

Положение номинации Cyber Trajectory

1. Описание номинации:

1.1. Номинация Cyber Trajectory представляет собой киберспортивный турнир, предполагающий оценку командных киберспортивных достижений по дисциплинам Dota 2, CS:GO, Overwatch.

1.2. Данный киберспортивный турнир будет проходить в формате сетки по системе Single Elimination (SE, Олимпийская система), в которой команда выбывает из турнира после первого поражения (по итогам одной или серии из нескольких игр между двумя командами). Матчи регионального и полуфинального этапов проходят по системе Best of 3 (BO3): победителем матча объявляется команда, выигравшая наибольшее количество игр. Соревнование завершается досрочно, если одна из команд одерживает 2 победы.

2. Участники номинации:

2.1. Участниками турнира являются команды образовательных организаций, состоящие из школьников или студентов в возрасте от 14 до 21 года. Численность команд по дисциплинам:

Dota 2 / CS:GO: 5 человек + 1 замена.

Overwatch: 6 человек + 1 замена.

(Замена не обязательна).

2.2. Команда собирается из одной образовательной организации, являющейся опорной площадкой Олимпиады¹. Если нет возможности собрать команду в рамках одного учреждения по причине недостаточного количества участников, по согласованию с Оргкомитетом Олимпиады допускается создание сборной команды не более, чем из двух образовательных организаций. Данные образовательные организации могут располагаться в разных регионах.

2.3. Каждая опорная площадка Олимпиады может выставить на соревнования только одну команду в каждой из представленных дисциплин (т.е. не более трех команд). Допустимо самостоятельное проведение внутренних турниров в целях отбора лучшей команды от опорной площадки.

3. Регистрация участников:

3.1. Регистрация закрывается «13» января 2019 года в 23:59 по московскому времени (далее – МСК). На основании количества принятых заявок формируется турнирная сетка.

3.2. Каждый член команды должен оставить заявку на сайте Олимпиады (tbolimpiada.ru) по номинации Cyber Trajectory с указанием выбранной дисциплины.

3.3. При регистрации запрещается использование названий команд и никнеймов, которые прямо или косвенно оскорбляют других участников соревнований, а также содержат или подразумевают содержание нецензурной лексики.

3.4. После регистрации на сайте олимпиады капитану необходимо получить доступ в Discord сервер. Для получения доступа необходимо:

¹ См. п.4 общего [Положения о проведении Олимпиады «Траектория будущего»](#)

- Зайти на страницы всех организаторов номинации:
<https://vk.com/ivantsarkovv>
<https://vk.com/antoshakovalenko>

- Добавить организаторов в друзья и оставить личное сообщение с данными о команде:

- 1) Название команды (Полное и желаемое сокращенное)
- 2) ФИО капитана команды
- 3) Никнейм капитана команды в Discord (Пример: Test#1234)
- 4) Дисциплина (Dota 2 / CS:GO / Overwatch)
- 5) Название образовательной организации, которую представляет команда

- 6) Steam ID / Battle Tag каждого члена команды

Пример:

Новые сообщения

сегодня



Ivan 17:43

ItHub gaming (IHG)

Царьков Иван Викторович

Greez #1234

Overwatch

Ithub college

Иван greez#2828 (Капитан)

Антон feer#3278

Феликс Zore#7031

Дмитрий Qwaser#3461

Виктор Godlike#8579

Владислав kenу#2153

Александр Parker#1857 (замена) (ред.)

3.5. После совершения действий, описанных в пункте 3.2 и 3.3, всю дальнейшую коммуникацию с организаторами турниров ведет капитан, который выбирается членами командного состава. В обязанности капитана команды входит следующее:

- Сбор команды перед игрой;
- Заблаговременное информирование своей команды о времени предстоящих игр, замечаниях и изменениях (если применимо);
- Коммуникация с администрацией турнира и капитанами других команд;
- Решение проблем в сжатые сроки.
- Капитан обязан прочитать весь список правил и предоставить его членам своей команды для устранения неясностей и вопросов.

4. Подготовка к турниру:

4.1. Сетка с расписанием публикуется Оргкомитетом в течение двух суток после окончания регистрации. Игры проводятся согласно утвержденному Оргкомитетом расписанию. Сроки проведения турнира – 21.01.2019-27.04.2019.

4.2. Капитаны команд включаются в общий чат в Discord.

4.3. При отсутствии команды на игре в обозначенное время данной команде засчитывается техническое поражение (далее – ТП).

4.4. Сбор команд осуществляется за 10 минут до начала матча.

4.5. Игра за любой дополнительный аккаунт, не заявленный при регистрации, не принимается.

4.6. Каждый участник несет ответственность за технические неполадки со своим игровым ПК или доступом в интернет. Убедитесь заранее, что всё оборудование работает исправно.

