

Утверждаю  
Директор КОГОАУ ДО «Центр  
технического творчества»

Я.А. Пивоваров

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о Чемпионате Кировской области по киберспорту «КиберКванториум»**

#### **1. Общие положения**

Чемпионат Кировской области по киберспорту «КиберКванториум» (далее – Чемпионат) проводится Кировским областным государственным образовательным автономным учреждением дополнительного образования «Центр технического творчества» (Далее – Центр).

Настоящее Положение устанавливает порядок и сроки проведения Чемпионата, определяет категорию участников, порядок подведения итогов и определения победителей.

Чемпионат проводится в целях:

- развития массового киберспорта среди учащихся;
- популяризации и дальнейшего развития киберспорта;
- знакомства, общения и налаживания связей между учениками из разных образовательных организаций;
- организации активного досуга для любителей киберспорта.
- выявления сильнейших корпоративных киберспортивных команд.

#### **2. Участники Чемпионата**

В Чемпионате принимают участие команды Кванториумов и IT-кубов Кировской области. Возраст учащихся от 12 до 16 лет. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня дисциплины.

Любой игрок, заявленный для участия в Чемпионате, в течение турнира может играть в составе только одной команды. В случае, если этот игрок был заявлен за команду, но не провел за нее ни одного гейма, он может перейти в другую команду в период дозаявок.

Каждый участник обязан играть со своего основного аккаунта, имеющего наивысший личный рейтинг на момент старта Чемпионата. Все участники Чемпионата должны открыть свои игровые профили (включен публичный доступ). Если участник отказывается открывать свой аккаунт, то к нему применяются дисциплинарные санкции (см. п. 8 Положения). Оргкомитет имеет право отказать в участии в Чемпионате любому игроку, если его игра не соответствует уровню Чемпионата.

К участию в Чемпионате не допускаются игроки, которые получали VAC-бан (<https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>) или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своем аккаунте. В случае обнаружения и доказательства связи нового аккаунта и заблокированного, игрок, чей аккаунт был обнаружен, вместе со своей командой

дисквалифицируется с Чемпионата.

### **3. Сроки и порядок проведения**

Чемпионат проводится в два этапа:

1. онлайн часть – 9-10 декабря 2023 г.,
2. оффлайн часть – 17 декабря 2023 г. (Детский технопарк «Кванториум» в г. Кирове, адрес: г. Киров, ул. Пролетарская, д. 50).

Для регистрации участников необходимо заполнить форму <https://forms.gle/9NR3vb7kR3Fiv6La6> до 6 декабря 2023 г.

Заполненная заявка дает Согласие на обработку персональных данных:

- Перечень действий с персональными данными, на совершение которых даётся согласие: любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных;

- Настоящее согласие является бессрочным. Порядок отзыва настоящего согласия – по личному заявлению субъекта персональных данных.

После получения Оргкомитетом заявки всем игрокам необходимо зарегистрироваться на Discord-сервере Чемпионата «КиберКванториум» <https://discord.gg/8rxDAdpF6H>.

После проверки Оргкомитетом присланной ОНЛАЙН-заявки и заявки на Discord-сервере, все игроки получают роль турнира.

Система проведения группового этапа – Round Robin;

Групповой этап играется в онлайн: 2 группы по 6 команд (по усмотрению организатора количество команд может быть уменьшено или увеличено). Матчи проводятся на платформе <https://www.faceit.com>.

Все команды играют групповой этап. 4 команды, по две с каждой группы, которые набрали больше остальных очков в турнирной таблице переходят в полуфинал.

Игры полуфинала и финала играются в Детском технопарке «Кванториум» в г. Кирове (г. Киров, ул. Пролетарская, д. 50). Матчи проводятся на платформе <https://www.faceit.com>.

Матчи играются в формате Во1, полуфинал и финал в формате Во3.

### **4. Руководство соревнованиями. Судейство**

Общую организацию и контроль за проведением Чемпионата осуществляет главный судья – Михаил «M0uZe» Мохов (далее - Оргкомитет)

В случае возникновения ситуаций, не отображенных в Регламенте, Оргкомитет Чемпионата имеет право принимать решения, основываясь на личном, российском и международном опыте проведения спортивных соревнований.

Судейство Чемпионата осуществляется в соответствии с Положением.

Судейство встреч осуществляется спортивным персоналом и судьями, рекомендованными и утвержденными Оргкомитетом.

