

## 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, Hearthstone, League of Legends.

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 13 до 23 лет. В направлении CS:GO могут принять участие только ребята старше 18 лет.

#### Численность команд по дисциплинам:

Dota 2 / CS:GO/ League of Legends: 5 человек + 1 замена.

Hearthstone: 1 человек.

(Замена не обязательна).

2.2. Команда собирается из одной образовательной организации, являющейся опорной площадкой Олимпиады<sup>1</sup>. Если нет возможности собрать команду в рамках одного учреждения по причине недостаточного количества участников, по согласованию с Оргкомитетом Олимпиады допускается создание сборной команды учащихся из различных 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 четырех команд). Допустимо самостоятельное проведение внутренних турниров в целях отбора лучшей команды от опорной площадки.

### 3. Регистрация участников:

---

<sup>1</sup> См. п.2.7 общего [Положения о проведении Олимпиады «Траектория будущего»](#)

3.1. Регистрация закрывается «30» декабря 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](http://tbolimpiada.ru)) по номинации Cyber Trajectory с указанием выбранного направления.

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:

- Зайти на страницы всех организаторов номинации:

<https://vk.com/ivantsarkovv>

- 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 / League of Legends / Hearthstone)
- 5) Название образовательной организации, которую представляет команда
- 6) Steam ID / Battle Tag/ Имя Призывателя 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 прочесть весь список правил и предоставить его членам своей команды для устранения неясностей и вопросов.

#### **4. Подготовка к турниру:**

4.1. Сетка с расписанием товарищеских матчей публикуется по мере регистрации команд в рамках сроков отборочного этапа олимпиады.

4.2. Сетка с расписанием матчей Play-Off публикуется Оргкомитетом в течение двух недель после окончания регистрации. Игры проводятся согласно утвержденному Оргкомитетом расписанию. Сроки проведения турнира – 01.02.2020-27.04.2020.

4.3. Капитаны команд включаются в общий чат в Discord.

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

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

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

4.7. 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 состояются 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/ League of Legends : 5x5**

### **Hearthstone: 1x1**

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 матчевого 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.

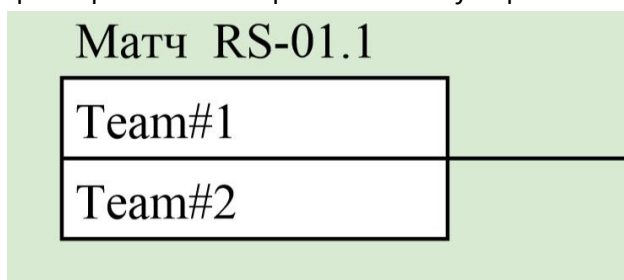
4. Выбор карт ВОЗ:

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 10 (десять) 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»,



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. Использовать AutoHotKey

5.4. Начинать матч или игру неполными составами команд.

5.5. 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 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends – это соревновательная интенсивная игра в жанре "экшен-стратегия".

### **1. Формат Турнира и этапы его проведения:**

- 1.1. Формат игры: 5x5;
- 1.2. Карта игры: Summoners Rift;
- 1.3. Режим игры: Tournament Draft;
- 1.4. Сервер: RU;
- 1.5. Формат проведения матчей: best of 3.

### **2. Правила проведения матчей LoL:**

- 2.1. Победителем матча считается команда, которая уничтожит Нексус противника.
- 2.2. Игроки должны присоединиться к матчу по ключу, который получают от администратора турнира;
- 2.3. Матч стартует первый игрок, который присоединился в лобби;

### **3. Техническое поражение:**

- 3.1. В случае опоздания команды более чем на 10 минут, команде присуждается техническое поражение.
- 3.2. Игры начинаются только в формате 5x5 и исключительно в составе, заявленном на турнирном портале;
- 3.3. При использовании серьёзной оскорбительной речи во время матча игрок получает техническое поражение. В качестве доказательства нужно предоставить на рассмотрение судьям скриншот с оскорбительными высказываниями. Поражение игроку засчитывается только после подтверждения судьей;
- 3.5. Команда получает техническое поражение в игре за использование багов карты;

