

ПРАВИЛА

проведения турнира по фиджитал-спорту

дисциплина «Тактическая стрельба»

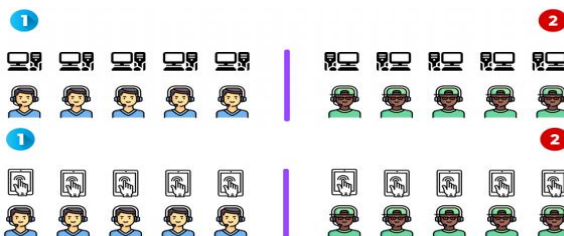


Тактическая стрельба это - вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы спортивной дисциплины Лазертаг и интерактивных дисциплин: Counter-Strike Global Offensive или CS:GO, Counter Strike 2 или CS2, WARFACE, STANDOFF 2 . Матч по тактической стрельбе состоит из двух этапов:

Общие положения

Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников Соревнования, должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении Соревнования, обязаны знать и выполнять Правила компьютерного спорта, Правила видов спорта (спортивных дисциплин).

1. Этап **Digital** - Игра ведется на персональных компьютерах в клиентах CS:GO, CS2, WARFACE. Игра ведётся на мобильных устройствах в клиенте STANDOFF 2.



Counter-Strike: Global Offensive или **CS:GO** – вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

STANDOFF 2 – вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

Warface – вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

2. Этап **Physical**: Игра ведется на арене Лазертаг в специальном оборудовании для игры в Лазертаг.

Лазертаг – вид соревновательной деятельности, являющийся командной военно-тактической игрой с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, надеваемых на участников матча и фиксирующих попадания при выстрелах из соответствующего лазерного оружия.

Система проведения соревнования

В соревновании участвуют 8 (восемь) команд, в состав которых входит не менее 5 (пяти), но не более 7 (семи) спортсменов.

Соревнования проводятся по системе плей-офф.

Каждый Матч включает два этапа:

Этап Digital (CS2):

Матчи по CS2 проводятся в соответствии с Правилами компьютерного спорта (правилами проведения соревнований по спортивной дисциплине «тактический трехмерный бой») с учетом особенностей, предусмотренных Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами.

Матчи по CS2 проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), Bo1, до 13 (тринадцати) побед по раундам. Суммарно участники Соревнования проводят не более 24 (двадцати четырех) раундов за матч.

Продолжительность одного раунда матча составляет 2 (две) минуты. За победу в раунде дается 1 (одно) очко.

Этап Physical (Лазертаг):

Матчи по Лазертагу проводятся в соответствии с Нормативными документами, Регламентом, Техническими правилами и иными нормативными документами Организатора. Матчи проводятся в формате 5 на 5 (по пять человек в каждой команде), команды принимают участие в матче по Лазертагу в формате «Установка цифрового пламени» до 3 побед, но не более 7 раундов. Продолжительность одного раунда внутри матча составляет 5 (пять) минут. В случае, когда в последние 40 (сорок) секунд раунда происходит активация цифрового пламени, основное время раунда автоматически продлевается до завершения отсчета таймера.

В случае, если команда лишается математических шансов на победу во время проведения этапа Physical, проигравшей команде предоставляется возможность сдаться и завершить матч досрочно.

За победу в раунде в этапе Digital командам начисляется по 1 (одному) очку. За победу в раунде в этапе Physical командам начисляется 2 (два) очка.

Победитель Матча определяется по сумме набранных очков в раундах на этапах Digital (CS2) и Physical (Лазертаг).

В случае ничейного счета на этапе Digital (CS2) дополнительные раунды не играют. В случае ничейного счета по сумме двух этапов играет дополнительный раунд в Лазертаг до выявления победителя.

Права и обязанности участников соревнования

Участники Соревнования имеют право:

Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с правилами соответствующей дисциплины.

Получать через представителя команды полные результаты, отображающие все очки, полученные на Соревновании.

Обращаться в Главную судейскую коллегию через представителя команды или Капитана.

Участники Соревнования обязаны:

Знать и исполнять предписания Нормативных документов, а также требования Организатора.

