

УТВЕРЖДАЮ

проректор по спортивно-
воспитательной работе К.С.Репин



2017г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого турнира по киберспорту среди студентов, преподавателей, сотрудников РГУФКСМиТ “Киберспортивная весна в РГУФКСМиТ 2017” на основе спортизированной видеоигры Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, имеющей международный статус киберспортивной дисциплины.

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель: открытый турнир по киберспорту среди студентов, преподавателей, сотрудников РГУФКСМиТ “Киберспортивная весна в РГУФКСМиТ 2017” на основе спортизированной видеоигры Tom Clancy's Rainbow Six® Siege проводится с целью изучения, развития и продвижения спортизированных видеоигр в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма.

Задачи:

- выявление сильнейшей команды и перспективных спортсменов в дисциплине компьютерного спорта Tom Clancy's Rainbow Six® Siege.
- получение опыта студентами специализации “Теория и методика компьютерного спорта” в организации и судействе соревнований.

- создание здорового социально-культурного спортивного пространства для тех, кто играет в Tom Clancy's Rainbow Six® Siege.
- доведение информации до потенциально заинтересованных лиц об игре Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, популяризация данной игры в России.

2. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Организационный комитет

2.1.1. Председатель оргкомитета: Новоселов Михаил Алексеевич — доцент кафедры Теории и методики индивидуально-игровых и интеллектуальных видов спорта

2.1.2. Сопредседатель оргкомитета: Кураценко Николай Иванович- младший бренд-менеджер ООО «Юбисофт Игры»

2.1.3. Члены оргкомитета:

- Прокуронов Владимир Александрович – студент 3 курса кафедры Теории и методики индивидуально-игровых и интеллектуальных видов

- Атемасов Андрей Аркадьевич – студент 3 курса кафедры Теории и методики индивидуально-игровых и интеллектуальных видов

3. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

3.1. Состав судейской коллегии:

3.1.1. Главный судья – Камалов Никита Андреевич (студент 3-го курса).

3.1.2. Секретарь – Чигров Андрей Сергеевич (студент 2-го курса).

3.1.3. Матчевый судья – выбирается Главным судьей из студентов специализации ТиМ компьютерного спорта.

4. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. К участию в соревнованиях допускаются студенты, магистранты, аспиранты, преподаватели и сотрудники РГУФКСМиТ.

4.2. В соревнованиях могут принять участие все граждане Российской Федерации в рамках выделенной квоты (32 команды), знакомые с основами игры и обладающие начальным уровнем умений и навыков.

4.3. Минимальный возраст участников - 18 лет.

4.4. Победители онлайн-отборочных соревнований, получившие право на участие в финальном этапе Турнира, обязаны подтвердить своё участие в финальном этапе не позднее двух дней после даты завершения отборочного онлайн-этапа.

4.5. В случае отказа победителя отборочных соревнований участвовать в финальном этапе, организационный комитет производит замену из числа участников соответствующего отборочного онлайн-этапа.

4.6. К прямому участию в лан-финале (без прохождения отборочных этапов) допускается 1 команда, состоящая из студентов РГУФКСМиТ, состав которой будет сформирован и объявлен по окончании отборочного онлайн-этапа.

5. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

5.1. Соревнования проводятся в два этапа:

1 этап (Онлайн) 17-19 мая (16.30 – 21.30 МСК);

2 этап (Лан) финал 27-28 мая (12.00 – 22.00 МСК) – Gamerstadium (г.

Москва, АВИАПАРК ХОДЫНСКИЙ БУЛЬВАР, 4). запасная площадка: лаборатория киберспорта РГУФКСМиТ (Москва, Сиреневый б-р, 4).

6. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

6.1. Ранг соревнований: открытый турнир.

6.2. Вид соревнований: командный.

6.3. Команда включает в себя 5 участников основного состава, допускается дополнительно 1 запасной.

6.4. Турнирная таблица, расписание игр, способ коммуникации капитанов команд и судей будет опубликован на сайте <http://it.sportedu.ru>. 16 мая , 21:00 МСК.

6.5. Игровая платформа: Персональный компьютер (ПК).

7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Первый этап (Онлайн-отборочные) проводится в формате Single Elimination (матчи - «Best of one»). На первом этапе отбираются три команды для участия в Лан-финале.

7.2. Второй этап (Лан-финал) – матчи за первое, второе, третье и четвертое места проводятся в формате Double Elimination (матчи - «Best of three»).

