**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О ПРОВЕДЕНИИ МЕЖВУЗОВСКОГО ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОРТУ «ЛИГА СВЯЗИ ДВ - 2020»**

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
   1. Настоящее Положение определяет порядок организации и условия проведения турнира по киберспорту «Лига СВЯЗИ дв - 2020» (далее – Турнир).
   2. Организатором Турнира является Хиик СибГути и Главный спонсор (ООО “Автошкола вектор”).
   3. Турнир проводится в формате Online в сети Интернет.
   4. Турнир включает в себя дисциплины: CS:GO, Dota 2.
2. **ЦЕЛИ ТУРНИРА**
   1. Укрепление киберспорта, как вид спорта на Дальнем востоке.
   2. Организация молодежного досуга в условиях самоизоляции.
   3. Популяризация современных информационных технологий по средствам привлечения к занятиям киберспортом.
   4. Развитие навыков командных действий, взаимопомощи, быстрого ориентирования, важных в профессиональном и социокультурном плане.
3. **УЧАСТНИКИ ТУРНИРА** 
   1. В соревнованиях могут принимать участие школьные и студенческие команды ВУЗов города Хабаровска.
   2. Основные роли участников Турнира:
   * Игрок – лицо, непосредственно принимающее участие в играх. Игроки могут играть только за одну команду в течение всего Турнира, даже если их команда проиграла, была удалена или дисквалифицирована ранее с Турнира. Игрок должен вести себя в дружественной и разумной манере, не допускается использование нецензурной лексики и агрессивного поведения.
   * Капитан – официальный представитель команды, является одним из Игроков. Капитан разрешает все спорные вопросы с Судьей или с главным Судьей.
   * Судья – лицо, контролирующее ход Турнира, имеющее все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры. Судья контролирует ход игры и обеспечивает соблюдение Правил. Судья по своему усмотрению останавливает, временно прерывает или вовсе прекращает игру при любом нарушении Правил. Судья принимает меры дисциплинарного воздействия по отношению к Игрокам, виновным в нарушениях, наказываемых предупреждением или удалением. Судья принимает меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно, и может, по своему усмотрению, удалить с места проведения Турнира. Судья возобновляет игру после её остановки. Решения Судьи по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.
   1. Для участия в Турнире необходимо в период Заявочного этапа зарегистрировать команду.
   2. Состав команды – пять человек. От каждой команды выдвигается капитан, который несет ответственность за свою команду во время проведения Турнира.
4. **ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА**
   1. Турнир проводится в 3 этапа: «Заявочный», «Отборочный», «Заключительный»
   2. Первый этап – «Заявочный» с 22.06.2020 г. по 03.07.2020 г. Капитан команды участников Турнира регистрирует всю команду, заполняя формы по адресу: https://forms.gle/edbvhqkxRpr5r7jS7.
   3. Второй этап – Основной этап турнира, в данном этапе команды продвигаются по сетке путем побед.

Проходит по системе bo3).

* 1. Третий этап – «Заключительный» с 12.07.2020 г. по 15.07.2020 г. Данный этап состоит из групповой стадии и стадии Плей-офф. Плей-офф проводится между победителями отборочных.

1. **ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ О ТУРНИРЕ**
   1. Настоящее Положение может быть изменено и дополнено решением Организатора Турнира.
2. **РЕГЛАМЕНТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ CS:GO**
   1. Общие положения
      1. Игры CS:GO проходят в формате Online в сети Интернет.
      2. Карты: de\_vertigo, de\_dust2, de\_inferno, de\_mirage, de\_nuke, de\_overpass, de\_train.
      3. Сервера: Хиик (Хабаровск)
      4. Способ соревнования: 5 на 5.
   2. Баги, ограничения, нечестная игра и санкции
      1. За использование багов игры игрок может получить техническое поражение. Словесные обвинения не рассматриваются.
      2. Нечестной игрой считается использование скриптов или программ, взламывающих игру.
      3. Запрещено менять значение консольной команды net\_graph (стандартное значение — 0) (допускается значение 1).
      4. Консольная команда cl\_bobcycle может иметь значение только 0.98.
      5. Консольная команда mat\_hdr\_level запрещена.
      6. Менять значение команды weapon\_debug\_spread\_show запрещается (стандартное значение 0).
      7. Команда weapon\_recoil\_model запрещена.
      8. Участники обязуются предоставить факт наличия документа, удостоверяющие их личность и обучения в учебном заведении участнике киберспортивного турнира, перед началом проведения Плей-оффа.
   3. Паузы (таймауты)
      1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

