

ПОЛОЖЕНИЕ

о Городском турнире по киберспорту в дисциплине «Counter-Strike: Source»

1. Общие положения.

1.1. Настоящее Положение регулирует вопросы, связанные с организацией и проведением Городского турнира (далее - Турнир) по киберспорту в дисциплине «Counter-Strike: **Source**».

1.2. Для проведения Турнира создается судейская коллегия. Состав коллегии и ее численность определяется организаторами Турнира.

1.3. Организатором Турнира является Комитет культуры, молодежной политики и спорта Администрации города Дудинки.

1.4. Турнир будет проходить в г. Дудинке в компьютерном зале «Медвежий угол» МБУК «Кино-досуговый центр «Арктика».

1.5. В программе Турнира:

1.5.1. Заявки от команд на участие в Турнире (Приложение 2) принимаются до 17.00 часов 22 марта 2012 года по адресу г. Дудинка, ул. Островского, д. 9, компьютерный зал «Медвежий угол» (МБУК «Кино-досуговый центр Арктика») или ул. Ленина, д. 30 а, каб. 1-07 (МБОУ ДОД «Детская школа искусств им. Б.Н. Молчанова»), а также по электронной почте: ruban@gorod-dudinka.ru. Контактный телефон: 5-79-12.

1.5.2. Жеребьевка в день открытия Турнира- 23 марта 2012 г. в 19-00 ч.

1.5.3. Игра команд - 24-25 марта 2012 г. с 10-00 ч. до 21-30 ч.

1.5.4. Закрытие Турнира 26 марта 2012 г. в 18-00 ч.

2. Цель Турнира.

2.1. Целью Турнира является поддержка и развитие киберспорта в городе Дудинке, повышение мастерства игроков, привлечение к занятиям киберспортом молодежи и подростков для организации активного отдыха и досуга, содействие становлению и воспитанию командного духа молодого поколения, важного в профессиональном и социально-культурном плане.

3. Партнеры и спонсоры Турнира.

3.1. Партнер: муниципальное бюджетное учреждение культуры «Кино-досуговый центр «Арктика»»

3.2. Спонсоры:

- общество с ограниченной ответственностью «К-СИСТЕМ»
- общество с ограниченной ответственностью «АРТКОМ»
- общество с ограниченной ответственностью «МАСТЕРРА.RU» – информационный спонсор.

4. Версия.

4.1. Матчи Турнира проводятся на версии 34 Counter-Strike: Source.

5. Формат проведения Турнира.

5.1. Full Double Elimination – система проведения Турнира, в котором участник выбывает из игры после двух поражений. В этом заключается отличие от олимпийской системы, в которой только одно поражение приводит к выходу из игры. Таким образом, I и II места по праву занимают команды достойные их.

5.2. Карты на игры выбираются капитанами команд методом вычеркивания.

5.3. Выбор сторон определяется договоренностью, монеткой или по результатам ножевого раунда.

5.4. Команды обязаны начать игру не позднее 15 минут с момента официального начала Турнира по расписанию.

5.5. Команды играют 15 раундов за сторону, после чего меняются сторонами.

5.6. Каждый раунд длится номинально 2 минуты 00 секунд.

5.7. Игра ведется до 16-ти побед одной из команд.

5.8. В случае равного счета назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.

6. Карты.

6.1. Турнир проводится на семи ниже перечисленных картах:

- de_contra
- de_dust2
- de_inferno
- de_nuke
- de_season
- de_train
- de_tuscan

7. Система черкания.

7.1. Кидается монетка, победитель уступает право чёркать первым проигравшему. Чёркание производится по одной карте и по очереди. Сторона определяется монеткой или раундом на ножах (по обоюдному согласию команд).

8. Разрешенные и запрещенные приемы.

8.1. Разрешено:

8.1.1. Делать подсадки. Кроме специфических специально указанных мест.

8.1.2. Прокидывать «гранаты» через текстуры.

8.1.3. Писать игрокам своей команды через внутренний чат (say_team).

8.2. Запрещено:

8.2.1. Писать сообщения в общий чат (say). Запрет не распространяется на официальных лиц команды.

8.2.2. Использование ошибок карт/клиента/сервера.

8.2.3. Просмотр игрового пространства карты поверх текстур.

8.2.4. Использование нестандартных моделей, спрайтов, текстур, карт.

8.2.5. Использование настроек, выходящих за рамки допустимых (Приложение 1).

8.2.6. Использование «Crouch bug».

8.2.7. Устанавливать «бомбу» в недоступном для разминирования месте. Устанавливать «бомбу» в месте, где ее разминирование возможно только при использовании подсадки. Устанавливать «бомбу» так, что ее не будет слышно. Разминировать «бомбу» через любые препятствия в отсутствие прямой видимости.

8.2.8. Во время игры выходить в зрительные залы, самостоятельно переходить из СТ в Т и наоборот, за исключением перехода при завершении половины игры.

9. Дисциплинарные санкции

(дополнение к Дисциплинарному регламенту).

9.1. За нарушение п.п. **8.2.1.**, **8.2.8.** – предупреждение команде.

9.2. За нарушение п.п. **8.2.4.**, **8.2.5.**, **8.2.6.**, **8.2.7.** – решение о наложении санкций принимается Главным Судьей на основании анализа игровой ситуации. Варианты санкций: предупреждение, снятие 3 выигранных раундов с добавлением 3 выигранных раундов сопернику или ТП в матче (0:16)

9.3. За нарушение п.п. **8.2.2.**, **8.2.3.** – решение о наложении санкций принимается Главным Судьей на основании анализа игровой ситуации. Варианты санкций: предупреждение и/или снятие 3 выигранных раундов с добавлением 3 выигранных раундов сопернику за каждый раунд, во время которого был зафиксирован факт нарушения.