7.3. Победителем Турнира признается команда, занявшая 1-ое место во втором этапе Турнира.

7.4. Участники команд, прибывающие на Лан-финал турнира, обязаны иметь паспорт.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ

8.1. Финансирование не требуется.

8.2. Регистрационный взнос с участников не взимается.

8.3. Командам – победителям онлайн-отборочного этапа соревнований, получившим право на участие в финальном этапе Турнира (Лан-финале), в случае необходимости (на усмотрение организаторов) будут обеспечены проезд до г. Москва и обратно общественным транспортом и проживание в г. Москва за счет компании ООО «Юбисофт Игры».

8.4. За победу в Турнире команде, занявшей 1-ое место, предусматривается выдача денежного приза за счет компании ООО

«Юбисофт Игры» в сумме 100 000 руб. (сто тысяч рублей) плюс НДС. Удержание и уплату НДС с указанного выигрыша осуществляет ООО «Юбисофт Игры».

9. СПОНСОРСТВО И ПАРТНЕРСТВО

9.1. Основным партнером в проведении соревнований является компания ООО «Юбисофт Игры», которая обеспечивает информационно-методическое сопровождение, предоставляет наградную атрибутику за 2, 3, 4 места.

9.2. Допускается участие спонсоров в проведении соревнований в форме приобретения дополнительной наградной атрибутики.

10. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

10.1. Капитаны регистрируют всех участников своей команды на сайте специализации ТiМ компьютерного спорта: <http://it.sportedu.ru>.

10.2. Начало регистрации : 8 мая.

10.3. Окончание регистрации 16 мая в 10:00 МСК.

11. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА

11.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

11.1.1. Общее

В особых случаях Главный судья оставляет за собой право принимать решения, обходящие или даже нарушающие настоящий регламент, чтобы обеспечить честную игру.

11.1.2. Запрещено

- Любые действия, противоречащие данному Регламенту, а также Правилам игры Tom Clancy's Rainbow Six® Siege

- Оскорбления в адрес противников, тиммейтов и других участников соревнований.
- Флуд в чат.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Использование запрещенных программ.
- Начинать игру неполными составами команд.
- Наблюдать за экраном соперника по ходу матча, а также получать информацию от любых людей не из команды.
- Играть с чужой учетной записи. Запрещены игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока.
- Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.
- Попытки обмануть организаторов, судей или других игроков заведомо ложными заявлениями и публикацией ложных данных строго запрещены.
- Все виды жульничества в играх запрещены и несут за собой дисциплинарные санкции. Игроки, уличенные в жульничестве, могут быть отстранены.

11.1.3. Матчи, состязания, встречи

Игры в рамках турнира считаются завершенными после принятия такового решения матчевым судьей на основе полученных от капитана победившей команды скриншотов с результатами и при отсутствии апелляций со стороны капитана проигравшей команды. Все несостоявшиеся встречи должны быть отменены. За несостоявшиеся игры, не отмененные игроками, назначаются дисциплинарные санкции.

11.1.4. Игра / клиент

Любые программы, которые не являются частью самой игры, включая пользовательские наборы данных и модификации, запрещены к использованию. Любые внешние программы голосового общения разрешены (Teamspeak, Ventrilo и т.д.). Программы, которые дают игрокам дополнительное преимущество во время игры (такие как драйверы, позволяющие убирать стены), запрещены. Любые программы, которые вносят изменения в саму игру, также запрещены.

11.1.5. Внутренние тексты

Все тексты апелляций или обращений, а также обращения организаторов и судей к участникам турнира нельзя публиковать без разрешения. В случае нарушения данного пункта правил на участников турнира могут быть наложены штрафные санкции.

11.2. Паузы в игре

Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно уведомить об этом матчевую судью, сообщив причину. К допустимым причинам относятся следующие:

- Непреднамеренный разрыв соединения.
- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- Физические помехи для игрока, участвующего в матче формата LAN (например, вмешательство зрителя или сломавшийся стул).

Если игра остановлена по другой причине, это считается нечестной игрой, и судья по своему усмотрению определяет наказание.

Установлен лимит паузы в 10 минут. Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 встречу. Если противник превысил это время – снимать паузу без уведомления и их разрешения нельзя. Необходимо сообщить им о нарушении, а также уведомить судью.

В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе матча, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию матча – рассмотрены не будут.

11.3. ПРАВИЛА

11.3.1. Ограничения по возрасту

К моменту проведения первой игры всем участникам должно исполниться как минимум 18 лет. При возникновении сомнений организаторы или судьи могут потребовать подтверждения.

