.

10.2. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с Организатором Турнира и сообщить дату и время (по Москве) перенесенного матча. Время перенесенного матча не должно создавать накладку ранее утвержденному расписанию.

10.3. Все участники матча обязаны присутствовать в комнате матча не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

10.4. Участникам предоставляется 5 минут для входа на игровой сервер после окончания голосования (Map veto) в комнате матча.



10.5. Если участник не готов к игре по истечении 5 минут после запланированного времени начала матча, то команде, игрок которой не явился на матч, выносится техническое поражение.

10.5.1. В случае, если команды участвуют в серии матчей (во3, во5), решение о техническом поражении за опоздание принимается для каждой карты в рамках текущей серии отдельно.

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

11. ТРАНСЛЯЦИИ МАТЧЕЙ

11.1. Все права на трансляцию Турнира принадлежат Организатору. Сюда входят, помимо прочего: видеопотоки, GOTV, повторы, записи демо, а также телетрансляции.

11.2. На игровом сервере (в т.ч. GOTV) могут находиться только участники матча (пять игроков и один тренер для каждой команды), официальный комментатор и обсервер матча, а также, при необходимости, Организатор и/или судья Турнира.

11.3. Организатор имеет право передать права на трансляцию одного или нескольких матчей третьей стороне. В таких случаях трансляции должны быть согласованы с Организатором как минимум за 2 часа до начала матча.

11.4. Игрок команды, участвующий в матче, имеет право самостоятельно вести трансляцию этого матча, за исключением случаев, когда трансляция проводится Организатором. Организатор не несет ответственности за любые технические неполадки (нестабильное Интернет-соединение, неисправности сетевого оборудования, отсутствие задержки на трансляции и прочее), возникшие на личной трансляции игрока, а также за негативные последствия таких неполадок.

11.4.1. Во избежание ситуаций, в которых личные трансляции могут использоваться как инструмент создания отрицательной репутации Турнира или Организатора, вся информация, озвученная на личной трансляции участника самим участником или его собеседниками, может быть использована в качестве доказательств нарушений правил настоящего Положения.

11.5. Несанкционированное транслирование матчей Турнира или нахождение посторонних лиц на официальном игровом сервере (в т.ч. GOTV) может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации нарушителя.

11.6. Участники не могут отказаться от трансляции своих матчей Организатором, а также не могут самостоятельно выбирать время и способ такой трансляции. Трансляцию может отменить только Организатор Турнира.

12. КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ

12.1. Участник обязан соблюдать режим конфиденциальности при общении



с официальными лицами Турнира. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявок, заявлений, жалоб, протестов или обращений, является строго конфиденциальной и не может быть опубликована или передана третьим лицам без письменного разрешения Организатора.

12.2. Публикация и передача таких материалов без письменного разрешения Организатора может повлечь применение к нарушителю санкций, вплоть до дисквалификации.

12.3. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и/или их представителей, связанные с участием в Турнира, а также интервью и иные материалы могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Турнира или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

12.4. Участник, предоставивший официальным лицам Турнира любую информацию, несёт ответственность за достоверность такой информации.