По требованию Оргкомитета, участники обязаны допускать в свои геймы/лобби судей, комментаторов (кастеров) и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

На протяжении всего Чемпионата коммуникация между участниками и судьями проходит на официальном Discord-сервере Чемпионата «КиберКванториум» – <https://discord.gg/8rxDAdpF6H>. Для всех команд будут доступны индивидуальные голосовые каналы, для коммуникации во время встреч.

## 5. Игровая Дисциплина

Чемпионат проводится отдельно по направлению «тактический трехмерный бой».

Шутер Counter-Strike 2 (далее — CS2):

- Платформа: PC;
- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в заявке на канале #регистрация-команд Discordсервера Чемпионата: 5 основных;
- Минимальное количество игроков от команды, при котором разрешается начинать играть гейм – 5 игроков;
- Длительность встречи в формате Во1: ~1 час, Во3: ~3 часа.

## 6. Правила по дисциплине Counter-Strike 2

### Настройки игры:

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Чемпионат проходит на актуальной версии игры на московских и европейских серверах FACEIT;
- Обязательное использование FACEIT Anti-cheat.

### Проведение встреч

Соревнования проводятся на картах:

- de\_inferno;
- de\_mirage;
- de\_ancient;
- de\_nuke;
- de\_overpass;
- de\_anubis;
- de\_vertigo.

Очередность бана карт во встрече в формате Во3 определяется платформой FACEIT случайным образом. Сначала капитаны команд поочередно запрещают для использования в матче (банят) по одной карте, после выбирают (пикают) по одной карте для первых двух геймов. Далее капитаны запрещают по одной карте из оставшихся, пока не останется одна карта, на которой будет играть третий гейм (при необходимости):

| Команда А                                                                      | Команда В       |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1. Банит карту                                                                 | -               |
| -                                                                              | 2. Банит карту  |
| 3. Пикает карту                                                                | -               |
| -                                                                              | 4. Пикает карту |
| 5. Банит карту                                                                 | -               |
| -                                                                              | 6. Банит карту  |
| 7. Оставшаяся карта будет сыграна в случае равного счета 1-1 после двух геймов |                 |

Сторона на карте выбирается посредством ножевого раунда.

По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый.

Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

Замены игроков в команде разрешены. Они проводятся в перерывах между геймами встречи. Для корректного проведения замены, до начала следующего гейма, необходимо сообщить эту информацию судье встречи на канал #судейство Discord-сервера Чемпионата.

Встреча должна быть начата по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд и кастера трансляции. Необходимо предупредить судью о старте гейма или любых задержках.

Опоздания на встречи или задержки при присоединении к серверу со стороны одной или обеих команд более чем на 15 минут (5 минут пик/бан + 10 минут разминка) могут по решению судьи стать причиной технического поражения во встрече.

### **Паузы, смена сервера, технические проблемы и бэкапы.**

Смена сервера возможна только по обоюдному согласию команд.

Рехост матча обязателен, если этого требует судья.

Паузы делятся на тактические и технические:

- Для взятия тактической паузы необходимо начать голосование о паузе через меню игры;
- Одна команда может поставить не более 4 тактических пауз за матч;
- Продолжительность тактической паузы составляет 30 секунд;
- Для взятия технической паузы необходимо прописать !pause в чат

игрового сервера;

- Продолжительность технической паузы составляет до 300 секунд на карту.

Игрок должен немедленно уведомить судью встречи о своей проблеме.

При неоднократном повторении одного или нескольких пунктов ведется обсуждение с Оргкомитетом и принимается решение о переносе/продолжении встречи.

Неправильная покупка: игроки несут ответственность за то, что они покупают в игре, и раунд не будет перезапущен из-за того, что игрок покупает предмет, который не собирался покупать.

В онлайн-матчах участники несут ответственность за свои действия или бездействие в игре, за безопасность своих интернет-подключений и подготовку резервного решения на случай технического сбоя.

### **Особые нарушения (читы, баги и ошибки игры).**

Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и/или может дать незаслуженное преимущество игроку или команде запрещено.

Использование глитчей (багов/ошибок игры, дающих несправедливое преимущество) запрещено.