Участники, предоставившие Организатору и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.

Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами Соревнования.

В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Организатора.

В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организатором и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Организатора, это влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами, вплоть до Дисквалификации.

Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.

Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты Матчей, проводимых в рамках Соревнования, в том числе вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата.

При участии в матчах по «CS2» участникам 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.

При участии в матчах по «CS2» Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые

действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях, связанных с использованием аккаунта, участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

Находиться на Соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды.

Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре Соревнования.

Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленный в ходе жеребьевки.

В Соревнованиях по Лазертагу спортсмен не может использовать электронные или механические устройства и/или усилители звука и голоса для общения с другими людьми во время любого раунда игры.

В Соревнованиях по Лазертагу участники должны иметь единую спортивную форму одежды. При этом участники вправе использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки, а в качестве дополнительного защитного оборудования игрок имеет право применять защиту локтей и коленей, перчатки и т.п.

В Соревнованиях по Лазертагу запрещено использование лазерного прицела-указателя и/или фонаря на оружии, а также любого инвентаря, способного нанести урон другим участникам Соревнования, а также любых дополнительных лазертаг-устройств, за исключением предоставленных Организатором.

Судейство

Состав Судейской бригады на Матчи Соревнования определяется в порядке, предусмотренном Регламентом и иными нормативными документами Организатора.

Дисциплинарные нарушения и наказания

В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Регламентом или Техническими правилами, иными нормативными документами Организаторов, Организаторы Соревнования, ГСК, Судейская коллегия, Судейская бригада вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено Техническое поражение в матче.

Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

Нарушения, за которые судья Соревнования вправе вынести предупреждение:

совершение запрещенных приёмов и действий внутри видеоигры или во время матча по Лазертагу, использование запрещённых персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносятся решение об отмене результатов матча Соревнования и присуждении технического поражения нарушающей стороне);

остановка видеоигры;

выход из видеоигры или прекращение матча по Лазертагу до завершения финального раунда без разрешения судьи Соревнования;

оскорбление игроков/команд, судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии

агрессивное поведение;

аморальное/неспортивное поведение, иное недисциплинированное поведение.

Нарушения, за которые судья Соревнования вправе присудить техническое поражение команде:

нарушения Технических правил, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения.

Иными нормативными документами Организаторов могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

Дополнительные основания привлечения к ответственности за нарушения, совершенные при проведении матчей по Лазертагу.

Участникам Соревнования запрещены следующие действия:

Закрытие датчиков – ведение стрельбы по противнику при невозможности быть пораженным в ответ, которое может осуществляться (включая, но не ограничиваясь) одним из следующих способов:

1) Сокрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей.

2) Сокрытие одного или более датчиков поражения тагером.

3) Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или лицом от противника.

4) Стрельба из положения лежа на спине.

5) Сокрытие датчиков поражения от противника за укрытием без сокрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника.

6) Использование игроков своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения.

7) Габарит тагера находится выше нижнего уровня повязки.

Деактивированный игрок не имеет права говорить и/или жестами указывать на свой статус.

Самостоятельное изменение характеристик игрового комплекта игроками.

К участникам матчей по Лазертагу может быть применен штраф. Штраф – снятие одного очка (или двух очков) с команды за одно нарушение.

Выход за границы игровой площадки или изменение границы игровой площадки спортсменом во время игры наказывается 1 штрафным очком для команды.

Преднамеренное изменение конфигурации игровой площадки наказывается 1 штрафным очком для команды.

Нахождение на игровой площадке без тактического шлема, разгрузочного жилета/бронезилета, одноточечного ремня и тагера наказывается

предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

В формате «Активация цифрового пламени» использование тактического шлема, разгрузочного жилета/бронезилета вне связки с тагерами (в том числе после смены оборудования на запасной комплект) наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

Разговор или иная коммуникация деактивированного спортсмена с активным спортсменом наказывается 1 штрафным очком для команды.

Выход на игровую площадку удаленного или не участвующего в матче спортсмена с целью повлиять на ход матча без разрешения судьи наказывается удалением до конца матча и/или Дисквалификацией.

