

# **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](mailto: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\_winslimit 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)	<b>Nickname</b>

\_\_\_\_\_ Дата

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