

1. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ КИБЕРТУРНИРА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ПО CS: GO

1.1. Даты проведения: сентябрь-октябрь 2021 года.

1.2. Формат проведения:

- Отборочный этап: 5x5, швейцарская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает, заняв место ниже второго в группе), bo1, «каждый с каждым» один круг, + выход двух команд в плей-офф.
- Финальный этап: 5x5, Олимпийская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает из турнира после первого проигрыша), bo3 (Best of 3 – лучший из 3. Будет сыграно две или три карты по итогам которых будет определен победитель).

1.3. Матчи проходят на следующем соревновательном наборе карт:

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

1.4. Версия игры: Counter-Strike: Global Offensive на новейшем официальном патче.

2. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

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

2.2. У каждой команды есть 4 тактические паузы длиной 30 секунд.

2.3. У каждого игрока команды должен быть включен FACEIT Anti-Cheat.

2.4. Зрители матча. В турнире запрещены любые зрители, кроме судей Кибертурнира, а также его официальных комментаторов.

2.4.1. Игроки обязаны пустить судью в лобби матча, если он заявил о своём желании присутствовать в матче.

2.4.2. Игроки обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

2.5. Основным каналом коммуникации при организации матчей является сервер в Discord, в котором, в обязательном порядке, должен находиться капитан команды во время проведения матча, с целью избежания технического поражения при возможных технических сбоях системы. Капитан обязан проверить присутствие всех членов команды и не позднее, чем за полчаса до начала матча подтвердить готовность в Discord.

3. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

3.1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить судье причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу: неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

3.2. В случае приостановки матча без использования тактической паузы, капитан команды, поставившей паузу обязан заявить судье причину своего действия, а также решить возникшую проблему в течение следующих 10 минут. Перезапуск комнаты производится однократно. В случае, если игрок не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, он получает техническое поражение на данной карте (матче).

3.3. Перед снятием паузы, капитан команды, поставившей её, обязан уведомить судью о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как оппонент также не сообщит о своей готовности.

4. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И НЕДОПУСТИМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

4.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Кибертурнира, а также пользовательскому соглашению игры Counter-Strike: Global Offensive.

4.2. Запрещенные приемы нечестной игры:

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

4.3. Плохие манеры и неспортивное поведение:

- употребление нецензурной лексики игроками в рамках Кибертурнира;
- любые оскорбления в адрес противника, комментаторов, представителей Турнирного оператора, Организаторов, Судей и других участников Кибертурнира;
- необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания матча;
- избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате матча или на канале Кибертурнира;
- намеренный разрыв соединения с сервером;
- прочие проявления неспортивного поведения (право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за судьёй);
- опоздание на матч более чем на 5 минут.

4.4. Ставки:

Всем игрокам, судьям, организаторам Кибертурнира и представителям его турнирного оператора запрещается принимать участие в ставках на матчи данного соревнования.

Намеренный проигрыш игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено организаторами. Любые факты такого поведения, ставшие известными Организатору, повлекут за собой обращение в компетентные органы с целью проведения факта их соответствия законам Российской Федерации.

4.5. Игрокам запрещается выдавать себя за другое лицо, регистрируясь на турниры, и/или в последствии предоставляя организатору не принадлежащие игроку ФИО, никнейм и/или любые другие персональные данные.

4.6. Игрокам запрещается передача своей учётной записи третьим лицам для их выступления на Кибертурнире под видом игрока.

4.7. Участие в Кибертурнире в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически запрещено.

4.8. Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей турнира о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты Кибертурнира.

К таким ситуациям относятся:

- Угрозы и/или оказание морального давления на игрока.
- Предложение намеренно проиграть свой матч; просьбы раскрыть свою стратегию игры в матче.
- Попытка проинформировать игрока о том, какую стратегию собирается использовать его оппонент.
- Иные действия, способные негативно повлиять на выступление игрока на Кибертурнире.

Отказ игрока от информирования Судей Кибертурнира о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Организатором Кибертурнира как злонамеренное нарушение.

4.9. Прочее: отборочный этап проводится в балльно-рейтинговом формате. Начисление очков производится по следующей системе:

- победа 2 очка;
- ничья 1 очко;
- поражение 0 очков.

Исключение: в случае равенства очков у команд, находящихся на 2-6 местах, будет учитываться разница раундов во всех выигранных матчах. В финальный турнир пройдет та команда, у которой разница по раундам окажется больше.

5. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

5.1. Вопросы, неурегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Судьями или представителем Турнирного оператора по собственному усмотрению.

5.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей Турнирным оператором, подаются в произвольной письменной форме Организатору Кибертурнира на контактный адрес электронной почты не позднее 24 часов с момента возникновения причины, описываемой в претензии. Поданная жалоба будет рассмотрена Организатором Кибертурнира в срок до 7 рабочих дней.

5.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент, а также корректировать правила/начало матча (корректировка может происходить даже во время турнира).

6. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

6.1. Регистрируясь для участия в Кибертурнире, равно как и принимая приглашение от Организаторов, игрок автоматически подтверждает, что ознакомился с настоящим Регламентом и принимает установленные в нем правила и налагаемые ограничения на время участия в Кибертурнире.

6.2. Подтверждая свое участие каждый игрок тем самым также соглашается с тем, что:

– Организатор Кибертурнира вправе использовать его фамилию, имя и отчество, а также игровой псевдоним (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в рамках Кибертурнира на соответствующих веб-сайтах, в видеоматериалах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

– Организатор Кибертурнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником или осуществлении рассылок о любых будущих мероприятиях.

6.3. Организатор турнира не несет ответственность за моральный ущерб, причиненный участникам.

1. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ КИБЕРТУРНИРА ПО ДИСЦИПЛИНЕ DOTA2

1.1. Даты проведения: сентябрь-октябрь 2021 года.

1.2. Формат проведения:

- Отборочный этап: 5х5, швейцарская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает, заняв место ниже второго в группе), bo1, «каждый с каждым» один круг, + выход двух команд в плей-офф.
- Финальный этап: 5х5, Олимпийская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает из турнира после первого проигрыша), bo3 (Best of 3 – лучший из 3. Будет сыграно две или три карты по итогам которых будет определен победитель).

1.3. Версия игры: Dota 2 на новейшем официальном патче.

2. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

2.1. Все матчи проводятся на официальных серверах игры - уточняйте перед началом матча.

2.2. Каждой команде дается по 15 минут паузы. Общее количество пауз не может быть более пяти за матч.

2.3. Номинальными хозяевами являются команды находящаяся выше по турнирной сетке относительно соперника, а так же играет за команду Radiant. После каждой последующей игры в серии, команды меняются сторонами.

2.4. Зрители матча. В турнире запрещены любые зрители, кроме судей Кибертурнира, а также его официальных комментаторов.

2.4.1. Игроки обязаны пустить судью в лобби матча, если он заявил о своём желании присутствовать в матче.

2.4.2. Игроки обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

2.5. Основным каналом коммуникации при организации матчей является сервер в Discord, в котором, в обязательном порядке, должен находиться капитан команды во время проведения матча, с целью избежания технического поражения при возможных технических сбоях системы. Капитан обязан проверить присутствие всех членов команды и не позднее, чем за полчаса до начала матча подтвердить готовность в Discord.

3. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

3.1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить судье причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу: неисправность оборудования, проблемы с

соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

3.2. В случае приостановки матча без использования тактической паузы, капитан команды, поставившей паузу обязан заявить судье причину своего действия, а также решить возникшую проблему в течение следующих 10 минут. Перезапуск комнаты производится однократно.

В случае, если игрок не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, он получает техническое поражение на данной карте (матче).

3.3. Перед снятием паузы, капитан команды, поставившей её, обязан уведомить судью о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как оппонент также не сообщит о своей готовности.

4. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И НЕДОПУСТИМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

4.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Кибертурнира, а также пользовательскому соглашению игры Dota 2.

4.2. Запрещенные приемы нечестной игры:

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

4.3. Плохие манеры и неспортивное поведение:

- употребление нецензурной лексики игроками в рамках Кибертурнира;
- любые оскорбления в адрес противника, комментаторов, представителей Турнирного оператора, Организаторов, Судей и других участников Кибертурнира;
- необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания матча;
- избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате матча или на канале Кибертурнира;
- намеренный разрыв соединения с сервером;
- прочие проявления неспортивного поведения (право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за судьёй);
- опоздание на матч более чем на 5 минут.

4.4. Ставки:

Всем игрокам, судьям, организаторам Кибертурнира и представителям его турнирного оператора запрещается принимать участие в ставках на матчи данного соревнования.