* Непреднамеренный разрыв соединения.
* Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
  + 1. Остановка игры по причинам, не указанным в пункте 6.3.1, расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такой остановки судья, в зависимости от игровой ситуации, может выдать поставившей паузу команде замечание, предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.
    2. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 10 (десять) минут. Каждая из команд может использовать до трех пауз за одну карту.
    3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
  1. Технические проблемы
     1. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не более 5 (пяти) минут.
     2. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не больше 5 (пяти) очков – назначается переигровка при тех же выбранных сторонах.
  2. Дисциплинарный регламент
     1. Команда должна прибыть в полном составе к началу соревнований. В случае опоздания более чем на 10 минут команде присуждается техническое поражение. Если же в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером.
     2. Время перерыва между матчами не более 15 минут.
     3. Игрокам запрещается нецензурно выражаться. В случае нарушения, игроку выносится предупреждение. В случае повторного нарушения судья имеет право удалить игрока до конца игры.
     4. Запрещается оскорбительное поведение в адрес всех участников турнира, в том числе организаторов и судей. Более того, все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды (или же менеджер). В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован.
     5. Руководство Турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.
  3. Групповая стадия
     1. Формат Round Robin (каждая команда играет с каждой по одному матчу), 2 группы по 9 команд.
     2. Каждый матч состоит из двух карт (bo2).
     3. Победа в матче со счетом 2-0 дает 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.
     4. Команды, которые займут первые 4 места в каждой из групп, будут посеяны в верхнюю сетку Плей-офф.
     5. Команды, которые займут последние 4 места в каждой из групп, будут посеяны в нижнюю сетку Плей-офф.
     6. Команды, которые займут последнее место в каждой группе, покинут турнир.
     7. Право выбора (стороны или первого пика) для первой карты серии определяется броском монеты. Право выбора во второй карте дается противоположной команде.
  4. Тайм брейки (спорные ситуации в случае равного количества очков у двух и более команд)
     1. Спорные ситуации за 4 место (граница попадания в верхнюю/нижнюю сетку Плей-офф) и 8 место (граница попадания в нижнюю сетку плей-офф/вылета с турнира) разрешаются с помощью дополнительных матчей. В остальных случаях используются следующие правила:

1. Учет результата личных встреч.
2. Учет результата встречи с командой, расположившейся на одну строчку ниже в таблице. Если спорная ситуация не разрешилась, учитываются результаты встречи с командой, расположившейся на 2 строчки ниже в таблице.
3. Повторяются пункты а) и b) до тех пор, пока спорная ситуация не разрешится или не останется команд ниже в таблице для сравнения.
   1. Стадия Плей-офф
      1. Формат Double Elimination, 16 команд.
      2. 8 команд начинают в верхней сетке, остальные 8 – в нижней.
      3. Матчи первого раунда сетки лузеров играются до одной победы (bo1), гранд-финал – до трех побед (bo5) без преимущества, все остальные игры – до двух побед (bo3).
      4. Команда, которая займет первое место в группе, сможет выбрать себе оппонента из числа команд, которые заняли 3 и 4 места в противоположной группе.
      5. Сетка Плей-офф:

**Верхняя сетка**

* Матч A: 1 место группы A против 3/4 места группы B.
* Матч B: 2 место группы B против 3/4 места группы A (команда, которая не была выбрана первым местом группы B).
* Матч C: 1 место группы B против 3/4 места группы A.
* Матч D: 2 место группы A против 3/4 места группы B (команда, которая не была выбрана первым местом группы A).

В первом раунде право выбора первого пика или стороны в 1 и 3 картах серии получает команда, которая заняла место выше в групповой стадии. В остальных раундах право выбора для первой и третьей карт серии определяется броском монеты. Право выбора во второй карте дается противоположной команде.

**Нижняя сетка**

* Матч A: 5 место группы A против 7/8 места группы B.
* Матч B: 6 место группы B против 7/8 места группы A (команда, которая не была выбрана пятым местом группы B).
* Матч C: 5 место группы B против 7/8 места группы A.
* Матч D: 6 место группы A против 7/8 места группы B (команда, которая не была выбрана пятым местом группы A).

