



QYBER.RU
КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР



**КИБЕР
ТАЛАНТЫ**
СТУДЕНЧЕСКИЙ ТУРНИР

**РЕГЛАМЕНТ
ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОРТУ
В РАМКАХ ЛИГИ
QYBER ТАЛАНТЫ**

СОДЕРЖАНИЕ

Словарь терминов и сокращенных наименований:	2
1. Цели и задачи	3
2. Руководство	3
3. Судейство	3
4. Дисциплины	4
5. Проведение турнира	4
6. Участники Турнира	5
7. Ход соревнований	5
8. Обязанности команд и игроков	6
9. Нарушение правил и санкции	7
10. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок	7
11. Награждение победителей соревнований	7
12. Правила по дисциплине Counter-Strike 2	8
13. Правила по дисциплине Dota 2	8

Словарь терминов и сокращенных наименований:

Режим ОНЛАЙН — соревнования, в ходе которых участники играют друг с другом по сети интернет;

Режим LAN — соревнования, проходящие с обязательным присутствием всех участников на одной площадке;

Гейм — одна сыгранная карта/бой/лобби;

Встреча — один или несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo3);

Форматы Bo1, Bo3 — это:

- Best of 1 — формат проведения встреч между командами до одной победы во встрече (1-0);

- Best of 3 — формат проведения встреч между командами до двух побед во встрече (2-0, 2-1).

Лобби — виртуальное пространство, предназначенное для сбора участников турнира перед началом игры и выполнить необходимые подготовительные процедуры перед началом матча;

Система Single Elimination — система проведения соревнований с выбыванием из турнира после первого поражения;

Стримснейп — практика в киберспорте, когда игроки используют трансляции своих оппонентов для получения преимущества в игре.

1. Цели и задачи

1.1. Турнир QYBER ТАЛАНТЫ проводится в целях:

- развития компьютерного спорта на территории Самарской области;
- пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди молодежи;
- организации активного досуга подростков;
- объединения студентов образовательных организаций высшего образования Самарской области и профессиональных образовательных организаций;
- создание комплекса соревнований по компьютерному спорту для студентов образовательных организаций высшего образования и профессиональных образовательных организаций Самарской области;
- выявление сильнейших студентов среди образовательных организаций высшего образования и профессиональных образовательных организаций Самарской области по компьютерному спорту.
- улучшение микроклимата коллективов.

2. Руководство

2.1. Организация и проведение турнира осуществляется региональной общественной организацией «Федерация компьютерного спорта Самарской области» (далее – ФКС СО).

2.2. Финансирование, информационное и техническое сопровождение мероприятия осуществляется обществом с ограниченной ответственностью «Датекс Софт».

2.3. Представители вышеназванных организаций составляют ГСК Турнира.

2.4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Нормативных документов Соревнования. (далее – Регламент)

2.5. Решения ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.

2.6. Коммуникация между участниками и судьями проходит на Discord-сервере Турнира QYBER.RU – <https://discord.gg/qyber>. Судьи в любой момент могут подключаться к голосовому каналу и просматривать трансляцию игроков.

2.7. Общение ГСК и команд, а также судей и команд осуществляется через капитана команды.

2.8 Официальный язык Соревнования — русский.

3. Судейство

3.1. Судейство Турнира осуществляется в соответствии с Регламентом. Судьи утверждаются ГСК Турнира.

3.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

3.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

3.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

3.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

3.6. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение матча и (или) не позднее 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

3.7. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

3.8. Участники, уличенные в мошенничестве во время проведения официальных матчей Соревнования, могут быть дисквалифицированы без права подачи апелляции, без права участия в последующих соревнованиях, в таком матче команде дисквалифицированного участника засчитывается поражение.

3.9. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

3.10. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.

4. Дисциплины

4.1. Турнир проводится отдельно по каждой дисциплине.

4.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее — CS2):

- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в Турнире: 5 основных игроков + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды: 3

4.3. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):

- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в Турнире: 5 основных + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды: 4

5. Проведение турнира

5.1. Формат проведения дисциплины CS2:

- Система проведения дисциплины CS2 – Single Elimination;
- Из отборочного в групповой этап проходят 128 команд;
- В финальный этап проходят 4 лучшие команды;
- Четыре сильнейшие команды приглашаются на LAN-финалы дисциплины, где сыграют две встречи – за первое и третье место;

- Формат встреч отборочного и группового этапа до этапа 1/16 финала – Во1;
- Формат встреч группового и финального этапа начиная с 1/16 финала включительно – Во3;

5.2. Формат проведения дисциплины Dota 2:

- Система проведения группового этапа – Single Elimination;
- Из отборочного в групповой этап проходят 128 команд;
- В финальный этап проходят 4 лучшие команды;
- Четыре сильнейшие команды приглашаются на LAN-финалы дисциплины, где сыграют две встречи – за первое и третье место;
- Формат встреч отборочного и группового этапа до этапа 1/16 финала – Во1;
- Формат встреч группового и финального этапа начиная с 1/16 финала включительно – Во3;

6. Участники Турнира

6.1. Участниками Турнира могут быть только игроки, школьные или студенческие команды, состоящие из учащихся одного образовательного заведения. Ограничения:

- Ученики 11 классов считаются относящимися к школе до 31 августа 2024 года;
- Выпускники ВУЗов/ССУЗов считаются относящимися к УЗ до 31 августа 2024 года.