Намеренный проигрыш игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено организаторами. Любые факты такого поведения, ставшие известными Организатору, повлекут за

собой обращение в компетентные органы с целью проведения факта их соответствия законам Российской Федерации.

4.5. Игрокам запрещается выдавать себя за другое лицо, регистрируясь на турниры, и/или в последствии предоставляя организатору не принадлежащие игроку ФИО, никнейм и/или любые другие персональные данные.

4.6. Игрокам запрещается передача своей учётной записи третьим лицам для их выступления на Кибертурнире под видом игрока.

4.7. Участие в Кибертурнире в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически запрещено.

4.8. Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей турнира о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты Кибертурнира.

К таким ситуациям относятся:

- Угрозы и/или оказание морального давления на игрока.
- Предложение намеренно проиграть свой матч; просьбы раскрыть свою стратегию игры в матче.
- Попытка проинформировать игрока о том, какую стратегию собирается использовать его оппонент.
- Иные действия, способные негативно повлиять на выступление игрока на Кибертурнире.

Отказ игрока от информирования Судей Кибертурнира о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Организатором Кибертурнира как злонамеренное нарушение.

4.9. Прочее: отборочный этап проводится в балльно-рейтинговом формате.

Начисление очков производится по следующей системе:

- победа 2 очка;
- ничья 1 очко;
- поражение 0 очков.

Исключение: в случае равенства очков у команд, находящихся на 2-6 местах, будет учитываться разница раундов во всех выигранных матчах. В финальный турнир пройдет та команда, у которой разница по раундам окажется больше.

5. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

5.1. Вопросы, неурегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Судьями или представителем Турнирного оператора по собственному усмотрению.

5.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей Турнирным оператором, подаются в произвольной письменной форме Организатору Кибертурнира на контактный адрес электронной почты не позднее 24 часов с момента возникновения причины, описываемой в претензии. Поданная жалоба будет рассмотрена Организатором Кибертурнира в срок до 7 рабочих дней.

5.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент, а также корректировать правила/начало матча (корректировка может происходить даже во время турнира).

6. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

6.1. Регистрируясь для участия в Кибертурнире, равно как и принимая приглашение от Организаторов, игрок автоматически подтверждает, что ознакомился с настоящим Регламентом и принимает установленные в нем правила и налагаемые ограничения на время участия в Кибертурнире.

6.2. Подтверждая свое участие каждый игрок тем самым также соглашается с тем, что:

- Организатор Кибертурнира вправе использовать его фамилию, имя и отчество, а также игровой псевдоним (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в рамках Кибертурнира на соответствующих веб-сайтах, в видеоматериалах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор Кибертурнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником или осуществлении рассылок о любых будущих мероприятиях.

6.3. Организатор турнира не несет ответственность за моральный ущерб, причиненный участникам.

ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ КИБЕРТУРНИРА ПО ДИСЦИПЛИНЕ FIFA21

1.1. Даты проведения: сентябрь-октябрь 2021 года.

1.2. Формат проведения:

- Отборочный этап: 1x1, швейцарская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает, заняв место ниже второго в группе), bo1, «каждый с каждым» один круг, + выход двух команд в плей-офф.
- Финальный этап: 1x1, Олимпийская система (система организации соревнований, при которой участник выбывает из турнира после первого проигрыша), bo3 (Best of 3 – лучший из 3. Будет сыграно две или три матча по итогам которых будет определен победитель).

2. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

2.3. Версия игры: FIFA21.

2.4. Игровая платформа: PlayStation 4 либо PlayStation 5.

2.3. Игровой режим: Ultimate Team.

2.4. Длительность тайма: 6 минут (все матчи кроме финала).

2.5. Ограничение по рейтингу состава: 186 (все игроки с рейтингом 80+, аренды разрешены).

2.6. Количество замен в течении матча у каждой команды: 3.

2.7. Количество тактических пауз в течении матча у каждой команды: 3 (включая паузы на замены).

2.8. Номинальными хозяевами в первом матче являются команда, находящаяся выше по турнирной сетке относительно соперника. После каждого последующего матча в серии, команды меняются сторонами.

2.9. Основным каналом коммуникации при организации матчей является сервер в Discord, в котором, в обязательном порядке, должен находиться капитан команды во время проведения матча, с целью избежания технического поражения при возможных технических сбоях системы. Капитан обязан не позднее, чем за полчаса до начала матча подтвердить готовность к началу матча в Discord.

3. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

3.1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить судье причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу: неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

3.2. В случае приостановки матча без использования тактической паузы, игрок, поставивший паузу обязан заявить судье причину своего действия, а также решить

возникшую проблему в течение следующих 10 минут. Перезапуск комнаты производится однократно.

В случае, если игрок не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, он получает техническое поражение на данной карте (матче).

3.3. Перед снятием паузы, игрок, поставивший её, обязан уведомить судью о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как оппонент также не сообщит о своей готовности.

4. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И НЕДОПУСТИМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

4.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Положению Кибертурнира, а также пользовательскому соглашению игры.

4.2. Запрещенные приемы нечестной игры:

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

4.3. Плохие манеры и неспортивное поведение:

- употребление нецензурной лексики игроками в рамках Кибертурнира;
- любые оскорбления в адрес противника, комментаторов, представителей Турнирного оператора, Организаторов, Судей и других участников Кибертурнира;
- необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания матча;
- избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате матча или на канале Кибертурнира;
- намеренный разрыв соединения с сервером;
- прочие проявления неспортивного поведения (право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за судьёй);
- опоздание на матч более чем на 5 минут.

4.4. Ставки:

Всем игрокам, судьям, организаторам Кибертурнира и представителям его турнирного оператора запрещается принимать участие в ставках на матчи данного соревнования.

Намеренный проигрыш игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено организаторами. Любые факты такого поведения, ставшие известными Организатору, повлекут за собой обращение в компетентные органы с целью проведения факта их соответствия законам Российской Федерации.

4.5. Игрокам запрещается выдавать себя за другое лицо, регистрируясь на турниры, и/или в последствии предоставляя организатору не принадлежащие игроку ФИО, никнейм и/или любые другие персональные данные.

4.6. Игрокам запрещается передача своей учётной записи третьим лицам для их выступления на Кибертурнире под видом игрока.

4.7. Участие в Кибертурнире в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически запрещено.

4.8. Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей турнира о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты Кибертурнира.

К таким ситуациям относятся:

- Угрозы и/или оказание морального давления на игрока.
- Предложение намеренно проиграть свой матч; просьбы раскрыть свою стратегию игры в матче.
- Попытка проинформировать игрока о том, какую стратегию собирается использовать его оппонент.
- Иные действия, способные негативно повлиять на выступление игрока на Кибертурнире.

Отказ игрока от информирования Судей Кибертурнира о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Организатором Кибертурнира как злонамеренное нарушение.

4.9. Прочее: отборочный этап проводится в балльно-рейтинговом формате. Начисление очков производится по следующей системе:

- победа 2 очка;
- ничья 1 очко;
- поражение 0 очков.

Исключение: в случае равенства очков у команд, находящихся на 2-6 местах, будет учитываться разница раундов во всех выигранных матчах. В финальный турнир пройдет та команда, у которой разница по раундам окажется больше.

5. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

5.1. Вопросы, неурегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Судьями или представителем Турнирного оператора по собственному усмотрению.

5.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей Турнирным оператором, подаются в произвольной письменной форме Организатору Кибертурнира на контактный адрес электронной почты не позднее 24 часов с момента возникновения причины, описываемой в претензии. Поданная жалоба будет рассмотрена Организатором Кибертурнира в срок до 7 рабочих дней.

5.3. Организатор оставляет за собой право изменять и дополнять настоящий Регламент, а также корректировать правила/начало матча (корректировка может происходить даже во время турнира).

6. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

6.1. Регистрируясь для участия в Кибертурнире, равно как и принимая приглашение от Организаторов, игрок автоматически подтверждает, что ознакомился с настоящим Регламентом и принимает установленные в нем правила и налагаемые ограничения на время участия в Кибертурнире.

6.2. Подтверждая свое участие каждый игрок тем самым также соглашается с тем, что:

- Организатор Кибертурнира вправе использовать его фамилию, имя и отчество, а также игровой псевдоним (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием в рамках Кибертурнира на соответствующих веб-сайтах, в видеоматериалах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- Организатор Кибертурнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником или осуществлении рассылок о любых будущих мероприятиях.

6.3. Организатор турнира не несет ответственность за моральный ущерб, причиненный участникам.