

ПОЛОЖЕНИЕ
О проведении турнира по киберспорту в рамках проекта
«Услуги по организации спортивных игр среди молодежи города Алматы
разной категории «ALMA CUP» (футбол, баскетбол, волейбол, киберспорт)»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок проведения Турнира по киберспорту в рамках проекта «ALMA CUP 2025» среди студентов высших учебных заведений города Алматы;
- 1.2. «ALMA CUP 2025» — это открытый Турнир по киберспорту среди студентов высших учебных заведений города Алматы, для развития киберспорта в Казахстане;
- 1.3. Counter-Strike - командная игра, в которой принимают участие 2 команды, по 5 игроков каждой. Версия игры Counter-Strike 2;
- 1.4. Система проведения турнира: Best of 3:
Правила проведения Турнира являются официальными и обязательными для выполнения всеми его участниками. Регистрируясь и участвуя в Турнире каждый участник соглашается и принимает официальные Правила Турнира.
- 1.5. Игрок — лицо, непосредственно принимающее участие в играх. Игроки могут играть только за одну команду в течение всего Турнира, даже если их команда проиграла, была удалена или дисквалифицирована ранее с Турнира. Игрок должен вести себя дисциплинированно, общаться со всеми корректно и вежливо, не вести себя агрессивно;
- 1.6. Капитан — официальный представитель команды, является одним из игроков. Капитан разрешает все спорные вопросы с судьей или с главным судьей;
- 1.7. Судья — лицо, контролирующее ход Турнира, имеющее все полномочия по обеспечению соблюдения правил игры. Судья контролирует ход игры и обеспечивает соблюдение правил. Судья по своему усмотрению останавливает, временно прерывает или вовсе прекращает игру при любом нарушении правил. Судья принимает меры дисциплинарного воздействия по отношению к игрокам, виновным в нарушениях, наказываемых предупреждением или удалением. Судья принимает меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно, и может, по своему усмотрению, удалить с места проведения Турнира. Судья возобновляет игру после её остановки. Решения судьи по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 2.1. Укрепление здоровья и пропаганда здорового образа жизни среди молодежи города Алматы;
- 2.2. Формирование здорового образа жизни, гражданского и патриотического воспитания, позитивных жизненных установок у студентов;
- 2.3. Повышение уровня физического и социального здоровья молодежи через активное участие в спортивных мероприятиях;
- 2.4. Увеличение количества молодежи, занимающейся массовыми видами спорта, что важно для поддержания здорового образа жизни и формирования активного гражданского общества;
- 2.5. Выявление и поддержка талантливой молодежи в сфере спорта, способствуя развитию спортивного потенциала города и страны в целом.

3. РУКОВОДСТВО

- 3.1. Общее руководство, подготовкой и проведением Турнира осуществляется организаторами Турнира;
- 3.2. Непосредственное руководство проведением Турнира возлагается на главного судью и главную судейскую коллегию.

4. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

- 4.1. Сроки проведения Турнира: февраль 2025 года;
- 4.2. Место проведения Турнира (предварительно): компьютерный клуб Meta.

5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

- 5.1. К участию в Турнире допускаются студенты высших учебных заведений города Алматы (не более одной команды с каждого учебного заведения);
- 5.2. К участию в Турнире в качестве команды могут быть заявлены 7 игроков (возможно добавление 2 (двух) игроков в качестве запасных);
- 5.3. Команда формируется из студентов одного учебного заведения (в случае участия незаявленного игрока в матче, команда снимается с участия в Турнире).

6. ПОРЯДОК ОФОРМЛЕНИЯ КОМАНД

- 6.1. Для участия в Турнире командам необходимо пройти электронную регистрацию по адресу: almacup.kz@gmail.com;
- 6.2. В заявку разрешается вносить 7 человек (2 (двое) в запасе). На протяжении Турнира команда не может дозаявлять игроков;
- 6.3. Команда, не подавшая заявку в установленный срок, не может быть допущена к играм;
- 6.4. У каждой команды должна быть единая форма;
- 6.5. У каждой команды должен быть капитан, отвечающие за организацию и подготовку участников;
- 6.6. В случае драки или иного инцидента команда снимается с Турнира, а участник, инициировавший инцидент, отстраняется от участия в календарном Турнире, независимо от даты инцидента;
- 6.7. К заявке на Турнир участники предоставляют скан либо электронную версию студенческого билета и документ удостоверяющий личность (форма заявки предоставлена ниже).

7. ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР

- 7.1. Игры проводятся по системе Single Elimination (на вылет);
- 7.2. Каждая игра проводится в присутствии судьи;
- 7.3. Любые протесты и заявления принимаются только от капитана команды;
- 7.4. Решение судьи обжалованию не подлежат.

8. ИГРА

- 8.1. Карты выбираются системой банов-пиков, на заранее распечатанных карточках написаны все карты Чемпионата, капитаны противоположных команд убирают две карты, затем поочередно выбирают по одной карте (делают пик, выбор) и после убирают карты, пока не останется одна из них. Таким образом, определятся 3 карты, на которых команды будут играть;
- 8.2. Игроки обязаны явиться на игру в назначенное время. Опоздание Игроков приравнивается к поражению;
- 8.3. Победа на карте засчитывается при наборе 16 выигранных раундов. всего раундов 30. Возможно ничья, при которой счет в матче будет 1-1 и все решится последующих двух картах. Длина одного раунда составляет 1|

минуту 55 секунд + перед раундовое время 15 секунд. По окончании матча гроки должны покинуть сервер в течение 5-ти минут;

8.4. Техническое поражение засчитывается:

- команде, не явившейся на игру;
- команде, пришедшей на игру не в полном составе (менее 4 человек):
- команде, опоздавшей на игру более чем на 10 минут;

8.5. Во время игры судьи имеют право производить любые действия, направленные на выявление нарушений. За пререкания с судейским составом на игрока могут быть наложены штрафные санкции (вплоть до дисквалификации с чемпионата). При выявлении нарушения правил участник отстраняется от игры и команде засчитывается поражение в первом периоде игры со счетом 2:0 в пользу соперника. В случае повторного выявления нарушения правил участник дисквалифицируется.

9. ДИСКОННЕКТЫ

9.1. «Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время игры по причине неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с питанием и т.п.;

9.2. В случае, если все игроки не могут продолжать игру по причине ненамеренного, непредвиденного «дисконнекта»:

- до начала 3-го раунда - игра начинается заново;
- после начала 3-го раунда - счет записывается и переигрывается весь период, после чего очки суммируются.

В случае преднамеренного «дисконнекта» может последовать присуждение поражения команде игрока-нарушителя.

10. НА СЕРВЕРЕ ЗАПРЕЩЕНО

10.1. Использовать какие-либо читы;

10.2. Оскорбление игроков — словесные перепалки и использование нецензурных выражений. Администратор имеет право дисквалифицировать игрока за нецензурное выражение или оскорбление;

10.3. Тимкиллерство — умышленное убийство или нанесение повреждений членам своей команды. Кроме случаев, когда повреждение или убийство члена своей команды произошло случайно;

- 10.4. Флуд — написание бессмысленных или необоснованно часто повторяющихся сообщений через команды say и team_say;
- 10.5. Использование air-stuck багов — застревания в текстурах и воздухе путем подсадок или чего-то подобного.

11. СУДЕЙСТВО

11.1. Состав судейства определяется организаторами турнира. Возраст и квалификация также на усмотрение организаторов турнира;

11.2. Права и обязанности:

11.2.1. Судьи имеют общие права:

- применять любые не запрещенные законодательством РК средства для выявления и пресечения нарушений положений, настоящих правил в процессе подготовки и проведения турнира;
- применять взыскания (наказания) в соответствии с настоящими правилами.

11.2.2. Судьи имеют общие обязанности:

- соблюдать корректное поведение по отношению к участникам и администрации турнира;
- следить за соблюдением положений настоящих правил и своевременно пресекать их нарушение;
- своевременно и добросовестно исполнять возложенные в соответствии со своей должностью обязанности;
- настроить сервер для игры не позднее, чем за 10 минут до начала встречи;
- провести учетную регистрацию в соответствии с регламентом турнира;
- составить график турнира и проследить за его исполнением;
- принимать надлежаще оформленные протесты и участвовать в их рассмотрении;
- при необходимости рассматривать и разрешать спорные и форс-мажорные ситуации.

