

## «Киберсоревнования по Counter Strike ИВТ»

### 1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

1.1. Настоящее положение определяет порядок и условия проведения турнира «Киберсоревнования по Counter Strike ИВТ».

1.2. Организатором турнира являются учителя ИВТ и ученики 11 Б класса, в составе 2 человек;

1.3. Все вопросы, касаемые организации, проведения, судейства турнира принимаются в группе VK в разделе Обсуждений «Вопросы от участников»;

1.4. Турнир проводится во четверти в субботние дни. В турнире могут участвовать ученики только школы-лицея №1. Для проведения турнира, команде участников необходимо подать заявку в Google-форме не позднее 15 ноября 2018 года 22:00. Команда формируется из учеников класса или параллели в составе 5 человек+1 запасной. Команду представляет капитан. Команда должна иметь название, аватар, каждый игрок НИК и аватар. В случае болезни игрока или другой причины отсутствия играет запасной. Запасной игрок может быть из выбывшей с турнира команды;

1.5. В случае если будет слишком большое количество заявок, организаторы оставляют за собой право провести отборочный онлайн-тур, по итогам которого определяются команды, прошедшие в финал. Игра осуществляется по стандартной сетке: ¼ финала, ½ финала и финал. Выбор стороны осуществляет первая команда, выбор карты начинает вторая. Игра осуществляется на трех отобранных картах.

1.6. На награждении должны присутствовать капитаны команд **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**. Во время турнира в школе запрещены ставки, вступительные взносы. Награждение – сладкий приз от организаторов турнира.

1.9. Использование своих личных девайсов **ДОПУСКАЕТСЯ** (клавиатура, наушники, мышь, коврик).

1.10. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** вносить сторонние конфигурации в настройки игры.

### 2. ОГРАНИЧЕНИЯ, НЕЧЕСТНАЯ ИГРА И САНКЦИИ:

2.1. За использование багов<sup>1</sup> карты игрок может получить техническое поражение в игре. При обвинении необходимо предоставить доказательства (желательно записанное видео). Словесные обвинения не рассматриваются.

2.2. Нечестной игрой считается использование скриптов или программ, взламывающих игру и/или карты.

2.3. За нарушение данных правил игрок будет дисквалифицирован с турнира.

2.4. Запрещено материться, унижать, провоцировать противника в общем чате. Системные (постоянные) нарушения ведут к тех. поражению и лишению любых призов (если было занято одно из призовых мест). Для доказательств

---

<sup>1</sup> Баг в игре - это сбой, повторяющаяся ошибка в программе. Например, во время игры вас может выкинуть из неё, либо вы зависаете во время боя, или получаете неверные результаты.

присылайте судьям полноценные скриншоты с полностью раскрытым чатом, а не лишь с его отрывками. Обрезанные скриншоты не рассматриваются в качестве доказательств.

2.5. Флуд<sup>2</sup> во время игры крайне не приветствуется. За чрезмерную агрессию игрок может быть дисквалифицирована с турнира.

2.6. Затягивание старта матча строго запрещено. Если одна из команд специально затягивает старт матча (хождение в туалет, долгие перекусы и т.д.), она может получить техническое поражение.

2.7. Имя игрока (название команды) не должно содержать слова из не нормативной лексики, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

2.8. Аватар игрока (аватар команды) не должен содержать изображения насилия или пропаганды расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

2.9. Имя игрока (название команды) не может состоять из домена того или иного интернет-ресурса (например: [www.google.com](http://www.google.com) или [google.com](http://google.com)). Такие игроки/команды не будут допущены к участию.

### **3. СУДЕЙСТВО МАТЧЕЙ И СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ:**

3.1. Судейство каждого отдельно взятого матча осуществляет Судья турнира, который принимает решения согласно положениям настоящего Регламента и доводит их до сведения команд. В нестандартных или неописанных в действующем варианте правил ситуациях Судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.

3.2. Все решения судей касаясь правил являются ситуативными и могут трактоваться под каждый игровой эпизод с отдельными особенностями.

3.3. Администрация имеет право изменять и дополнять правила в любое время (как в паузе, так и во время проведения турнира).

3.4. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведет исключительно капитан.

3.5. Судья не обязан реагировать на сообщения игроков команды (кроме капитана).