10. Прочие моменты.

10.1. Если в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером. В случае, когда команда не может выставить на игру хотя бы четырех заявленных игроков, то ей выносится техническое поражение.

11. Дисконекты.

11.1. Если у игрока во время игры "завис" компьютер, то это является причиной для остановки игры. В этом случае включается ПАУЗА (pause) в конце раунда. Пауза включается капитаном команды, в которой "завис" человек, или игроком (если вышел из игры капитан).

11.2. Судьи определяют сумму xxxx денежных средств, которая была на момент дисконекта у вышедшего игрока. Главный Судья выставляет mp_startmoney xxxx, вышедший игрок подключается к серверу и заходит за свою сторону, после чего Главный Судья восстанавливает mp_startmoney 800.

11.3. В случае отключения одного или нескольких игроков до 3-го раунда включительно – половина переигрывается.

12. Отключение света, падение сети и прочие технические неполадки.

12.1. Капитаны команд запоминают и сообщают Судьям текущий результат. Последний раунд, во время которого произошло падение сети, не учитывается.

12.2. После восстановления работы сети и компьютеров Судьи восстанавливают картину, исходя из полученных данных; игра продолжается со счета, зафиксированного Судьями.

13. Очень важно.

13.1. После завершения игры капитан команды имеет право в течение установленного регламентом времени подать официальный протест на действия противника. В особых случаях время подачи протеста может быть расширено (определяется исключительно Главным Судьей).

13.2. Решения Судьи по любой ситуации, включая не описанные в Настоящем положении, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

13.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого Судьей Турнира, является причиной получения дисквалификации.

14. Порядок дисквалификации.

14.1. Дисквалификация подразумевает немедленное завершение текущей игры с проставлением технического поражения. Во всех следующих играх команде также проставляется техническое поражение. Команда, дисквалифицированная с Турнира, обязана компьютерную аудиторию в течение 15 минут. Регистрационный взнос при дисквалификации не возвращается.

15. Дополнительно.

15.1. Команды имеют право менять заявленный на Турнир игровой состав в срок минимум за 6 часов до проведения Турнира. Разрешено 2 замены в составе команды, которая выиграла квоту. В противном случае организаторы оставляют за собой право на дисквалификацию команды.

15.2. Организаторы Турнира оставляют за собой право выбора топовых команд из числа участников Турнира для посева их в разные группы/сетку SE/сетку FDE. Остальные команды распределяются по турнирной сетке соревнований при помощи открытой жеребьевки.

15.3. Руководство Турнира вправе изменять и дополнять правила в любое время по своему усмотрению, но не позднее жеребьевки.

16. Дисциплинарный регламент.

16.1. Команда должна прибыть в полном составе к началу Турнира. В случае опоздания более чем на 15 минут команде присуждается техническое поражение. Если же в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером.

16.2. Команде запрещается покидать игровую зону во время смены сторон. В случае нарушения Судьи имеют право запустить игру, не дожидаясь возвращения игроков.

17. Награждение.

17.1. Победители и участники Турнира награждаются памятными подарками и благодарственными письмами.

Официальные настройки сервера Counter-Strike: Source

phys_timescale 1.5
mp_footsteps 1
mp_flashlight 1
mp_autocrosshair 1
mp_friendlyfire 1
mp_chattime 10
mp_timelimit 999
mp_buytime 0.25
mp_maxrounds 0
mp_winlimit 0
mp_startmoney 800
mp_roundtime 2.00
mp_freezetime 7
mp_c4timer 35
mp_limitteams 0
mp_autoteambalance 0
mp_dynamicpricing 0
mp_tkpunish 0
mp_autokick 0
mp_spawnprotectiontime 0
mp_hostagepenalty 0
sv_unlag 1
sv_maxunlag 0.5
sv_lagflushbonecache 1
sv_unlag_fixstuck 1
sv_max_usercmd_future_ticks 8
sv_runcmds 1
sv_showimpacts 0
sv_showplayerhitboxes 0
sv_lan 0
sv_minrate 5000
sv_maxrate 30000
sv_timeout 65
sv_visiblemaxplayers 20
sv_minupdaterate 60
sv_maxupdaterate 100
sv_mincmdrate 60
sv_maxcmdrate 100
sv_client_cmdrate_difference 20

sv_client_interpolate 1
sv_client_predict 1
sv_client_min_interp_ratio 1.0
sv_client_max_interp_ratio 1.0
sv_alltalk 0
sv_voiceenable 1
sv_voicecodec "vaudio_speex"
mp_forcecamera 1
mp_allowspectators 1
mp_playerid 0
mp_playerid_delay 0.5
mp_playerid_hold 0.25
mp_fadetoblack 0
sv_pausable 1
sv_cheats 0
fps_max 1000

Приложение 2
к Положению о Городском турнире
по киберспорту в дисциплине
«Counter-Strike: Source»

Заявка на участие в Турнире

Название команды _____	
Состав команды (ФИО, дата рождения, контактный телефон капитана)	Nickname

_____ Дата

* Просим Вас указывать достоверные контактные данные для оперативной связи, проверять корректность номера телефона.