

1. **Общие положения.**

Цели чемпионата:

• укрепление связей между студентами ТИ (ф) СВФУ, школьниками и рабочей молодежи Нерюнгринского района;

• организация молодежного досуга;

• популяризация современных информационных технологий;

• объединение молодежи по интересам;

• развитие навыков командных действий, взаимопомощи, быстрого ориентирования, в экстремальных ситуациях.

1. **Руководство чемпионата**

Общее руководство осуществляется директором ТИ (ф) СВФУ, заведующей кафедрой МиИ, начальником ОТКВТиК, орг. группой студентов ТИ (ф) СВФУ и Молодёжным парламентом при Нерюнгринском районном Совете депутатов.

1. **Участники чемпионата**

В соревнованиях могут принимать участие студенческие и городские команды. Минимальный возраст участников – 14 лет. Возраст устанавливается на 01.12.2018г. Состав команды – пять человек. От каждой команды выдвигается капитан, несущий ответственность за свою команду во время проведения чемпионата. Состав команды утверждается Главной судейской коллегией ВУЗа.

**4. Допуск к участию**

4.1. Спортсмены допускаются к участию в Соревновании при условии подачи заявки (Приложение 1) в порядке и на условиях, предусмотренных настоящим Положением.

4.2. Заявка, содержащая информацию об участниках спортивного соревнования, подается в 203 кабинет ТИ (ф) СВФУ (ул. Южно-Якутская, дом 25, 2 этаж) через заполнение формы (Приложение 1). Либо на адрес электронной почты:vur.svfu@rambler.ru. Заявки на участие в турнире по киберспорту ТИ (ф) СВФУ подаются строго **16 марта 2019 года (до 15.00).**

4.3. Все участники должны общаться с судьями, официальными лицами и другими спортсменами на русском языке.

**5. Порядок проведения соревнований**

1) Открытие турнира, жеребьёвка - 23 марта 12.00, УЛК ауд. 205.

2) Проведение турнира – 23 марта 13.00-21.00, УЛК ауд. 205.

3) Подведение итогов, награждение – 23 марта 21.30, УЛК ауд. 205.

**6. Формат проведения матчей**

6.1 В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

6.2 Матч состоит из 2-х периодов. Один период состоит из 15 раундов. По истечению 15 раундов стороны меняются. Победителем признаётся команда, выигравшая 16 раундов у команды соперника.

6.3 Овертайм (Overtime). В случае, когда счет в матче достигает одинакового значения (15-15), то назначаются овертаймы. Правила овертайма: команды играют 2 периода по 3 раунда за каждую сторону. В случае очередной ничьи овертаймы продолжаются. Игра длится до 4 победных раундов. Каждому игроку начисляется 16000$ в начале каждого овертайма.

6.4 Список официальных карт чемпионата.

de\_inferno  
de\_mirage  
de\_cache  
de\_nuke  
de\_train  
de\_overpass  
de\_dust2

6.5 Продолжительность раунда составляет 1 минуту и 55 секунд. Время до взрыва бомбы после ее заложения – 40 секунд.

В начале каждого периода на финансовом счету каждой команды находится по 800$.

6.6 Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Право первого выбора стороны разыгрывается на ножах.

**7.Правила и нарушения**

7.1 Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:

- Использование скриптов - Использование багов/ошибок игры. - Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено “хождение по небу”.

- Установка бомб таким образом, чтобы их невозможно было разминировать. Подсадки разрешены, однако запрещены в те места, где текстуры, стены и т.п. становятся прозрачными.

- “Flash баги” запрещены.

- “Хождение по пикселям” запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).

- Использование 16-битную настройку графики.

- Скрипты на броски гранат.

- Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку, или команды, классифицируются как читерство.

7.2 Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию за следующие действия:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.

- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.

- Оскорбления в адрес противников, тиммейтов и других участников турнира, судей, комментаторов, зрителей и т.д.

- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).

- Неявка на матч всей команды.

- Ввод в заблуждение или обман судьи.

7.3 При выявлении нарушения правил участник отстраняется от игры и команде засчитывается поражение в первом периоде игры со счетом 15-0 в пользу соперника. В случае повторного выявления нарушения правил участник дисквалифицируется.

**8.Технические неполадки**

8.1 В случае если у одного и более участников игры произошел разрыв соединения, или другая техническая неполадка, повлекшая за собой невозможность продолжать игру, один из оставшихся участников имеет право запросить паузу у судей матча. Игра будет продолжена с разрешения судьи, после восстановления соединения или устранения технических неполадок.

8.2 В случае если игра не может продолжаться по причине разрыва соединения или возникновения других технических неполадок, то игра начинается с того момента, где остановилась, а игрок, который отключился должен заново подключиться к серверу. Текущий раунд продолжается без остановки игры, пока игроки, которые отключились, подключаются к серверу. Если три и более игрока были выброшены с сервера до смерти, текущий раунд не засчитывается, игроки заходят на сервер и игра продолжается. При необходимости ставится пауза и ждут пока игроки зайдут на сервер (mp\_startmoney определяется Главным судьей соревнований).

8.3 В случае преднамеренного разъединения судья может засчитать поражение команде-нарушителю.

8.4 Команда, отказавшаяся от переигровки, назначенной главным судьей, дисквалифицируется.

8.5 Дополнительные моменты:

1. Команда имеет право брать тайм-аут (не считается, если есть техническая неполадка) на 1 минуту, но не более чем 1 раз за матч.

2. Состав команды во время турнира менять нельзя.

3. Если у команды отсутствует по уважительной причине один из зарегистрированных участников, то они в праве взять замену, заранее обговорив данный момент с судьями или организаторами чемпионата. Запрещено использование игрока из другой команды, играющей на этом турнире (продолжающей участвовать или уже завершившей участие). В случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, так же дисквалифицируется игрок который был призван на замену.

**9.Отсутствие участников**

9.1. При отсутствии одного участника из команды перед началом игры, команде будет предложено участвовать составом из 4 человек. При отсутствии более одного участника команде присуждается техническое поражение.

**10. Дополнительно**

10.1. Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению, уведомляя об этом уже зарегистрированных участников.

Приложение 1

Заявка на участие

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО участника | Статус игрока | Контактные данные |
| 1 |  | Капитан |  |
| 2 |  | Игрок 1 |  |
| 3 |  | Игрок 2 |  |
| 4 |  | Игрок 3 |  |
| 5 |  | Игрок 4 |  |