**Регламент проведення районного змагання з кіберспорту**

**"SHRUP CYBER CUP"**

**Розділ 1. Глосарій і скорочення найменування.**

|  |  |
| --- | --- |
| Online | Змагання, що відбувається в інтернет-мережі. |
| bo1 | Best of 1 — формат проведення матчів між учасниками (до 1-ї перемоги). |
| bo3  | Best of 3 — формат проведення матчів між учасниками (до 2-х перемог). |
| Офіційний сайт ШРУП |  Instagram: @shrup.lviv |
| Учасник | Гравець, спортсмен змагань. |

 ШРУП Шевченківський Районний Учнівський парламент

**Розділ 2. Регламент.**

1. **Основні положення.**

 1.1. Права на організацію та проведення змагань "SHRUP CYBER CUP"

належить Шевченківському районному учнівському парламенту.

1.2. Управління над проведенням та контролем змагань здійснюється Шевченківським районним учнівським парламентом, до складу якої входять, організатори, судді.

1.3. В цілях організації, проведення і здійснення контролю за проведенням змагань формує ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ.

1.4. Організацію суддівства здійснює ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ, що складається з суддів, затверджені Оргкомітетом. Права, обов'язки та порядок формування також затверджуються Оргкомітетом.

1.5. Змагання регламентується нижченаведеним збором положень і правил, які встановлюють єдиний порядок проведення змагання і є обов’язковим для всіх учасників.

1.6. Будь-які, не обумовлені в правилах, моменти трактуються рішенням суддів та можуть змінюватись в ході проведення змагань.

1.7. Про будь-які зміни, що вносяться до регламенту, організатори зобов’язані повідомляти учасників через інформаційні ресурси та(або) через капітанів.

1.8. Вся інформація, необхідна гравцям, розміщується в офіційному Discord каналі.

1.9. Інформація, розміщена в Discord каналі, вважається донесеною до учасників після її опублікування.

1.10. Незнання будь-якого з пунктів регламенту або правил наведених в цьому документі не звільняє учасників від відповідальності виконувати його правила, а також не відміняє отримання попередження/нь або покарання за їх порушення.

1.11. Імена, прізвища, фото- і відеоматеріали із зображенням учасників, їх представників, пов'язані з участю в змаганнях, а також інтерв'ю та інші матеріали, можуть бути використані організаторами для виконання зобов'язань з проведення змагань або в інших цілях, що не суперечать чинному законодавству України.

1. **Обов’язки організатора та суддівство.**

**2.1. Суддівство.**

2.1.1. Суддя – гарант дотримання правил і чесного проведення змагання.

2.1.2. Проведення змагання, дотримання правил і регламенту, здійснюють Судді.

2.1.3. При будь-якому звернені до Судді (з претензіями або з проханням перевірки дотримання правил і тд.), ви погоджуєтесь, що ознайомленні з всім нижче наведеним переліком правил.

2.1.4. Будь-які ситуації між командами вирішують Судді змагань.

2.1.5. У випадку, коли при звернені до Судді змагань, Заявник не ознайомлений з регламентом і правилами, його звернення вважається недійсним.

2.1.6. При зверненні до Судді змагань, Заявник повинен чітко посилатися на один із пунктів регламенту або правил турніру, якщо звернення не відноситься до регламенту і правил, тоді повинен бути присутній конструктивний запит, для швидкого вирішення питання.

2.1.7. Всі спірні ситуації, Судді вирішують на свій розсуд.

2.1.8. Всі рішення Судді, стосовно правил, є ситуативними і можуть трактуватися під кожен ігровий епізод з окремими особливостями.

**2.2. Обов’язки організатора.**

2.2.1. Здійснювати діяльність по організації змагань "".

2.2.2. Вести загальну систему обліку даних про спортсменів, які беруть участь у змаганнях.

2.2.3. Визначати загальний порядок взаємодії із засобами масової інформації (ЗМІ).

2.2.4. Визначати умови допуску учасників до змагань "SHRUP CYBER CUP".

2.2.5. Здійснювати заходи щодо протидії протиправному впливу на результати змагань.

2.2.6. Здійснювати розгляд заявок спортсменів на участь, в тому числі здійснювати безпосередню реєстрацію учасників змагань.

