

Утверждаю
Генеральный директор
некоммерческой организации
«Ассоциация образовательных
учреждений АПК и рыболовства»



В.Е. Бердышев

«05» декабря 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ I КИБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНИРА СРЕДИ АГРАРНЫХ ВУЗОВ МИНСЕЛЬХОЗА РОССИИ

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Всероссийские соревнования по компьютерному спорту (далее - Турнир) среди высших учебных заведений, подведомственных Минсельхозу России проводятся в целях:

- развития массового компьютерного спорта среди обучающихся аграрных ВУЗов страны;
- привлечения студентов, интересующихся компьютерными играми к занятию компьютерным спортом, формирование у них мотивации к систематическим занятиям спортом и здоровому образу жизни;
- привлечения внимания общественности к компьютерному спорту, как варианту решения социальных молодежных проблем;
- развития сотрудничества между аграрными ВУЗами;
- развития компьютерного спорта как части международного движения.

Задачи проведения турнира по компьютерному спорту:

- популяризация киберспортивных игр: Counter-Strike: Global Offensive (далее – CS:GO), Dota 2.
- организация регулярных соревнований как источника сохранения мотивации и организации досуга студентов.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

• Организатором Турнира является ФГБОУ ВО Башкирский ГАУ (далее – Организатор), совместно с некоммерческой организацией «Ассоциация образовательных учреждений АПК и рыболовства».

• Непосредственное проведение Турнира возлагается на главную судейскую коллегию (далее - ГСК), утвержденную Организатором.

• Организаторы Турнира не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

Обязанности организаторов Турнира:

- осуществлять деятельность по организации Турнира;
- определять условия допуска участников к Турниру;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Турнира;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Турнира;
- осуществлять регистрацию итогов Турнира;
- осуществлять регистрацию игроков;
- осуществлять организацию судейства Турнира;
- осуществлять верификацию игроков на Турнире.

III. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Турнир по компьютерному спорту проводится в дистанционном формате в период с 17 по 19 декабря 2021 года:

- регистрация участников до 14 декабря 2021 года;
- проведение турнира: 17 - 19 декабря 2021 года.

Публикация итоговых результатов осуществляется Организатором не позднее 21 декабря 2021 г. на официальной странице ФГБОУ ВО Башкирский ГАУ, НО Ассоциации «Агрообразование» в социальной сети ВКонтакте.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ДОПУСКА

К Турниру допускаются команды образовательных организаций, в состав которых входят лица, достигшие 18 лет по состоянию на 01 сентября 2021г. и подавшие заявку на участие в установленном ГСК порядке. Участники могут выступать только за образовательную организацию, в которой они обучались по состоянию на 01 сентября 2021 года, в составе одной сборной команды. Каждая образовательная организация может представить до 2 сборных команд.

При регистрации двух сборных команд из одного университета команды становятся самостоятельными, очки за их результаты не суммируются. Сборные команды из одного вуза, по возможности, не встречаются в групповой стадии.

Команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким из видов программы:

- Боевая арена (Dota 2) – 5 участников;
- Тактический трехмерный бой (Counter-Strike: Global Offensive) – 5 участников;

В командных видах программы (CS:GO, Dota 2) основной состав, в случае наличия, включает себя 5 человек, запасной состав включает в себя до 5 человек.

Все участники Турнира должны общаться с судьями, официальными лицами Турнира и другими участниками на русском языке.

ГСК сохраняет за собой право не допустить к участию в Турнире или отстранить от Турнира команду, если ее название, названия составов этой команды по видам программы, либо аккаунты (никнеймы) учащихся, входящих в команду:

- защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
- сходны или идентичны никнеймам других участников Турнира или названиям других команд, участвующим в Турнире;
- сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Турнира;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

Судьи Турнира и иные официальные лица Турнира не могут являться участниками Турнира.

ГСК сохраняет за собой право не допустить до Турнира или отстранить от Турнира команду, в заявке которой содержатся недостоверные данные.

Участники должны полностью обеспечить себя оборудованием для участия в Турнире.

V. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

5.1 Турнир включает в себя следующие виды программы:

- турнир по CS:GO;
- турнир по Dota 2;

5.1.1. Регламент турнира по CS:GO

Основные положения

- турнир проводится в формате 5x5;
- к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек;
- допускается наличие в составе до пяти запасных игроков;
- к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;

- участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;

- участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;

- участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;

- участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

Спецификации соревнования

- Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

- Матчи проводятся по московскому времени, и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

Система проведения

После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный [Discord-канал](#) турнира. При входе на [Discord-канал](#) участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

Игровые имена (никнеймы)

В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;

- напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;

- похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;

- носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

Общение между соперниками

В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм, команда будет снята с соревнований решением судей.

