



Утверждаю:

ВрИО директора MAOY ДO «Центр
дополнительного образования».

Цыденова Э.Э./

2024 г.

Положение

о проведении соревнования по киберспорту на базе центра цифрового образования детей «IT-куб.Закаменск» (дисциплина «Counter Strike 1.6»)

1. Цели и задачи:

1.1 Цель:

- развитие и пропаганда киберспорта среди учащихся школ города и работающей молодежи Закаменского района.

1.2 Задачи:

- создание условий для обмена опытом и взаимодействия учащихся школ и работающей молодежи Закаменского района;
- пропаганда здорового образа жизни в молодежной среде.

2. Организаторы соревнований:

Общее руководство проведением соревнований осуществляет MAOY ДO «Центр дополнительного образования» Центр цифрового образования детей «IT- куб. Закаменск».

Непосредственное проведение соревнований возлагается на судейскую бригаду.

3. Условия и порядок проведения соревнований:

3.1 Участниками чемпионата могут быть команды, состоящие из детей и молодежи (до 25 лет).

3.2 Командой является коллектив, состоящий из 5 человек во главе с капитаном команды (для команд из городских школ и работающей молодежи) или менеджером не младше 18 лет, представляющим интересы команды (для команд из сельских школ).

3.3 Заявки на участие принимаются в электронном виде, направить заявку необходимо на почту 25hanemo@mail.ru группы до 22 марта 2024 года.

3.4 Судейская коллегия и жеребьевка состоятся 30 октября 2023 года в 10:00 ч. в ЦЦОД «IT- куб.Закаменск» г. Закаменск, ул. Гагарина 2 «а».

3.5 Соревнования состоятся 23 октября 2024 года в очном формате. Начало в 10:00 подключение команд и жеребьевка, начало соревнований в 11:00 ч. Правила размещены в приложении 1.

4. Порядок поощрения участников соревнований:

4.1 Подведение итогов соревнований осуществляется судейской бригадой в соответствии с приведенными правилами.

4.2 По итогам проведения определяются команды победители и призеры соревнований, а также определяются индивидуальные награды (Лучший игрок).

Победители, призеры и обладатели индивидуальных наград поощряются ценными призами.

5. Финансовые условия:

5.1 Для частичной компенсации расходов (призовой фонд турнира) по организации и проведению конкурса оргкомитетом устанавливается организационный взнос – 200,00 р. (сто рублей) для участников из школ г. Закаменск и работающей молодежи.

Организационный взнос вносится в день проведения соревнований председателю судейской коллегии.

5.2 Транспортные и командировочные расходы за счет направляющей стороны.

5.3 По всем вопросам по адресу:

г. Закаменск, ул. Гагарина 2 а, ЦЦОД «IT-куб.Закаменск»

Электронная почта: 25hanemo@mail.ru

Куратор соревнований– Гомбоев Аламжи Солбонович педагог дополнительного образования, тел. 89516248704.

Приложение 1.

1. Версия игры: Counter-Strike (последняя, доступная на момент проведения соревнований)

2. Основные положения:

- Способ соревнования: 5х5 (командная игра, 5 игроков в команде)
- Замены игроков разрешены. Каждая команда имеет право заменить не более двух игроков до начала соревнований. Замены в процессе чемпионата запрещены. В случае, если после двух замен команда не может выставить полный состав из пяти человек – команда дисквалифицируется с соревнований.
- Раунды: 8 раундов (максимальное количество раундов). 4 раундов в качестве террористов и 4 раундов в качестве контр-террористов для каждой команды.
- Победителем считается команда, выигравшая 8 раундов раньше соперника.
- Продолжительность раунда: 1 минута 45 секунд
- В случае равного счета назначаются 4 дополнительных раундов, по 2 за каждую сторону. В процессе дополнительных раундов серверный параметр mp_startmoney устанавливается равным 10000.
- В случае равного счета после шести дополнительных раундов, назначаются еще 4 дополнительных (по 2 за каждую сторону) раундов, и так до окончательного определения победителя.
- Официальные карты: de_dust2, de_inferno, de_train, de_nuke, de_mirage, de_tuscan. Список карт может быть изменен или дополнен оргкомитетом соревнований.
- Карты на игру определяются заранее – методом жеребьевки по турам. Очередность отыгрывания роли террористов или контр-террористов определяется жребием перед каждой игрой.
- Обмениваться публичными сообщениями (messagemode1) в течение матча разрешается только капитанам играющих команд. Правило распространяется также на "убитых" игроков. Сообщения в публичном чате игры любого другого члена команды (не капитана) караются штрафными санкциями. Во время матча игроки команды имеют право только на сообщения между членами своей команды (messagemode2).
- Игрок считается "убитым" после того, как его экран полностью погас. В случае, если экран в результате сбоя игры не был затемнен – игрок считается "убитым" через 3 секунды после внутриигрового уничтожения его модели.
- Члены команды имеют право переговариваться во время матча, только если они еще "живы" или если все члены команды "убиты". Любой "убитый" игрок не имеет права обмениваться какой-либо информацией (включая мимику и жестикуляцию) с любым "живым" членом команды до начала следующего раунда. Нарушение данного правила может караться любыми штрафными санкциями вплоть до технического поражения в данной встрече по усмотрению линейного судьи.
- Сервер матча (или оператор сервера) должен осуществлять запись игры.
- Игрок может использовать настройки клиента, доступные через интерфейс игры (например, left handed weapon, adjust_crosshair и т.д.)