## ПОЛОЖЕНИЕ ПО HEARTHSTONE

### 1. Формат турнира.

- 1.1. Игры проходят в Стандартном режиме. Турнир будет проходить в формате Single Elimination.
- 1.2. Все игры проходят на Европейском сервере игры.
- 1.3. Матчи сетки турнира проходят в формате Conquest 3-1, Best of 3 (до двух побед с 1 баном класса).
- 1.4. При регистрации участник указывает 3 разных класса, за которые будет играть на турнире. Использование Чудастера запрещено.
- 1.5. Победивший класс не используется до конца матча.

### 2. Игровой процесс.

- 2.1. Матч официально начинается по времени указанному в сетке турнира и когда оба его участника определены. После этого игрокам необходимо отметить свою готовность в чате Discord.
  - 2.1.1. Сразу же после подтверждения участия каждый игрок производит бан одного класса на в чате Discord.
  - 2.1.2. Игроки добавляют друг друга в игру, используя указанные на сервере Discord BattleTag и стартуют игру в Стандартном формате.
  - 2.1.3. Игра между участниками матча должна начаться не позднее чем через 10 минут после подтверждения готовности обоими участниками.
  - 2.1.4. Матч заканчивает по достижении одним из игроков двух побед.
- 2.2. По окончании матча каждый игрок обязан указать результат в чате Discord и предоставить подтверждающие скриншоты.
- 2.3. Игроки обязаны делать скриншоты результата каждой игры или возникающих спорных ситуаций.

### 2.4. Потеря соединения с интернетом:

- 2.4.1. В случае отключения одного из игроков от игры и невозможности его переподключения, ему засчитывается поражение в этом матче. Если же по мнению судьи, на стороне отключившегося было неоспоримое преимущество, то победа присуждается ему.
- 2.4.2. Для более быстрого и верного вынесения решения, все игроки обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.
- 2.4.3. В случае если у одного из игроков было неоспоримое преимущество, которое вело к победе во время потери соединения, этому игроку присуждается победа. Доказать преимущество можно только с помощью скриншота, сделанного игроком во время потери соединения. Неоспоримым преимуществом считается возможность нанесения смертельного урона картами в руке и/или на столе во время хода игрока.
- 2.4.4. Игрок, оставшийся в игре, должен в течение двух минут ожидать переподключения соперника.
- 2.4.5. В случае отключения от игры обоих игроков, назначается переигровка на тех же колодах.

2.4.6. Технические неполадки в устройстве игрока, ведущие к разрыву интернет-соединения или ведущие к некорректному запуску игры, будут засчитаны как техническое поражение, в силу того, что ответственность за оборудование – лежит на владельце оборудования.

2.4.7. Систематическое возникновение разрыва интернет-соединения у одного из игроков во время матча может быть рассмотрено судьей как техническое поражение.

2.4.8. Отмена уже начатой игры или намеренный выход из дуэли — будут засчитаны как техническое поражение.

### **2.5. Баны классов:**

2.5.1. Баны производятся игроками в начале каждой встречи.

2.5.2. Бан класса происходит максимально синхронно после объявления готовности обоими участниками.

2.5.3. В случае выбора игроком забаненного или ранее победившего класса из трёх заявленных — противнику присуждается одна победа по играм в матче. Данное событие должно быть подтверждено скриншотом, приложенным к результатам матча.

### **3. Иное:**

4.2. Судьи турнира имеют право на назначение переигровки, если того требует ситуация.

4.3. Судьи турнира имеют право присудить автоматическую победу игроку при отсутствии соперника.

4.4. Игрок дает доступ к просмотру своих игр по личному усмотрению, но обязан допускать к просмотру организаторов и судей турнира.

4.5. Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в правила и регламент турнира без предварительного оповещения.

4.6. За неспортивное поведение предусмотрены меры, вплоть до дисквалификации. Все изменения в правилах и решения остаются за организатором.