2.2.7. Здійснювати реєстрацію результатів та підсумків матчів змагань.

2.2.8. Здійснювати організацію суддівства змагань.

2.2.9. Визначати та назначати на посади Суддів та інших офіційних осіб для обслуговування змагань.

2.2.10.Забезпечувати укладання відповідних договорів з власниками або користувачами місця проведення змагань, а також укладення договорів з третіми особами, необхідних для організації та проведення "SHRUP CYBER CUP".

2.2.11.Здійснювати іншу діяльність в межах своєї компетенції, необхідну для організації та проведення, передбачених цим Регламентом.

1. **Участь.**

**3.1. Учасники.**

3.1.1. Учасник – особа, яка є учнем однієї зі шкіл Шевченківського р-ну, зареєструвалася та підтвердила участь в змаганнях або є гравцем зареєстрованої в змаганнях команди.

3.1.2. Учасник зобов’язується ознайомитися з Положенням та переліком Правил, перед участю в змаганнях.

3.1.3. Учасник зобов’язується дотримуватися Правил і Положення (Регламенту) турніру, в іншому випадку при порушенні правил або Положення (Регламенту) до нього можуть бути застосовані санкції.

3.1.4. Учасники зобов'язані дотримуватися конфіденційності при спілкуванні з організаторами змагань. Всі тексти, написані в рамках подачі заяв, скаргах, протестах, або звернення до технічної підтримки є конфіденційними та не можуть бути опубліковані без дозволу організаторів.

3.1.5. У разі виникнення форс-мажору, який завадить учаснику брати участь під час змагань, він зобов'язаний відразу ж проінформувати про це організаторів.

3.1.6. Учасникам турніру забороняється використовувати будь-які предмети, інвентар або устаткування, які не передбачені правилами Комп'ютерного спорту та цим Регламентом, або які становлять потенційну небезпеку для життя і / або здоров'я навколишніх і / або самого учасника.

3.1.7. У змаганнях "SHRUP CYBER CUP" можуть брати участь тільки громадяни України (як чоловіки, так і жінки).

3.1.8. Вікові обмеження для участі відсутні.

**3.2. Склади команд.**

3.2.1. Учасник – особа, яка навчається в одній із шкіл Шевченківського р-ну, зареєструвалася та підтвердила участь в змаганнях або є гравцем зареєстрованої в змаганнях команди.

3.2.2. Для участі у турнірі допускається команда, яка складається з 5-ти (п’яти) осіб основного складу.

3.2.3. При формуванні команди обов’язково повинен бути визначений капітан команди, при зверненні до Адміністрації або Судді турніру до команди, саме Капітан буде адресатом звернення.

3.2.4. Капітан команди зобов’язується інформувати команду про зміни в Положенні (Регламенті) та (або) Правилах турніру.

3.2.5. Капітан несе повну відповідальність за поведінку і дії своєї команди під час проведення матчів турніру.

**3.3. Умови участі.**

3.3.1. Брати участь у змаганнях "SHRUP CYBER CUP" можуть команди (з 5 гравців основного складу), які попередньо пройшли процес реєстрації передбачений Положенням турніру.

3.3.2. Кожен гравець повинен мати свій **Steam аккаунт, FACEIT-аккаунт**. Використовувати чужі акаунти заборонено.

3.3.3. Гравці, які мають VAC блокування на акаунті до змагання не допускаються, якщо гравця з таким аккаунтом буде помічено серед гравців команди, вся команда буде не допущена до змагань.

 Якщо з моменту VAC-блокування пройшло більше двох років, та VAC-блокування не відноситься до такої гри як Counter-Strike: Global Offensive, вам дозволено приймати участь.

3.3.4. Також до змагання будуть не допущені гравці, які мають блокування на Faceit та Weplay. У випадках бана з причин Multiple Accounts, Ban Evasion - необхідно надати посилання на основний аккаунт.

Якщо з моменту блокування на FACEIT пройшло більше двох років, вам дозволено приймати участь.

**3.4. Збір даних про команди.**

3.4.4.Учасники зобов'язані надати організаторам усі необхідні відомості, якщо цього потребує Організатор, або Судді.