Изменение настроек тагера без согласования с Организаторами и (или) судьями Соревнования наказывается дисквалификацией.

Умышленное выключение тактического шлема или разгрузочного жилета/бронезилета наказывается 2 штрафными очками для команды.

Обмен тагерами, тактическими повязками или разгрузочными жилетами/бронезилетами спортсменов одной команды в ходе раунда наказывается 2 штрафными очками для команды и/или дисквалификацией соответствующих спортсменов в матче Соревнования.

Закрытие или сокрытие датчиков поражения при стрельбе наказывается 1 штрафным очком для команды.

Фальстарт наказывается 1 штрафным очком для команды.

Неумышленный физический контакт (физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование (в том числе взаимное воздействие) или судью, совершенное по неосторожности) наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение наказывается 1 штрафным очком для команды.

Определение победителя и призеров

Победителем Соревнования становится команда, победившая в Финале. Проигравшая команда финального Матча занимает второе место, команда, победившая в Матче за третье место, занимает третье место.

Команды, занявшие второе и третье место в Соревновании, признаются призерами.

Порядок награждения победителя и призеров определяется Агентством.

Особенности проведения матчей в виде программы CS2

Все турнирные серверы используют конфигурационный файл es15on5.cfg. Настройки игры производятся в соответствии с указанным конфигурационным файлом.

Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_dust2, de_anubis, de_vertigo, de_ancient.

Выбор карт осуществляется в лобби матча на турнирной платформе, которая заблаговременно определяется Организаторами и доводится до сведения участников.

По окончании первых 12 раундов, команды меняются сторонами.

Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах, она становится победителем гейма.

Разрешено изменять состав участвующих в матче/раунде спортсменов перед началом соответствующего матча/раунда.

Особенности проведения матчей по Лазертагу

Игра в Лазертаг в зависимости от вида программы проходит в следующих форматах.

Формат «Активация цифрового пламени».

«Активация цифрового пламени» – формат проведения матча, при котором каждая из двух команд, участвующих в матче, занимает сторону защиты или нападения в конкретном раунде.

В матче принимают участие 2 (две) команды, по 5 (пять) спортсменов в составе каждой команды. Команда имеет право изменять состав участвующих в раунде спортсменов перед началом соответствующего раунда.

Команда, занимавшая в последнем раунде Digital этапа матча сторону нападения, в матче этапа Physical занимает сторону защиты. При смене сторон, у команд также меняются цвета индикаторов тактического шлема и разгрузочного жилета/бронезилета.

Цель команды, занимающей в раунде сторону нападения, осуществить «активацию цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки за отведенное время раунда. Цель команды, занимающей в раунде сторону защиты, защищать указанные объекты и не допустить «активацию цифрового пламени».

Команда, занимающая сторону нападения, побеждает, если ей удастся осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда.

Команда, занимающая сторону защиты, побеждает, если противоположная команда не сумела осуществить «активацию цифрового пламени» за отведенное время раунда.

В случае если одна из команд деактивировала всех игроков команды соперника, такая команда побеждает в раунде.

По окончании первой половины от максимального количества раундов в зависимости от вида программы, команды меняются сторонами.

Раунд завершается досрочно в случае:

деактивации всех игроков одной из команд;

«активации цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки игроками команды, занимающей сторону нападения;

«деактивации цифрового пламени» одного из специально обозначенных объектов игровой площадки игроками команды, занимающей сторону защиты.