5. Правила проведения турнира:

5.1. Этапы турнира:

Региональный этап: первая стадия турнира, в которой все команды распределяются по групповым сеткам. Победители данного этапа попадают в сетку полуфинала.

Полуфинал: этап, предшествующий финалу, в котором состязаются финалисты групповых сеток регионального этапа (не более 16 команд).

Финал: заключительная встреча двух команд, которая определяет победителя турнира.

5.2. Все этапы турнира проводятся в формате онлайн, финал турнира проводится оффлайн/онлайн на усмотрение организаторов:

Dota / CS:GO: 5x5

Overwatch: 6x6

Соревновательный режим: Best of 3 (ВОЗ) - победителем матча объявляется команда, выигравшая наибольшее количество игр. Соревнование завершается досрочно, если одна из команд одерживает 2 победы.

5.3. Запрещается любое неспортивное поведение. За нарушение в первый раз делается первое предупреждение (всей команде). Повторное нарушение после первого предупреждения влечет за собой исключение всей команды (целиком) с турнира без возможности замены.

5.4. Капитан победившей команды должен предоставить скриншот окончания игры в чат на сервере Discord, созданный организаторами для данного матча.

6. Наблюдатели:

6.1. В каждом матче могут быть наблюдатели от организаторов турнира, которые будут записывать, комментировать и при возможности транслировать игру.

6.2. Другие наблюдатели (не от команды организаторов) на матчи не допускаются. В случае обнаружения внешних наблюдателей команда дисквалифицируется и исключается из турнира.

7. Трансляции:

7.1. Некоторые матчи регионального этапа будут проводиться с трансляциями на Twitch-канале турнира.

7.2. Каждый участник турнира может проводить личную трансляцию матча с задержкой не менее 3 минут.

8. Дисквалификация:

8.1. Команда получает ТП за неявку по истечении времени, отведенного на паузу. Например, игра начинается в 12:00, а команда еще не появилась. Если в 12:10 всего состава не будет в лобби, то засчитывается ТП.

8.2. Запрещается использовать баги игры для получения преимущества (нельзя использовать не предусмотренные разработчиками локации на карте, «залезать в текстуры»).

8.3. Неспортивное поведение – оскорбления в общем чате, нецензурная лексика, спам. Запрещено спамить, а именно засорять общий чат во время игры, запрещено писать что-либо оскорбительное или неприятное до и после окончания игры ОБЕИМ командам, запрещено начинать вражду, оскорблять другую команду и членов своей команды, употреблять нецензурную лексику, оскорблять организаторов.

Положение по Dota 2

1. Описание игры:

1.1. Dota 2 – компьютерная многопользовательская командная игра в жанре multiplayer online battle arena. Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих «героями» – персонажами с различными наборами способностей. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект - «крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость».

2. Общая информация:

2.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.

2.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

2.3. На протяжении всех этапов соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.

3. Настройки игры:

Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Режим Капитанов;
- Местоположение сервера: Люксембург;
- Разрешить наблюдение – разрешить;
- Наличие тренера – запретить

4. Проведение матчей:

4.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

4.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

4.3. В матче лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.

4.4. Капитаны команд выполняют команду «/roll» в чате матечевого лобби. Команда, получившая наибольшее число, выбирает сторону старта команды (Свет / Тьма). Во всех последующих играх матча команды поочередно меняются сторонами.

4.5. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).

4.6. Backdoor разрешен

4.7. Каждой команде разрешается приостановить игру в общей сложности на пять минут. Причина паузы должна быть указана в игровом чате и перед возобновлением обе команды должны написать о готовности продолжения.

4.8. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника или вынудившая команду противника сдаться.

5. Коммуникация с судьями соревнования:

5.1. Коммуникация участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord. Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать клан-тег своей команды.

5.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды.

Положение по Counter-Strike: Global Offensive

1. Описание игры:

1.1. Counter-Strike: Global Offensive – многопользовательская компьютерная игра в жанре шутера от первого лица.

2. Общая информация:

2.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.

2.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

2.3. На протяжении всех этапов соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.

3. Проведение матчей:

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

3.2. Спортивные соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_dust2, de_cache.

3.3. Очередность выбора карт на матч и выбор стороны на каждой из карт определяется путем подбрасывания судьей монетки. Команда, выигравшая бросок монетки, определяет, какая из команд вычеркивает карты первой. Команда, вычеркивающая карты первой, выбирает карты второй, и наоборот.

3.4. По окончании первого периода (15 раундов), команды меняются сторонами.

3.5. Команда, набравшая 16 побед в раундах в первые два периода, становится победителем игры.

- Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем игры. В случае ничейного счета после двух овертаймов назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя игры.

- Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

4. Выбор карт ВОЗ:

4.1. Карты за 1 час до начала игры выбираются капитанами обеих команд с участием организаторов турнира, карты выбираются в чате сервера Discord.

4.2. На выбор карт отводится 15 (пятнадцать) минут. Если по истечении этого времени одна из команд не появилась в сети, выбор карт предоставляется тому составу, который присутствует. В том случае, если ни одной из команд нет в сети, карты выбираются организаторами случайно.

4.3. Из пары первый «вычеркивает» карту тот, кто по турнирной сетке находится выше (первый в паре).
Пример: первой убирает карту команда «Team#1»,

Матч RS-01.1

Team#1
Team#2

затем вторую карту вычеркивает команда «Team#2», после «Team#2» выбирает карту, после чего право выбора переходит к «Team#1», а затем команды вычеркивают еще по одной карте. После чего остается одна карта, которая будет сыграна, если после первых двух игр не определится победитель.

5. Запрещается:

5.1. Запрещается установка и использование программного обеспечения (далее ПО) или модификация ПО, используемого на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки ПО спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для спортсменов при проведении соревнований.

5.2. Использование «багов» карты.

5.3. Начинать матч или игру неполными составами команд.

5.4. Вести себя неспортивно. Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат». Саботировать матчи соревнования. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей.

6. Паузы в игре:

6.1. Разрешается использовать внутриигровые паузы.

Положение по Overwatch

1. Описание игры:

1.1. Компьютерная игра в жанре шутер от первого лица. Игра является многопользовательским кооперативным шутером с использованием различных «героев», каждый из которых имеет свои уникальные способности и роль в команде. Игра объединяет в себе несколько режимов, которые будут использоваться на турнире.

1.2. Сопровождение – игровой режим, суть которого заключается в том, что атакующая команда должна доставить в конечную точку карты некий объект, а защищающаяся команда должна этому помешать.

1.3. Захват точек – игровой режим, суть которого заключается в том, что атакующая команда должна за отведенное время захватить две точки на карте, а обороняющаяся команда должна этому помешать.

1.4. Гибридная карта – карта с игровым режимом, сочетающим в себе элементы Захвата точек и Сопровождения. Так, атакующая команда сначала должна захватить точку с игровым объектом, который должны затем сопроводить в конец карты, а обороняющаяся команда должна этому помешать.

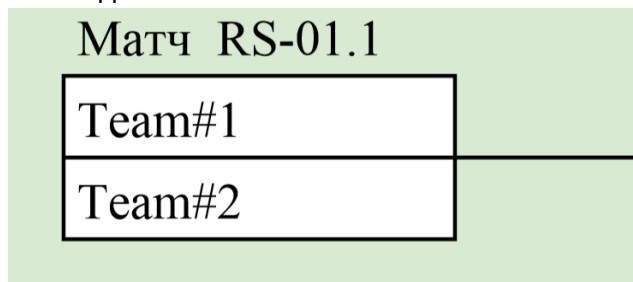
2. Выбор карт ВОЗ:

2.1. Карты за 1 час до начала игры выбираются капитанами обеих команд с участием организаторов турнира, карты выбираются в чате сервера Discord.

2.2. Капитаны команд по очереди убирают карты из общего списка, представленного организаторами, пока не останется одна карта.

2.3. На выбор карт отводится 15 (пятнадцать) минут. Если по истечении этого времени одна из команд не появилась в сети, выбор карт предоставляется тому составу, который присутствует. В том случае, если ни одной из команд нет в сети, карты выбираются организаторами случайно.

2.4. Из пары первый «вычеркивает» карту тот, кто по турнирной сетке находится выше (первый в паре). Второй тип карт начинает «вычеркивать» вторая команда, а третий тип карт – снова первая команда. Пример: первой убирает карту команда «Team#1»,



так как она находится «выше» второй команды «Team#2». Вторую карту начинает вычеркивать команда «Team#2». Определение третьего типа начинается с команды «Team#1».

2.5. Первая игровая карта выбирается из карт типа «Сопровождение», вторая карта – тип «Гибридный», третья – «Захват».

3. Типы карт:

3.1. Карты типа «Сопровождение»:

- Дорадо
- Джанкертаун
- Риальто
- Шоссе 66
- Пост наблюдения: Гибралтар:

3.2. Карты «гибридного» типа:

- Нумбани
- Blizzard World
- Айхенвальд
- Голливуд
- Кингс Роу

3.3. Карты «Захват» и «Контроль»

- Ханамура
- Лунная колония горизонт
- Храм Анубиса
- КБ Вольская
- Илиос
- Башня Лицзян
- Непал
- Пусан

4. Ничья:

4.1. В случае ничьей проводится еще один матч на карте типа «Контроль». Этой дополнительной картой является «Оазис».

4.2. Дополнительная игра проводится сразу же.