11.3.2. Правила турнира

Все игроки должны строго следовать правилам турнира. Отклонение от правил недопустимо.

11.3.3. Состав

Для участия в играх Турнира в составе команды должно быть не менее 5 игроков. Замена игроков допускается только до начала игры. Если игра уже началась (идет выбор оперативников и точек входа), все 5 игроков команды должны участвовать в игре до ее завершения. Участие незаявленных и/или не допущенных до Турнира игроков влечет за собой наказание.

Каждая команда должна определить своего капитана. В период проведения турнира игрок может состоять только в одной команде (за исключением пункта 4.6). Игрокам запрещается использовать отличные от заявленных при регистрации учетные записи.

11.3.4. Технические проблемы

Во время проведения отборочного онлайн-этапа игроки сами отвечают за аппаратное обеспечение и подключение к интернету. Перенос игры из-за технических проблем или замены игрока невозможен. Если у команды нет пяти игроков, готовых участвовать в игре, ей засчитывается поражение.

11.3.5. Выбор карт

В играх Турнира «Best of One» выбор карты определяется поочередным «вычеркиванием» капитанами команд до последней оставшейся карты, на которой затем и проводится матч.

В играх Турнира «Best of Three» выбор карт определяется поочередным «вычеркиванием» капитанами команд до 5 оставшихся карт, затем команды выбирают по 1 карте (свои пики), на которых будут проводиться первые два матча, далее при сохранении очередности банятся еще 2 карты. На оставшейся, девятой, карте проводится третий матч.

Определение последовательности вычеркивания осуществляется по жребью, проведенным матчевым судьей. Капитан команды, выигравшей жребий, определяет, кто вычеркивает карты первым.

Игра должна быть создана на выделенном сервере. Необходимо установить настройки сервера по умолчанию (с учетом задержки). Команда, «вычеркнувшая» карту последней, выбирает сторону: штурмотряд или защитники. Право выбора стороны на второй карте достается той команде, которая не выбирала роль на первой. На третьей карте право выбора вновь переходит к первой команде.

11.3.6. Неявка

Если прошло 15 минут с запланированного времени начала игры, а команда не готова начать игру, матчевый судья принимает решение о назначении дисциплинарных санкций.

11.3.7. Капитуляция

Если одна из команд решает сдаться, она теряет все призы и может быть заменена командой, против которой провела предыдущую игру.

11.3.8. Апелляция

Все претензии касательно нарушения правил игры производятся до признания ее завершенной матчевым судьей.

Если во время игры возникает спорная ситуация, не описанная в правилах,

команда, заметившая это, должна проинформировать о сложившейся ситуации матчевому судье.

При возникновении конфликтной ситуации капитан команды должен подать апелляцию в течение 15 минут после завершения игры, чтобы матчевый судья мог провести проверку и вынести решение.

Решения судьи являются окончательными и обсуждению не подлежат. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого судьей, является причиной наложения дисциплинарных санкций.

11.3.9. Результаты игры

Победившая в игре команда ответственна за передачу корректных результатов игры. Для этого капитан команды должен в конце игры сделать снимки экрана, ясно демонстрирующие результат игры, и отправить их матчевому судье в течение 5 минут после завершения.

Итоговые результаты:

Игра до 1 победы: 1:0 или 0:1

Игра до 2 побед: 2:0, 2:1, 1:2 или 0:2

Счет по итогам дополнительного времени:

2:0, 2:1, 1:2 или 0:2

11.3.9.1. Отправка результатов

Отправка результатов возможно только после окончания игры. Отправка командой результата до окончания игры будет расценена как неспортивное поведение и повлечет за собой дисциплинарные санкции. Если команда сообщает о своем поражении, игра считается завершенной.

11.3.9.1.1. Все игроки обязаны использовать систему Monitor System Status (MOSS) во всех играх без исключения с самого начала и до конца. Если игрок не может использовать систему Monitor System Status (MOSS), он не имеет права участвовать в игре.

Все игроки победившей команды обязаны отправить матчевому судье

файлы MOSSS в течение 10 минут после завершения игры в созданную на время игры конференцию ВКонтакте (в дополнение к скриншоту). Если хотя бы один файл не будет загружен через 10 минут, капитан команды может запросить еще 10 минут у матчевого судьи. Если за следующие 10 мин не будет файл получен судьей, судья может объявить техническое поражение.