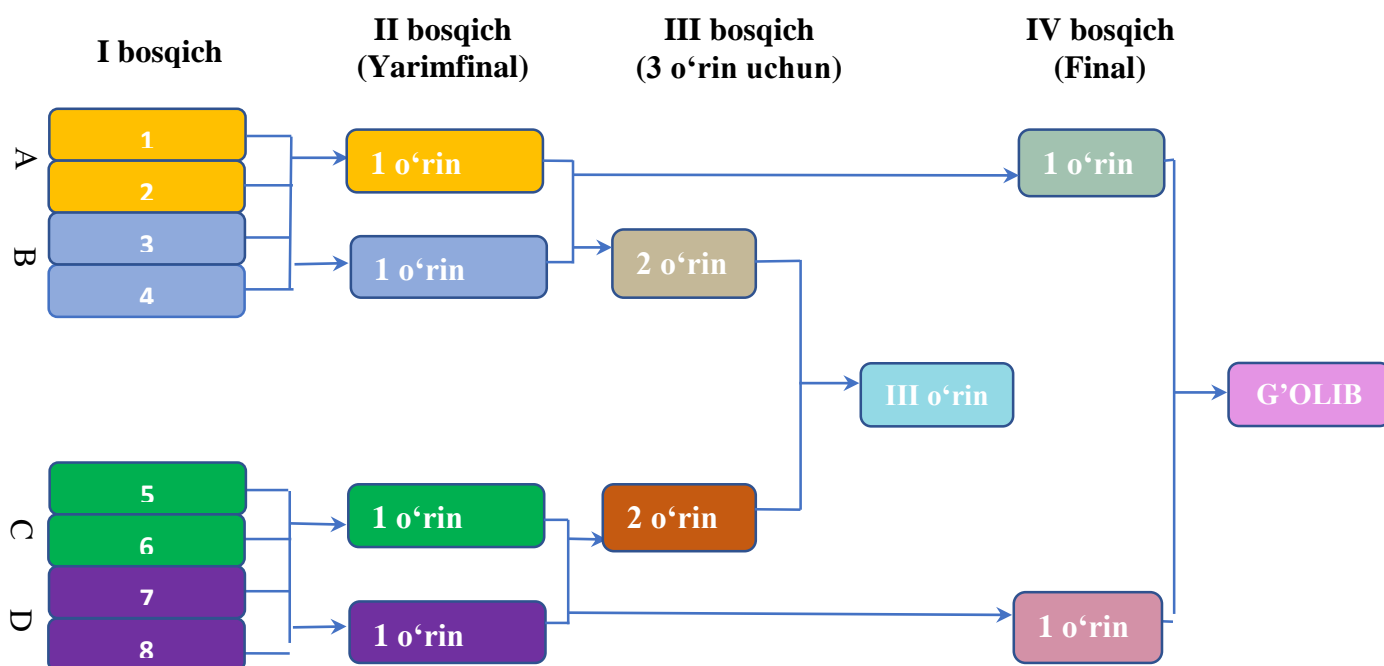
В стандартную экипировку игрока входят тактический шлем, разгрузочный жилет/бронезилет с датчиками поражения, два тагера и одноточечный ремень. Каждый игрок получает 100 единиц здоровья (ХП), 1 жизнь (в случае деактивации игрок не может ожить).

Каждый игрок должен иметь номер, который указывается в стартовой заявке на матч, а также наносится на экипировку. Номер должен быть отличного цвета от униформы и быть легко читаемым. Предпочтительные места для нанесения номера – тактический шлем и разгрузочный жилет/бронезилет.

В случае деактивации игрока должен сесть на пол в ближайшей точке площадки, где максимально не будет мешать игровому процессу и положить тагер рядом с собой. В случае деактивации на открытом пространстве или в месте, где происходит активный игровой процесс (перестрелка между двумя или несколькими игроками), игрок должен оценить обстановку и максимально не мешая происходящему оставаться на месте или переместиться в точку, где максимально не будет мешать игре. Заняв позицию, игрок должен оставаться в таком положении до окончания раунда.

Если игрок в случае деактивации не сел или мешал игровому процессу (заслонил партнера по команде от выстрелов противника, дезориентировал противника и т.д.), то команда этого игрока наказывается снятием 1 (одного) очка.

Турнирная сетка



Порядок подачи заявки на участие

Турнир проводится на базе Университета общественной безопасности РУ.

Заявки на участие подаются в УОБ РУ. В заявке указывается:

1. ВВОУ (образовательное учреждение);
2. Название команды;
3. Ф.И.О. капитана и членов команды.

Каждое ВВОУ выдвигает одну команду. Жеребьёвка проводится в день игры в УОБ РУ среди капитанов команд.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ СИТУАЦИОННЫЙ ЦЕНТР