Ошибка или сбой включает, но не ограничивается:

- Движение через обрезанные участки, где движение не предусмотрено дизайном карты (пример: [https://youtu.be/J5ZrI\\_i3xcc](https://youtu.be/J5ZrI_i3xcc));
- Установка бомбы таким образом, чтобы убрать звук установки или писк звук;
- Установка бомбы там, где противостоящая команда не может достичь или обезвредить бомбу (обратите внимание, что установка там, где противостоящая команда нуждается в подсадке товарищ по команде разрешен);
- Буст разрешен, за исключением случаев, когда игроки повышаются до позиции, в которой они могут видеть сквозь/над областью, которая не предназначена для дизайна карты (пример: <https://youtu.be/2FEvx9gxzuc>);
- Если участник хочет использовать буст позиции, которые ранее не были известны, то ему строго рекомендуется обратиться к администратору Чемпионата для выяснения возможности использования этой позиции в официальной игре. Примеры можно посмотреть тут: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VQJ\\_NKdrISkMDSas1GftZV0gVDAybyAr\\_i\\_XAqiIvesAc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VQJ_NKdrISkMDSas1GftZV0gVDAybyAr_i_XAqiIvesAc/edit?usp=sharing)
- Бросать гранаты под/через обрезанные пиксели карты (пример: <https://youtu.be/QuUf1L9hIRA>).

Использование гранат, наносящие урон сквозь текстуры запрещено. «Хождение по пикселям» (сидеть или стоять на невидимых краях карты) запрещено.

## **7. Ответственность команд и игроков**

Во время игр общение команд происходит только в голосовых комнатах официального Discord-сервера Чемпионата. Запрещено использовать

сторонние голосовые приложения во время проведения геймов и входить в голосовые комнаты других команд без их разрешения.

Поведение участников, тренеров и руководителей команд:

- Все участники Чемпионата обязаны соблюдать принципы честной игры – FAIR PLAY;

- Все участники обязаны проявлять уважение по отношению к другим соревнующимся и к организаторам. Любые оскорбления и агрессивное поведение, происходящие в игре или на платформе проведения, могут повлечь за собой наказание;

- Все участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами Чемпионата. В частности, вся информация, переданная официальным лицам Чемпионата или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета;

- Все участники Чемпионата должны проверить свои «ники» и «аватарки» в играх и в Discord на наличие нецензурных выражений/изображений, каких-либо провокационных слов и выражений/изображений. Оргкомитет оставляет за собой право запросить изменение никнейма или изображения профиля. В случае отказа игрок не будет допущен до участия в Чемпионате;

- Избыточное размещение бесполезной, раздражающей или оскорбительной информации считается спамом и может повлечь за собой дисциплинарные санкции вплоть до дисквалификации;

- На ЛАН-финалах тренер и руководители команд не имеют права вмешиваться в действия судей по ходу геймов. Команды несут ответственность за порядок и безопасность на площадке до, во время и после игры – пока они находятся на территории проведения мероприятия.

Участникам Чемпионата запрещается использовать баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику командных дисциплин, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту (пример: BunnyHop, MapHack). В случае выявления нарушения данного пункта игроком, к нему и его команде применяются дисциплинарные санкции (см. п. 8 Положения).

Трансляции Чемпионата:

- Участники не могут отказаться от официальной трансляции своей встречи Чемпионата и обязаны допускать в свои матчи судей и кастеров (комментаторов), предоставляя им доступ к внутриматчевой информации.

- Встречи, которые транслируются в прямом эфире, стартуют исключительно по команде судьи. Трансляция запускается с задержкой 2 минуты.

- Участникам чемпионата разрешено самостоятельно организовать стрим своих игр, соблюдая задержки, описанные в п. 3 Положения.

## **8. Дисциплинарные санкции**

### **Дисциплинарные санкции, применяемые к игрокам.**

В случае, если прогресс аккаунта не соответствует уровню игры участника, Оргкомитет вправе применить санкции, вплоть до дисквалификации.

Если участник отказывается открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то Оргкомитет в праве дисквалифицировать этого игрока с Чемпионата.

За использование сторонних голосовых приложений игроками во время проведения геймов, вход в голосовые комнаты других команд и отсутствие участвующих в гейме игроков в голосовой комнате Discord-сервера Чемпионата, Оргкомитет вправе применить следующие санкции:

- Устное предупреждение;
- Присуждение технического поражения его команде в гейме;
- Присуждение технического поражения его команде во встрече;
- Дисквалификация игрока с Чемпионата.

### **Дисциплинарные санкции, применяемые к командам.**

Команде засчитывается техническое поражение в гейме или дисквалификация с Чемпионата за участие в игре:

- Незаявленного или неправильно оформленного участника (в том числе игрока, младше 12 и старше 16 лет);
- Игрока, игравшего не с основного аккаунта;
- Дисквалифицированного игрока;
- Участника, игравшего под чужой фамилией;
- Участника, который получал VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте;
- Участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода встречи своему оппоненту;

В случае участия в гейме игроков из п. 8 Положения в составах обеих команд- участниц, этим командам засчитывается обоюдное техническое поражение или дисквалификация.