3.4.5.Представник команди зобов’язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, гравців, а також відповідає за ознайомлення своєї команди з Положенням (Регламентом)

3.4.6.Надання невірної інформації, або відмова в наданні необхідної інформації за потребою Організаторів, є підставою для відмови у прийнятті на участь у змаганнях, або дискваліфікації з турніру.

3.4.7.Команди-учасники автоматично погоджуються з усіма наведеними правилами турніру. Будь-які питання щодо ситуацій, не зазначених у правилах будуть вирішені суддями.

3.4.8.На момент проходження змагань "SHRUP CYBER CUP" у кожного з гравців має бути відкритий Steam профіль.

3.4.9.На момент проходження змагань "SHRUP CYBER CUP", забороняється змінювати нікнейми до закінчення всіх етапів.

**4. Структура та система проведення.**

4.1. "SHRUP CYBER CUP" буде розподілений на такі етапи:

* 20 грудня 2021 року - Перший етап

Початок матчів - 18:00

Формат - Single Elimination bо1 (Дистанційно)

Загальна кількість команд, які отримають запрошення в наступний етап - 8

* 21 грудня 2021 року - Другий етап

Початок матчів - 18:00

Формат - Single Elimination bo1 (Дистанційно)

Загальна кількість команд, які отримають запрошення в наступний етап - 4.

* 22 грудня 2021 року - Третій етап

Початок матчів - 12:00

Формат - Single Elimination - bo1
Кількість команд, які отримають запрошення в наступний етап - 2

22 грудня 2021 року - Фінальний етап

Початок матчів - 15:00

Формат - Single Elimination - bo3

Кількість команд, які приймають участь в даному етапі - 2

**5. Трансляція матчів.**

5.1. Трансляції ведуться за допомогою відео сервісу Twitch, з трихвилинний затримкою, та на офіційних джерелах ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ або каналах партнерів.

5.2. Проводити трансляцію турнірних матчів можуть лише схвалені організаторами особи.

5.3. Глядачі можуть дивитися гру на офіційних джерелах ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ або на каналах партнерів.

**Розділ 3. Правила.**

**6. Нікнейми гравців та назви команд.**

6.1. Нікнейми та зображення на логотипах (аватарах) гравців повинні бути суворо в рамках цензури і не містити образливих висловлювань в адресу Судді турніру, Організаторів, Спонсорів, команди суперників або будь-яких інших об’єктів та суб’єктів. В іншому випадку проти гравця можуть бути застосовані санкції.

6.2. Назви команд та логотип повинні бути суворо в рамках цензури і не містити образливих висловлювань в адресу Судді турніру, Організаторів, Спонсорів або будь-яких інших об’єктів та суб’єктів. В іншому випадку проти команди можуть бути застосовані санкції, які можуть потягнути за собою дискваліфікацію з турніру.

6.3. У випадку, якщо команда використовує теги спільноти Steam, всі назви (повні або скорочені) повинні відповідати заявленим в реєстраційній анкеті.

**7. Проведення матчів.**

7.1. Матчі проводяться на серверах FACEIT.

7.2. Організатор налаштовує матчі та турнірну сітку, сконфігуровано відповідно до правил змагань.

7.3. Запрошення до змагань надаються організаторами для капітанів команд, в завчасно встановленому порядку.

7.4. Налаштування і параметри гри, тривалість раундів, тривалість до вибуху бомби та ін. встановлюються за стандартами міжнародних змагань з відповідної дисципліни.

**8. Комунікація.**

8.1. Всі організаційні, а також спірні питання вирішуються з Суддями турніру в офіційному Discord каналі ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ.

8.2. З боку команди комунікацію з питань проведення матчів і спірних ситуацій веде виключно Капітан команди.

8.3. Опис проблеми має бути побудовано конструктивно, з наведенням доказів порушення (запис матчу, раунд матчу, час, нікнейм гравеця/команди, який порушив правила, знімок екрану і тд.), в залежності від ситуації може вимагатися різний набір перерахованих даних. Звернення без наданих доказів розглядатися не будуть.

8.4. Для комунікації гравців в команді можна використовувати будь-які доступні канали зв’язку.

**9. Backup.**

9.1. У разі технічного збою сервера, за можливості, відбувається перезапуск або зміна ігрового сервера з такими ж налаштуваннями з відновленням стану матчу до того моменту коли відбувся збій (Backup).