11.3. Судьи (организаторы) чемпионата имеют право вносить изменения и дополнения в данное положение, но не позднее, чем за 2 часа до проведения чемпионата, о которых должны сообщить всем участникам, подавшим заявки.

12. НАРУШЕНИЯ

12.1. Стандартные нарушения:

- нарушение запрета на обмен информацией;
- запрет на обмен информацией (в любом виде, включая мимику и жестикуляцию) устанавливается для «уничтоженных» в текущем раунде спортсменов в составе одной команды до тех пор, пока не будут «уничтожены» все члены команды;
- безосновательные установка/снятие паузы;
- некорректное (оскорбительное) общение с членами своей команды;
- запрещенная установка «бомбы»;
- «бомба» должна быть установлена таким образом, чтобы не выпадать из поля зрения игроков. Процесс установки «бомбы» не должен быть бесшумным;
- использование нестандартных текстур карт;
- использование нестандартных моделей/скинов (в том числе и оружия);
- безосновательный отказ от присоединения (или чрезмерное затягивание времени - более 5 минут) к серверу;
- иные действия, не влияющие кардинально на ход встречи и не несущие оскорбительного характера (на усмотрение судьи).

12.2. Грубые нарушения:

- использование любых ошибок, багов карт как программных, так и ошибок создателей карт, умышленное выведение из строя ПО, умышленный разрыв соединения;
- использование любых программ, имеющих целью внести несанкционированные изменения в игру для получения преимущества над соперником;
- оскорбление членов команд соперников, судей и организаторов;
- любое нарушение во время игры любое нарушение, квалифицирующееся судьей как совершенное в «ключевой момент» и существенно влияющее на ход турнира (прерогатива старшего судьи).

13. ПРОТЕСТЫ

- 13.1. Основания подачи: несогласие капитана команды с принятым судьейским решением по факту грубого нарушения в отношении этой команды или команды соперника в матче;

- 13.2. Процедура подачи протеста: протест подается только капитаном команды судье в письменной форме незамедлительно по окончании матча. С момента начала следующего матча с участием любой из этих двух команд никакие протесты в отношении прошедшего матча не рассматриваются;
- 13.3. Текст протеста должен содержать;
- описание оспариваемого решения;
 - причины несогласия;
 - предложения по разрешению ситуации.
- 13.4. Рассмотрение: протест рассматривается судейской коллегией;
- 13.5. Окончательное решение принимается председателем коллегии, которым является судья, имеющий из числа участвующих в рассмотрении наиболее высокий ранг;
- 13.6. Результаты рассмотрения: принятое судейской коллегией решение вносится в протокол встречи, и является окончательным. Протест подшивается к протоколу в обязательном порядке.

14. НАСТРОЙКИ СЕРВЕРА

- 14.1. Настройки сервера:

```
sy_alltalk 0
mp_freezetime 15
mp_roundtime defuse 1.55
sv_pausable 1| mp_autokick 0
mp_buytime 15
mp_friendlyfire 1
mp_limitteams 0
mp_maxmoney 16000
mp_maxrounds 30
mp_startmoney 800 bot_quota "0" mp_c4timer 40
mp_death_drop_defuser 1
mp_death_drop_grenade 2
```

mp_death_drop_gun 1 mp_defuser_allocation 0
mp_halftime 1
mp_halftime_duration 15
mp_tkpunish 0
mp_timelimit 0

15. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

15.1. Победителем Турнира становится команда, победившая в финальной игре.

16. НАГРАЖДЕНИЕ

16.1. Победителям Турнира присуждаются памятные призы, медали и дипломы соответствующих степеней, а также кубок «ALMA CUP 2024»;

1 место 400.000 тг

2 место 250.000 тг

3 место 150.000 тг

16.2. Орг.комитет вправе учредить дополнительные номинации.

17. КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

E-mail:

Телефон:

Instagram:

almacup.kz@gmail.com

+7 706 642 59 49 (Call-center)

+7 700 747 70 05 (Нұрсұлтан)

+7 775 363 00 85 (Саламат)

@almacup.kz