За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение, а команде - сопернице – техническая победа. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи и в голосовом канале Discord-сервере Чемпионата (см. п. 5 Положения). Факт неявки устанавливается и фиксируется судьей по истечении 15 минут от календарного времени начала встречи. Если Оргкомитет и соперник дает согласие на продление ожидания готовности команды, то это не считается нарушением данного пункта.

За неявку на встречу двух команд им засчитывается обоюдное техническое поражение.

Если по решению судьи встреча была прекращена из-за недисциплинированного поведения игроков или официальных лиц одной из команд, а также в случае самовольного ухода команды/игрока, то этой

команде/игроку засчитывается техническое поражение, а команде- сопернице – техническая победа.

Если в результате дисквалификаций в одной из команд остается менее четырех игроков, встреча должна быть прекращена, и команде засчитывается техническое поражение, а команде-сопернице – техническая победа.

Техническое поражение на групповом и финальном этапах представляет из себя:

- Групповая стадия – 1 балл во встрече;
- Полуфиналы – 0-2 во встрече;

Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду/игрока за 2 технических поражения без уважительной причины.

В зависимости от ситуации и стадии Чемпионата Оргкомитет имеет право принять решение о переигровке одной или нескольких встреч.

В случае дисквалификации команды или игрока с Чемпионата она автоматически распространяется на следующий турнир. За повторные нарушения могут применяться более серьезные санкции, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в последующих турнирах. Следует иметь в виду, что не всегда санкции применяются от меньшей к большей. В исключительных случаях участники могут быть дисквалифицированы без предварительного предупреждения по объективным причинам нарушения Регламента.

Решения о санкциях принимает Оргкомитет Чемпионата. Решения Оргкомитета являются окончательными.

## 9. Протесты

Протест подается на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением Правил и/или нарушающие пункты действующего Регламента. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к заявлению претензии, а также подробно изложены обстоятельства, доказательства и скриншоты (видео), связанные с нарушением Регламента.

Не принимаются к рассмотрению:

- Несвоевременно поданные протесты;
- Протесты без предоставления доказательств (скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.);
- Протесты на качество судейства.

Протест должен быть представлен в Оргкомитет не позднее 15 минут после окончания встречи. Для предоставления протеста используется Discord-сервер Чемпионата – протест отправляется представителю Оргкомитета личным сообщением, с обязательным предоставлением доказательства причастности участника в нечестной игре (скриншоты, записи встречи, тайминги и т.д.). Тема сообщения – протест на матч А vs В, дата, от капитана команды А.

Решения по протестам выносятся Оргкомитетом Чемпионата. Оргкомитет в праве привлечь к рассмотрению нарушения стороннего эксперта по дисциплине. Решения Оргкомитета являются окончательными.

## **10. Определение победителей**

Места в группах командных дисциплин определяются по сумме очков, набранных во всех встречах группового этапа:

- За победу во встрече – 1 очко;
- За поражение – 0 очков.

По окончании всех встреч группового этапа в командных дисциплинах, в случае равенства очков у двух и более команд, места в группе распределяются по следующим показателям:

В дисциплине CS2:

- По результатам игр между собой;
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- По наибольшему количеству выигранных геймов со всеми соперниками в группе;
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных раундов со всеми соперниками в группе;
- По наименьшему количеству проигранных раундов со всеми соперниками в группе.

Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата на стадии группового этапа, сыграла менее 50% встреч, то все результаты проведенных встреч с участием этой команды аннулируются. Если команда, добровольно выбывшая или исключенная из Чемпионата, сыграла 50% и более встреч, то в оставшихся встречах этой команде засчитываются технические поражения, а командам-соперницам засчитываются технические победы.

## **11. Награждение**

Команда/игроки, занявшие 1-е место в Чемпионате, награждаются дипломами и призами. Команды, занявшие 2-е и 3-е места, награждаются дипломами и призами (при наличии спонсоров и финансирования).

## **12. Контактная информация**

КОГОАУ ДО «Центр технического творчества» (Детский технопарк «Кванториум» в г. Кирове)

610027, г. Киров, ул. Пролетарская, д. 50, тел (8332) 45-57-14

Главный судья Чемпионата Мохов Михаил Александрович <https://vk.com/m0uze>