11.3.9.2 Дисквалификация

Матчевые судьи оставляют за собой право на дисквалификацию команд. В особых случаях меры могут быть приняты по отношению к обеим командам.

11.4. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

11.4.1. Все претензии касательно нарушения правил игры производится в течение 5 минут после окончания текущей половины матча.

Решения Судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого

Главным Судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.

Во время матча все игроки при возникновении инцидента обязаны зафиксировать его скриншотом (фото экрана) и предоставлять их по первому требованию судьи. В случае отказа команда получит техническое поражение.

11.4.2 После того как будет выявлено, что участник нарушил изложенные выше правила, судья, без каких бы то ни было ограничений, вправе вынести следующие наказания:

- устное предупреждение
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх
- лишение права выбора карты в будущей игре либо играх

- присуждение технического поражения в матче
- присуждение технического поражения во встрече
- дисквалификация

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, судьи по своему исключительному усмотрению могут дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению судей, заслуживает дисквалификации.

11.5. ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

11.5.1. Драйверы для видеокарт или аналогичное ПО

Вносить любые изменения, связанные с визуальным воспроизведением игры, при помощи сторонних программ строго запрещено. Нарушения приравниваются к мошенничеству и караются соответствующим образом.

Кроме того, запрещено использование любых оверлеев визуальной индикации (например, Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay). Исключением являются оверлеи, на которых показана только частота смены кадров (FPS).

11.5.2. Пользовательские данные

Запрещено самовольно вносить любые изменения, связанные с отображением раскрасок, прицела, моделей персонажей, таблиц с результатами. Можно использовать только существующие в игре модели. За добавление в игру собственных файлов или удаление каких-либо файлов официальной версии в отношении команды могут быть применены дисциплинарные санкции.

11.6. В ИГРЕ

11.6.1. Игрок теряет соединение с сервером

Если игрок потеряет соединение с сервером во время игры, команды должны доиграть раунд до конца. После завершения раунда игрок может снова подключиться к серверу. Игра объявляется начавшейся сразу после начала первого раунда. В каждой команде должно оставаться не менее 4 игроков, и они должны продолжать до завершения игры. После этого определяется победитель. Если это невозможно из-за проблем с подключением к серверу, победа присуждается команде с достаточным количеством игроков по решению матчевого судьи.

Каждая команда имеет право пересоздать игру один раз. Если проблема возникает снова, например, игрок еще раз теряет соединение с сервером после пересоздания игры, команда должна продолжать с 4 оставшимися игроками до завершения игры. Злоупотребление этим правилом считается обманом и наказывается штрафными санкциями.

Если команда выходит с сервера, не предупредив соперников и не договорившись с ними, ей присуждается поражение. Игроки сами отвечают за аппаратное обеспечение.

11.6.2. Пересоздание игры

В случае пересоздания игры каждый игрок должен выбрать те же настройки, что и в первоначальной игре. В спорной ситуации, которая не попадает ни под одно из правил в предыдущем пункте, решение принимает матчевый судья.

11.6.3. Наблюдатели

На играх турнира обязательно присутствие матчевого судьи, выполняющего роль наблюдателя. Наблюдатель является хостом игры.

11.6.4. Нелегальные действия

Все действия, дающие нечестное преимущество, являются нелегальными.

Это включает использование любых ошибок или уязвимостей в игре. Команде, которая использует ошибки или уязвимости во время турнира, будут назначены дисциплинарные санкции.

11.7. НАСТРОЙКИ ИГРЫ

11.7.1. Общие настройки:

- Время суток: День
- Настройки интерфейса: Проф. лига СЗ

11.7.2. Настройки игры:

- Кол-во раундов: 8
- Смена задачи "штурм/защита": 1
- Доп. время: 3 раунда
- Разница в счете в доп. время: 2
- Смена задачи в доп. время: 1
- Параметры смены цели: 1
- Особая точка входа штурмотряда: Вкл.
- Ограничение урона: 100
- Урон от огня по своим: 100
- Ранение: 20
- Спринт: Вкл.
- Наклон: Вкл.
- Видеоповтор смерти: Выкл.

11.7.3. Режим: TDM – заряд:

- Время на установку: 7
- Время на деактивацию: 7
- Время на подрыв: 45
- Подготовка: 45
- Действие: 180

11.7.4. Оперативники:

- Можно использовать всех оперативников (включая DLC).

11.7.5.Список карт:

- Банк
- Граница
- Шале
- Клуб
- Консульство
- Кафе "Достоевский"
- Побережье
- Орегон
- Небоскреб