6.2. Участвовать в Турнире могут игроки от 14 лет.

6.3. Игрок может быть заявлен на турнир только в составе одной команды.

6.4. Игрок может участвовать только в одной дисциплине в рамках Турнира.

6.5. Игроки заявляют аккаунт имеющий на данный момент начала турнира высший рейтинг. Аккаунт поданный на регистрацию обязан иметь в STEAM открытый доступ. Если участник скрыл свой аккаунт во время проведения турнира — он может быть дисквалифицирован по решению ГСК Турнира.

7. Ход соревнований

7.1. Регистрация участников и команд.

7.1.1. Для получения разрешения на право участия в Турнире, всем игрокам необходимо пройти регистрацию на сайте <https://qyber.ru/>.

7.1.4. Любое образовательное заведение может зарегистрировать неограниченное количество команд на участие в Турнире в различных дисциплинах. Ограничения:

- Один игрок может принимать участие в Турнире только в рамках одной дисциплины;
- Переход в другую дисциплину по ходу Турнира в рамках замены невозможен.

7.2. После подачи заявки всем игрокам необходимо зарегистрироваться на Discord-сервере Турнира QYBER.RU – <https://discord.gg/qyber>.

7.3. На LAN-финалах каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность учащегося к образовательному заведению (справки об обучении в образовательном заведении, студенческий билет), а также иметь при себе удостоверение личности.

7.4. Перед стартом и на протяжении всего Турнира ГСК имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность учащегося к образовательному заведению (справки об обучении в образовательном заведении, студенческий билет). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции.

8. Обязанности команд и игроков

8.1. Во время проведения всех игр турнира, игроки команд используют Discord – сервер Qyber (<https://discord.gg/qyber>). Все участники обязаны продемонстрировать весь экран компьютера. (не только окно с игрой). Судья может запросить произвести демонстрацию лица через веб камеру или сотовый телефон.

8.2. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

8.3. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций

8.4. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.

8.5. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации

8.6. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.

8.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

8.8. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

8.9. По требованию ГСК, участники должны предоставлять доступ любой к внутриигровой статистике и дополнительной информации. Дополнительно ГСК может попросить изменить ракурс веб-камеры

8.10. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своих игр Турнира.

8.11. Необходимо заранее согласовать с ГСК наличие своего стримера в команде. ГСК вправе назначать официального стримера Турнира для участия во встрече. В дисциплине Dota 2

стример должен находиться в лобби с игроками до начала встречи. Любой стример включая игрока должен быть согласован с ГСК турнира.

9. Нарушение правил и санкции

9.1. В случае если игрок играет не со своего аккаунта, ГСК вправе дисквалифицировать игрока с турнира.

9.2. За отказ открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то ГСК вправе дисквалифицировать такого игрока с Турнира.

9.3. Команде засчитывается техническое поражение за незаявленного или неправильно оформленного участника.

9.4. Команде засчитывается техническое поражение за участника, играющего не с основного аккаунта.

9.5. Команде засчитывается техническое поражение за участника, игравшего под чужой фамилией.

9.6. Команде засчитывается техническое поражение за участника, который имеет VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте.

9.7. Команде засчитывается техническое поражение за участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров.

9.8 За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи в голосовом канале Discord-сервера Турнира.

9.9. Решения о санкциях принимает ГСК Турнира.

10. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок

10.1. Замены могут быть произведены только из числа спортсменов, входящих в изначальный состав команды .

10.2. Запрещены замены игроков во время гейма/матча.

11. Награждение победителей соревнований

11.1. Призовой фонд Турнира составляет 200 000 рублей. Он распределяется по сильнейшим командам в течение Турнира и на LAN-финалах дисциплин.

11.2. Распределение призового фонда по сильнейшим командам и игрокам всех дисциплин:

	CS2, руб.	Dota 2, руб.
Общий призовой фонд	100 000	100 000
1 место	50 000	50 000
2 место	30 000	30 000
3 место	20 000	20 000

*Суммы указаны до вычета НДФЛ.

11.3. Команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места награждаются Дипломами Турнира.

12. Правила по дисциплине Counter-Strike 2

12.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Все турнирные сервера используют стандартный соревновательный конфигурационный файл.

12.2. Проведение встреч.

12.2.1. Соревновательные карты:

- de_inferno;
- de_mirage;
- de_ancient;
- de_nuke;
- de_dust2;
- de_anubis;
- de_vertigo.

12.3. После захода обеих команд на сервер запускается ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом периоде. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете гейма.

13. Правила по дисциплине Dota 2

13.1. Настройки при использовании русского клиента:

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Режим игры — Режим Капитанов.
- Местоположение сервера — Западная Европа
- Задержка DotaTV — 5 минут.
- Наличие тренера — запретить

13.2. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.