Игровые аккаунты

- версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;

- участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;

- участник может участвовать в турнире, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;

- запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

Изменения в командных заявках

Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями турнира.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;
- изменение названия команды;
- в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
- добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;
- любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

Формирование состава

- капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
- все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

Игровые блокировки

Судья турнира оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (CSGO VAC), а также блокировки на платформах ESEA, FACEIT, ESL и т.д. В случаях блокировки по причинам Multiple Accounts, Ban Evasion, Boosting Service — необходимо предоставить организаторам ссылку на основной аккаунт.

Порядок проведения матчей

Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями турнира.

Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Московскому времени) перенесенного матча не позднее чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

Все матчи проводятся на официальных европейских серверах игры на платформе [FACEIT](#) или [FASTCUP](#) (только для матчей команд, чья разница с Московской временной зоной составляет более 2 часов).

Все матчи Турнира проводятся на следующих картах: de_inferno (Inferno), de_ancient (Ancient), de_mirage (Mirage), de_nuke (Nuke), de_overpass (Overpass), de_dust2 (Dust 2), de_vertigo (Vertigo).

У каждого игрока команды должен быть включен FACEIT Anti-Cheat или GameGuard (в зависимости, от платформы на которой происходит матч).

При согласии команд, Anti-Cheat может быть выключен. Если по техническим проблемам у игрока нет возможности включить Anti-Cheat, судья назначает модератора на просмотр данной игры из лобби.

После матча, победившая отправляет судье в личные сообщения скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - результаты). Результат матча становится окончательным только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале - результаты.

Формат проведения

Турнир разделяются на две основные стадии: групповая и плей-офф.

Групповая стадия:

- *Групповой этап.* После окончания регистрации, формируются группы и составляется

расписание матчей. При регистрации менее 18 команд формат групповой стадии - Swiss System. *Swiss system*. После окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из группы выходят восемь команд в плей-офф стадию. Все матчи проходят в формате bo1 кроме матчей за выход или вылет из группы. За выход или вылет из группы матчи играют в формате bo3. При регистрации более 18 команд формат групповой стадии - Round Robin Groups. *Round Robin Groups*. После окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в плей-офф стадию. Групповой этап играется по системе Round Robin Groups (каждый сам за себя) в формате bo1.

Плей-офф стадия:

Финальная стадия представляет из себе плей-офф по системе double-elimination (выбывание после двух поражений).

Верхняя сетка - bo3 (до двух выигранных карт).

Нижняя сетка – bo3 (до двух выигранных карт).

Финал - bo3 (до двух выигранных карт).

С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций:

- Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
- за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
- избыточные сообщения (флуд) во внутриигровом чате могут повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
- саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

5.1.2. Регламент турнира по Dota 2

Основные положения

- турнир проводится в формате 5х5;
- к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до 5 запасных игроков;
- к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
- участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
- участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
- участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

Спецификации соревнования

Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

Матчи проводятся по московскому времени и расписание подстраивается под временные пояса участвующих вузов.

Все матчи проходят на сервере: Стокгольм.

Игровые имена (никнеймы)

В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

- защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;
- напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;
- похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
- носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

Система проведения

После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный Discord-канал турнира. При входе на Discord-канал участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своего университета.

Игровые аккаунты

- версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
- участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
- запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

Изменения в командных заявках

Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования.

В список возможных изменений входят:

- добавление или замена игроков;
- изменение названия команды;
- в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
- добавлять участников в заявку после начала соревнований разрешено с согласия Главного судьи;
- любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды / игрока.

Формирование состава:

- капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча;
- все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

Игровые блокировки

Судья соревнования оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (Dota 2 VAC), а также блокировки на платформах FACEIT, ESL и т.д.

Общение между соперниками

В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм команда будет снята с соревнований решением судей.

Во время матча запрещены любые фразы, не относящиеся к игровым моментам (пауза,

возобновление игры). За грубое нарушение данного правила, предусматривается дисквалификация участников.