В первом раунде право выбора первого пика или стороны в матче (bo1) получает команда, которая заняла место выше в групповой стадии. В остальных раундах право выбора для первой и третьей карт серии определяется броском монеты. Право выбора во второй карте дается противоположной команде.

1. **РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОР-ТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ DOTA 2**
   1. Общие положения
      1. Игры DOTA 2проходят в формате Online в сети Интернет.
      2. Игровые настройки при использовании русского клиента:

* Режим игры: Режим Капитанов
* Версия: Турнирная
* Местоположение сервера: Япония
* Разрешить наблюдение – разрешить
* Наличие тренера – запретить
  1. Паузы (таймауты)
     1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

• Непреднамеренный разрыв соединения.

• Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

* + 1. Остановка игры по причине, не указанной в пункте 7.2.1, расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такой остановки судья, в зависимости от игровой ситуации, может выдать поставившей паузу команде замечание, предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.
    2. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 10 (десять) минут. Каждая из команд может использовать до трех пауз за одну карту.
    3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
  1. Технические проблемы
     1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
     2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не более 5 (пяти) минут.
     3. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не больше 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
     4. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 15 (пятнаднати) минут победителя игры определяет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных персонажей и количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm). В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку с теми же персонажами (пиками).
     5. При дисконнекте игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого пере подключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.
  2. Дисциплинарный регламент
     1. Команда должна прибыть в полном составе к началу соревнований. В случае опоздания более чем на 10 минут команде присуждается техническое поражение. Если же в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером.
     2. Время перерыва между матчами не более 15 минут.
     3. Игрокам запрещается нецензурно выражаться. В случае нарушения, игроку выносится предупреждение. В случае повторного нарушения судья имеет право удалить игрока до конца игры.
     4. Запрещается оскорбительное поведение в адрес всех участников Турнира, в том числе организаторов и судей. Более того, все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды (или же менеджер). В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован.
     5. Руководство Турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.
  3. Отборочный этап
     1. Внутри каждого учебного заведения-участника проходят отборочные на групповую стадию.
     2. По итогу отборочного этапа, от каждого учебного заведения-участника должно быть представлено по 1 команде для данной дисциплины.
     3. Проходит по системе Single Elimination (bo1).
  4. Групповая стадия
     1. Формат Round Robin (каждая команда играет с каждой по одному матчу), 2 группы по 9 команд.
     2. Каждый матч состоит из двух карт (bo2).
     3. Победа в матче со счетом 2-0 дает 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.
     4. Команды, которые займут первые 4 места в каждой из групп, будут посеяны в верхнюю сетку Плей-офф.
     5. Команды, которые займут последние 4 места в каждой из групп, будут посеяны в нижнюю сетку Плей-офф.
     6. Команды, которые займут последнее место в каждой группе, покинут турнир.
     7. Право выбора (стороны или первого пика) для первой карты серии определяется броском монеты. Право выбора во второй карте дается противоположной команде.
  5. Тайм брейки (спорные ситуации в случае равного количества очков у двух и более команд)
     1. Спорные ситуации за 4 место (граница попадания в верхнюю/нижнюю сетку плей-офф) и 8 место (граница попадания в нижнюю сетку плей-офф/вылета с турнира) разрешаются с помощью дополнительных матчей. В остальных случаях используются следующие правила:

1. Учет результата личных встреч.
2. Учет результата встречи с командой, расположившейся на одну строчку ниже в таблице. Если спорная ситуация не разрешилась, учитываются результаты встречи с командой, расположившейся на 2 строчки ниже в таблице.
3. Повторяются пункты 1 и 2 до тех пор, пока спорная ситуация не разрешится или не останется команд ниже в таблице для сравнения.
4. Бросок монеты.
   1. Плей-офф
      1. Формат Double Elimination, 16 команд.
      2. 8 команд начинают в верхней сетке, остальные 8 – в нижней.
      3. Матчи первого раунда сетки лузеров играются до одной победы (bo1), гранд финал – до трех побед (bo5) без преимущества, все остальные игры – до двух побед (bo3).
      4. Команда, которая займет первое место в группе, сможет выбрать себе оппонента из числа команд, которые заняли 3 и 4 места в противоположной группе.
      5. Сетка Плей-офф

**8 НАГРАЖДЕНИЕ**

8.1 Победители Турнира награждаются памятными подарками и дипломами.