**10. Обов'язки учасників та поводження під час матчів.**

10.1. Забороняється робити протиправний вплив на результати матчів, що проводяться у рамках змагань.

10.2. Учасники змагань зобов'язані утримуватися від грубих та образливих висловлювань, жестів і дій. Також заборонено принижувати, провокувати, флудити повідомленнями (це стосується всіх видів комунікацій пов’язані зі змаганнями: чат в матчі, чат для зв’язку з суддями змагань і т.д.), зачіпати гравців в спілкуванні прямо або побічно, абьюз і обманювати учасників, а також адміністрацію турнірів будь-якими методами. За подібні порушення команда може отримати попередження або технічну поразку і позбутися будь-яких призів. Як докази необхідно надати скріншот.

10.3. Учасники змагань зобов'язані дотримуватися принципів спортивної поведінки та принципу чесної гри.

10.4. Кожен учасник має право використовувати власні налаштування ігрового процесу (використовувати конфіг). У разі виявлення заборонених команд у файлі "name.cfg" команда автоматично дискваліфікується змагань, а учасник, у якого було виявлено порушення, отримує бан на участь у всіх турнірах від Шевченківського Районного Учнівського Парламенту

10.5. Учасникам забороняється:

* будь-яке втручання в процес гри, що перешкоджає нормальному ходу матчу;
* використання фейк-акаунтів для участі в турнірі;
* приховувати реальні IP-адреси будь-яким способом.
* розміщувати в будь-якому вигляді реклами, матеріалів, поширення яких заборонено законодавством України.

10.6. Заборонені налаштування:

* Консольна команда cl\_bobcycle може мати значення тільки 0.98.
* Консольна команда mat\_hdr\_level заборонена.
* Міняти значення команди weapon\_debug\_spread\_show забороняється (стандартне значення 0).
* Команда weapon\_recoil\_model заборонена.

**11. Неявка команди на матч, технічна поразка, перенесення матчів.**

11.1. У разі неявки однієї з команд на початок матчу протягом 15 хвилин, команда отримує технічну поразку в матчі. За винятком випадків затримки паралельних матчів турніру.

11.2. В деяких випадках можливі винятки, Суддя і Організатори залишають за собою право змінювати ліміт часу на тайм-аути, якщо в цьому є критична необхідність.

11.3. Розгляд про перенесення матчу або збільшення часу на підключення і збір команди, буде відбуватися лише при завчасному зверненні до Організатора/Судді і при наявності аргументації.

11.4. Про затримку явки на матч команда повинна заздалегідь попереджати Суддів турніру.

11.5. Команда, яка відмовилася від перегравання, призначеної головним суддею, отримує технічну поразку, також на розгляд **суддів можуть позбавити будь-яких призів, якщо зайняла одне з призових місць.**

**11.6. Максимальна затримка явки на матч 20 хв, за рішенням суддів.**

**12. Паузи.**

**12.1. Паузи дозволені. Віджимати паузу** дозволяється тільки за згодою команди супротивника.

12.2. В дисципліні Counter-Strike Global Offensive дозволяється 4 паузи по 60 сек.

12.3. Після закінчення всіх пауз, виділених гравцеві, матч триває незалежно від того, виправив він свої проблеми, для яких брав паузи, чи ні.

**13. Визначення переможця.**

13.1. Тривалість гри - до визначення переможця.

13.2. В Counter-Strike Global Offensive переможцем гри вважається команда, яка виграла більшість раундів.

**14. Підтвердження та оскарження результатів (протести).**

14.1. У разі якщо команда, що програла впевнена в порушенні правил опонентами, вона має право подати протест до початку наступного раунду в таблиці на сервері в Discord в відведений для цього категорії.

14.2. Протест подається з вказанням причини (порушення правил, нечесна гра). Протягом 10 хв після завершення матчу. Якщо претензій протягом зазначеного терміну не надходить, то результат гри більше не переглядається.

14.3. Команді може бути відмовлено у протесті, якщо немає конкретної аргументації або доказів порушення.

14.4. Після розгляду протесту капітан команди, яка подала протест буде повідомлений про результат протягом 5 годин.