Порядок проведения матчей

Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Москве) перенесенного матча не позднее, чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

Формат проведения

Турнир разделяются на три основные стадии: Групповая, плей-офф и Финал.

• **Групповой этап.** После окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. При регистрации менее 19 команд формат групповой стадии - *The International. The International*. После окончания регистрации, формируются 2 группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из группы выходят восемь команд в плей-офф стадию (4 команды проходят в верхнюю сетку и 4 команды в нижнюю сетку). Все матчи проходят в формате bo1. При регистрации более 19 команд формат групповой стадии - *Round Robin Groups. Round Robin Groups*. После окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из каждой группы выходят три команды в плей-офф стадию. Групповой этап играется по системе *Round Robin Groups* (каждый сам за себя) в формате bo1.

• **Плей-офф.** Плей-офф играется по системе *double-elimination* (выбывание после двух поражений).

Верхняя сетка - bo3 (до двух выигранных карт)

Нижняя сетка – bo3 (до двух выигранных карт кроме первого раунда; первый раунд проходит в формате bo1).

После матча, победившая команда отправляет судье в личные сообщения скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале - результаты). Результат матча становится окончательным только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале - результаты.

Финал:

Финал играется в 1 матч в bo5 (до трех выигранных карт).

Судейство

- с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира, который решает все проблемы на Турнире;
- за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
- избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
- саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

VI. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

• Заявка на участие в Турнире формируется представителем, должна быть заполнена (см. Приложение 2) и отправлена по адресу электронной почты agrociberleague@yandex.ru до 13 декабря 2021г.

• При подаче заявки представитель обязан предоставлять достоверные данные. За

предоставление недостоверных данных команда может быть не допущена к участию в Турнире и (или) дисквалифицирована с Турнира решением Главной судейской коллегии.

- Организатор связывается с прошедшими отбор участниками в [Discord-канале](#) турнира.
- Участник берет на себя ответственность за обеспечение себя всем необходимым оборудованием для участия в онлайн турнире по требованиям регламента, которые указаны в Пункте V.

VII. НАГРАЖДЕНИЕ

- Всем участникам турнира, отобравшимся в Финальную часть турниров, направляются электронные сертификаты участников.
- По сумме баллов за все дисциплины определяется победитель Турнира, согласно следующему рейтингу:

Балльно-рейтинговая система:

1 место	100 баллов
2 место	75 баллов
3 место	50 баллов
4 место	35 баллов
5-6 место	25 баллов
7-8 место	20 баллов
9-12 место	15 баллов
13-16 место	10 баллов
17-24 место	5 баллов

Остальные места получают по 1 баллу за каждую победу в группе (очки начисляются, только если игрок или команда приняли участие минимум в 1 матче Турнира).

Данная балльно-рейтинговая система используется во всех дисциплинах.

VIII. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Организатор вправе вносить изменения в Положение с обязательным уведомлением участников на официальной странице Организаторов турнира в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/cybersport_bsau.
- Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, связанные с участием в Турнире, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Организатором для выполнения обязательств по проведению Турнира или иных целей, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
- О статусе регистрации или не регистрации команды и количество очков можно узнать на странице ВК в сообществе.

IX. ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ РАСПИСАНИЕ

Первые игры в дисциплинах Dota 2 и CS:GO начнутся 17.12.2021 в 16:00 (МСК)

Предварительное расписание может поменяться. Измененное расписание можно узнать на официальной странице Организаторов турнира в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/cybersport_bsau.

X. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Заведующий сектором спортивно-массовой работы:

Хасанов Айрат Науратович 8-917-484-74-90

Председатель профкома студентов и аспирантов

Еникеев Рафик Искандарович 8-917-454-79-09

Руководитель киберспортивного клуба БашГАУ

Ахметов Тимур Радмирович 8-960-387-37-70

**Заявка на участие в первом киберспортивном турнире
среди вузов Минсельхоза России**

Полное название учебного заведения

Название команды _____

Представитель команды (капитан) _____

ФИО (полностью)

номер телефона _____

адрес электронной почты _____

№ п/п	ФИО игрока (полностью)	Дата рождения	№ студенческого билета	Steam ID	страница в ВК	Дисциплина

Ссылка на репост [информации о регистрации на турнир из официальной группы](#)
(подойдет любая социальная сеть университета)

--

1. Все позиции обязательны для заполнения (отметить капитана)
2. Строки в таблице добавляются согласно количеству участников.