- Разрешается прописать («забиндить») в консоли выбор оружия и тимплейные сообщения. «Подсадки» (в том числе для установки «бомбы») разрешены.
- Использование т.н. “silent-run” бага (периодическое нажатие кнопки “duck” в процессе перемещения по карте, в результате которого модель игрока перемещается по карте бесшумно) запрещено. Нарушение данного правила может караться любыми штрафными санкциями вплоть до технического поражения в данной встрече по усмотрению линейного судьи.
- Разрешено кидать гранаты через здания на всех картах.
- Использование бага ослепляющей гранаты запрещено и будет наказываться различными мерами пресечения – от предупреждения до дисквалификации.
- «Бомба» должна быть установлена таким образом, чтобы не выпадать из поля зрения игроков
- «Бесшумная установка бомбы» расценивается как использование внутриигровой ошибки и карается штрафными санкциями вплоть до технического поражения во всех оставшихся раундах текущей половины игры. Решение о вынесении штрафных санкций может быть принято судейской коллегией.
- Использование любых ошибок, как программных так и ошибок создателей карт запрещено и будет наказываться различными мерами пресечения – от предупреждения до дисквалификации. Решение о мере пресечения принимается судейской коллегией и не подлежит дальнейшему обсуждению.
- Разрешается менять цветовую гамму в настройках драйвера видеокарты

3. Настройки сервера

```

mp_autocrosshair 0
mp_autokick 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_c4timer 35
mp_consistency 1
mp_fadetoblack 1
mp_flashlight 1
mp_forcescamera 2
mp_forcechasecam 2
mp_freezetime 15
mp_footsteps 1
mp_friendlyfire 1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 10
mp_logecho 1
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_logdetail 3
mp_maxrounds 0
mp_playerid 1
mp_roundtime 1.75
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_aimove 1
sv_allowdownload 0
sv_allowupload 0
sv_alltalk 0
sv_cheats 0
sv_clienttrace 1
sv_clipmode 0
sv_friction 4
sv_gravity 800
sv_lan_rate 25000
sv_maxrate 25000
sv_maxspeed 320
sv_maxunlag 0.5
sv_maxupdaterate 101
sv_minrate 25000
sv_minupdaterate 101
sv_proxies 1
sv_send_logos 1
sv_send_resources 1
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 75
sv_unlag 1

```

```
sv_voiceenable 1
sv_unlagsamples 1
sv_unlagpush 0
sys_ticrate 10000
allow_spectators 1
decalfrequency 60
edgefriction 2
host_framerate 0
log on
pausable 1
```

4. Настройки, разрешенные клиенту:

```
cl_updaterate 101
cl_cmdrate 101
rate MAX 25000
m_filter 1/0
hud_fastswitch 1/0
zoom_sensitivity_ratio
fps_max 101
cl_dynamiccrosshair 1/0
gamma 1/3
brightness 1/3
cl_minmodels 1/0
cl_shadows 1/0
```

5. Настройки, запрещенные к использованию клиентом (должны быть установлены в значения по умолчанию или указанные значения):

```
cl_weather
mp_corpse_stay
mp_decals
max_shells
max_smokepuffs
fastsprites
ex_interp 0.01
```

6. Штрафные санкции применяются к игрокам за:

- Использование нестандартных моделей/скинов (в том числе и оружия)
- Использование нестандартных текстур карт
- Использование любых «читерских» программ
- Использование игровых багов карт (map swimming, auto aim и т.д.)
- Использование запрещённых приемов во время игры (silentrun, attack+use, centerview script, norecoil script и т.д.)

После первого нарушения со стороны команды-участника ей выносится предупреждение. После второго нарушения со стороны команды-участника ей будет засчитано техническое поражение в текущем раунде (все члены команды-участника выполняют команду kill в консоли). После третьего нарушения со стороны команды-участника ей будет засчитано техническое поражение во встрече.

Во время любого матча оператор сервера будет следить за использованием запрещенных моделей поведения, в том числе и не указанных выше.

Для отслеживания и записи матчей Half-Life: Counter-Strike к игровым серверам будет подключен HLTV Proxy.

7. Дисконнекты (отключения) во время игры:

- В случае, если все игроки не могут играть из-за ненамеренного, непредвиденного разъединения, например, проблем с сервером:

- до начала 3-го раунда: матч начинается заново

- после начала 3-го раунда: счет записывается и переигрывается весь период (12 раундов), после чего очки суммируются.

- Если ненамеренно отключаются 2 и более игрока, результаты текущего раунда не учитываются. Следующий раунд начинается только после подтверждения подключения к серверу всех игроков оператором сервера. Денежный счет всех игроков возвращается к начальной сумме \$800.
- В случае намеренного разъединения судья может засчитать поражение команде игрока-нарушителя.
- Протест может подать только капитан команды
- Если игрок не согласен с каким-либо из правил он/она может выразить свой протест судье на линии непосредственно после окончания матча.
Преднамеренный отказ от присоединения к серверу может быть квалифицирован как нарушение и привести к зачислению технического поражения команде-виновнице. Полномочия по принятию такого решения лежат исключительно на линейном судье.

8. Эти правила являются правилами ZSK Play 2 и могут претерпевать изменения по следующим параметрам:

- Использование последних версий/релизов каждой официальной игры;
- Игровые настройки, а так же настройки, необходимые для правильной работы последних патчей/релизов;
- Выпуск программы защиты от мошенничества и/или функций защиты от мошенничества;
- Игровые настройки и/или операционные указания, различные для оффлайн- и онлайн-турниров;
- Любые модификации, на которых настаивает организатор Чемпионата.