



**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
имени М.В.ЛОМОНОСОВА**

**ЮРИДИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

---

**УТВЕРЖДАЮ**

Заместитель декана по учебной работе  
Юридического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова,  
доцент, к.ю.н. **С.В.Романов**

\_\_\_\_\_

«24» сентября 2021 года.

**РЕГЛАМЕНТ**

проведения онлайн-турнира по CS:GO в рамках  
Праздника спорта им. В.С. Седлова

## **1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- 1.1 Дата проведения мероприятия — 3 октября 2021 г.
- 1.2. Формат соревнований: Single Elimination Bo1 (Финал Bo3).
- 1.3. Максимальное количество команд — 16.
- 1.4. Версия игры: лицензионная CS:GO последней версии.
- 1.5. Площадки проведения: «Московский Киберспорт» и Faceit.com.

## **2. ОРГАНИЗАТОРЫ И УЧАСТНИКИ КИБЕРТУРНИРА**

2.1 Организатором Кибертурнира является Юридический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова.

2.2. Оператором Кибертурнира выступает Федерация компьютерного спорта города Москвы.

2.3. Организатор турнира осуществляет:

- утверждение настоящего Регламента (в том числе Приложений к нему) и расписания турнира;
- утверждение лица, ответственного за контроль над проведением турнира.

Оператор осуществляет:

- Проведение турнира;
- утверждение итогов турнира;
- регистрацию результатов турнира и ведение протоколов турнира;
- контроль над соблюдением Регламента турнира;
- утверждение списка участников турнира;
- разрешение конфликтов и споров с участием киберспортсменов.

2.4. Участниками Кибертурнира могут стать студенты, магистранты и аспиранты Юридического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова.

2.5. В составе команды допускается участие одного легионера.

2.6. Участники должны иметь доступ к ПК со следующими минимальными техническими параметрами или лучше:

- ОС: Windows® 7/Vista/XP
- Процессор: Intel® Core™ 2 Duo E6600 или AMD Phenom™ X3 8750
- Оперативная память: 2 GB ОЗУ
- Видеокарта: Видеокарта с 256 МБ памяти или больше, совместимая с DirectX 9 с поддержкой Pixel Shader 3.0
- DirectX: Версии 9.0с
- Свободное место на диске: 15 GB
- Проводное или стабильное беспроводное подключение к сети Интернет

## **3. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ**

3.1. Матч проходит между двумя командами по 5 человека.

3.2. Основное время матча состоит из 30 раундов. В случае возникновения ситуации, при которой победителя не удалось выявить в основное время матча (при счете 15:15), назначаются овертаймы. Овертаймы проходят в формате MR3 10К.

3.3. Игроки не имеют права использовать какое-либо внешнее программное или аппаратное обеспечение, влияющее на игру. Строго запрещаются любые модификации, которые изменяют игру или дают игроку любое преимущество.

3.4. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах (faceit, esea, steam, cevo, esl) должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира для вынесения решения о возможности участия в турнире.

После начала турнира решение об участии в турнире забаненных игроков выносится судейскими составом и/или главным судьей.

3.5. Все игроки должны использовать свои официальные никнеймы во время игр. Никнеймы не могут прямо и/или косвенно содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

3.6. Если матч прервался по техническим причинам, то необходимо доиграть матч воспользовавшись функцией «backup».

Если в раунде был нанесен урон, то «backup» не производится.

3.7. Список карт:

- Inferno;
- Ancient;
- Nuke;
- Dust2;
- Mirage;
- Vertigo;
- Overpass.

3.8. Порядок пика бана определяется методом «подбрасывания монетки».

Участник, выигравший монетку, выбирает, кто банит первый.

BO1 Map-Veto: B1B2B1B2B1B2D

BO3 Map-Veto: B1B2P1P2B1B2D

#### **4. ПАУЗЫ В ИГРЕ**

4.1. Каждая команда имеет право взять паузу во время матча, при этом капитан в чате указывает причину паузы (тактическая, техническая).

Суммарное время тактических пауз не должно превышать 4 минуты за матч (2 минуты на одну команду). Продолжительность одной тактической паузы — 30 секунд.

4.2. Игроки вправе останавливать игру с помощью технической паузы только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- непреднамеренный разрыв соединения;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- резкое ухудшение здоровья у одного из игроков.

## **5. ЗАПРЕЩЕНО**

5.1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры CS:GO.

5.2. Использование «багов» карты.

5.3. Нахождения в игре посторонних лиц.

5.4. Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований.

5.5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.

5.6. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

5.7. Начало игры неполными составами.

5.8. Использование программ, влияющих на игровой процесс (например, wallhack).

5.9. Начало игры, если соперник не готов.

5.10. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.

5.11. Использование игровых ников, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

5.12. Отправка необоснованно большого количества сообщений в чат в каналах Discord'a и игры.

5.13. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, это дает право Организатору турнира дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

## **6. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ**

6.1. Один из судей матча или главный судья турнира могут вынести следующие санкции:

- предупреждение;
- техническое поражение в матче;
- дисквалификация с дальнейшим запретом участия в турнире.

6.2. Только главный судья турнира может вынести следующие санкции:

- дисквалификация с турнира.

6.3. Нарушения, за которые выносятся предупреждения:

- остановка игры без объяснения причины или любые другие способы остановки игры, которые могли повлиять на ход матча (остановка игры считается уместной и не наказывается предупреждением, если игра остановлена из-за ЧП, технических ошибок и других причин, не связанных ни с одним из игроков, участвующих в матче);
- оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов;
- отвлечение игроков от игры, если это не повлияло на ход матча;
- использование сторонних программ, изменяющих игровой процесс;
- использования багов игры (багом считается использование ошибок в игре которые влияют на ход матча).

6.4. Нарушения, за которые присуждается поражение в матче:

- за повторное нарушение пункта 6.3;
- явка на матч позднее установленного в расписании времени без уважительной причины.

6.5. Нарушения, за которые команда получает дисквалификацию:

- повторное нарушение пункта 6.4;
- многократное умышленное отвлечение игроков от игры, если судья считает, что нарушение повлияло на исход матча. Участник турнира наказывается дисквалификацией.

## **7. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

7.1. При дисконнекте всех игроков с сервера и невозможности подключения через «backup» назначается переигровка на другом сервере.

7.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не более 5 минут. В случае невозможности одного или нескольких игроков продолжить игру по независимым от них причинам, решение о результате матча или переигровке принимается судьей турнира.

## **8. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИИ**

8.1. Все претензии касательно нарушения правил игры принимаются в течение 10 минут после окончания матча. Претензии направляются в письменном виде судье представителем и игроком №1 (капитаном) команды.

8.2. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих Правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

8.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей игре серии или матча в целом.

8.4. Если матч прерван по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по взаимному согласию и согласию судьи.

## **9. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ**

9.1. Участники турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых противоправных действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления действием, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц.

9.2. Участники обязаны соблюдать Регламент, проявлять уважение к соперникам, зрителям, Организатору и Оператору.

## **10. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ**

10.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом турнира, разрешаются Организатором турнира.

10.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей, подаются в произвольной письменной форме Главному судье турнира не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу. Жалоба рассматривается Главным судьей турнира в минимально возможный срок.

10.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент турнира, если в нем не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала и во время турнира, сохраняя при этом спортивную составляющую и принципы честной игры и справедливости.

10.4. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Организатором турнира