3.6. В случае если в течение 10 минут после окончания матча не последовало сообщения о спорной ситуации от капитанов команд, результат матча считается подтвержденным и опротестованию не подлежит. Подать протест имеет право только капитан команды. Что касается предоставления подробной информации и описания сути спорной ситуации, то капитан команды должен предоставить все данные не позднее чем спустя 20 минут после завершения матча. В противном случае протест является закрытым и обсуждению не подлежит.

3.7. Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья.

---

<sup>2</sup> Флуд (от англ. flood «поток») — нетематические сообщения в интернет-форумах и чатах, зачастую занимающие большие объёмы.

## Мечты сбываются

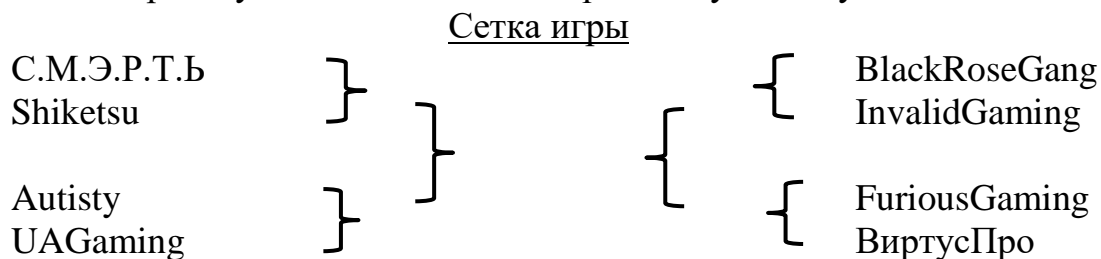
19 ноября 2018 года в школе-лицее №1 стартовали киберсоревнования по Counter Strike среди учащихся 8- 11 классов. Из числа учеников 11-х классов была сформирована судейская команда, в нее вошли Нысанбеков И., Орлова Н., Бабаев Р., Аманжол М.

Мальчиками 8-11 классов были созданы 8 команд по 5 человек:

1. С.М.Э.Р.Т.Ъ – 11б класс: Бабаев Р., Пинькоев А., Полищук Д., Мейрбек Р., Плеханов А.
2. BlackRoseGang- 11б класс: Нысанбеков И., Аманжол М., Орлова Н., Лягаев В., Шатунов О.
3. Autisty – 11а класс: Абгужинев А., Лось А., Смагулов А., Иманбеков К., Гинц А.
4. InvalidGaming – 10 класс: Елисеенков Н., Матвиенко В., Лаптев Н., Лыков Д., Кирчев Р.
5. ВиртусПро – 9 класс: Корабаев А., Филимонов Г., Керимов Д., Тукаев А., Рожок Д.
6. UAGaming- 8а класс: Бельгибаев Д., Лыба Н., Шакрт Д., Колмыков А., Балгабаев И.
7. FuriousGaming- 8б класс: Муханов Т., Шашков А., Хабибулин Д., Абдрахманов Д., Крючков В.
8. Shiketsu- сборная 8 классов: Андриенко Д., Семкин В., Мусабаев А., Лепехин А.

Членами жюри была разработана сетка игры и время турниров. Турниры начинались ежедневно в 16:00, в день проходила только одна игра.

Трансляция игры осуществлялась на интерактивную доску.



Большая работа легла на плечи жюри, ежедневный перенос пяти компьютеров, установка и наладка игры, но ребята справились и к назначенному времени техника всегда была готова.

Игры прошли без срыва графика, в результате честных боев победителем стала команда учеников 9 класса ВиртусПро, благодаря слаженным действиям команды и четких инструкций командира - Керимова Д.



**«ВиргусПро»**



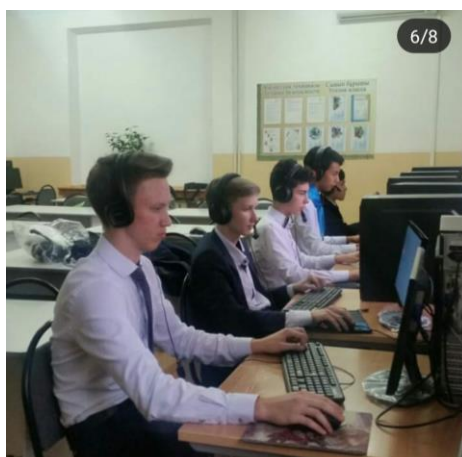
**«Shiketsu»**



**«Shiketsu»**



**Жюри на посту**



**«InvalidGaming»**