14.5. Після завершення матчу, результат гри і просування по таблиці, більше не переглядається.

14.6. Якщо учасник вважає, що його права були порушені рішенням будь-якого з суддів або будь-яка з подій, яка відбувається протягом матчу і вплинула на результат, він зможе подати протест організаторам.

14.7. Також рекомендуємо зберігати всі скріншоти з скаргами і результатами до кінця змагань.

**15. Тренер**

15.1. Тренер заборонений під час матчів.

**Розділ 4. Порушення правил, санкції, заборони**

**16. Відмова в участі.**

16.1. Команді може бути відмовлено в участі, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі.

16.2. Команді може бути відмовлено в участі, якщо вона порушила будь-який із пунктів регламенту або правил до початку офіційних матчів.

16.3. Команді може бути відмовлено в участі, якщо необхідна інформація про учасників команди була заповнена не повністю або інформація в ній не відповідає дійсності.

16.4. Команді може бути відмовлено в участі, якщо вона раніше неодноразово порушувала правила турнірів Федерації кіберспорту України.

16.5. Повне ім'я (назва команди) не може складатися з домена того чи іншого інтернет-ресурсу (наприклад: www.google.com або google.com). Такі гравці / команди не будуть допущені до участі.

16.6. Якщо нікнейм гравця, або назва команди, також аватарки (зображення на логотипах) містять рекламу без узгодження з Оргкомітетом, також команді буде відмовлено в реєстрації.

**17. Недопущення до матчу.**

17.1. Команда може бути не допущена до матчу, якщо хоча б один з гравців поводить себе невідповідно, або порушує правила та(або) регламент турніру.

17.2. Команда може бути не допущена до матчу, якщо вона перебуває не в повному складі або частково відсутня на момент початку матчу.

17.3. Команда може бути не допущена до матчу, або буде надано технічна поразка, якщо час для явки на матч вичерпано або команда спізнилася на вказану в розкладі дату / час проведення матчу.

**18. Заборонені дії та дискваліфікація**

18.1. Вказані дії суворо заборонені під час гри і можуть призвести до технічної поразки, або дискваліфікації команди:

* Використання скриптів.
* Використання багів та(або) помилок гри.
* «Отримання інформації про хід гри», що може дати перевагу у матчі.
* Використання заборонених програм, що відразу являється підставою для дискваліфікації команди.
* Затягування старту матчу також суворо заборонено. Якщо одна з команд спеціально затягує старт матчу, вона може отримати технічну поразку.
* Знімати паузу противника, знімати власну паузу без попередження опонента і підтвердження продовження гри з його боку. Якщо вище перераховані дії серйозно вплинули на матч, то команді може бути зарахована технічна поразка в матчі, за рішенням Судді. Для цього потрібно надати докази у вигляді скріншоту.
* Продовжувати гру коли в одній із команд покинуло більше двох гравців. В такому випадку команда отримає технічну поразку.

18.2. Гравець і(або) команда можуть за рішенням судді отримати дискваліфікацію за наступні дії:

* Відмова слідувати інструкціям судді турніру.
* Заперечення гравцям або Судді, якщо вони вимагають дотримання гравцем правил турніру.
* Образи в адрес супротивників або ж будь-які образливі (моральний тиск на суперника), нецензурні або расистські висловлювання, в адресу гравців своєї команди та інших учасників турніру, Суддів, коментаторів, організаторів, спонсорів або партнерів.
* Неспортивну поведінку (наприклад, саботування матчів).
* Введення в оману або обман Судді.

18.3. В окремих випадках за порушення суддя може винести команді попередження або ж технічного поразку в турнірі. .

18.4. Команди, які отримали попередження від Суддів, при наступному порушенню або не дотриманню правил зазначених в регламенті можуть отримати технічну поразку, або дискваліфікацію та заборону на участь в інших турнірах ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ РАЙОННИЙ УЧНІВСЬКИЙ ПАРЛАМЕНТ.

18.5. Порушення будь-якого пункту правил або недотримання регламенту турніру є підставою для винесення попередження команді порушнику та(або) гравцям цієї команди, в разі повторного порушення або зухвалого невиконання вказівок Судді команда може бути дискваліфікована з турніру.

18.6. В залежності від тяжкості порушення та частоти їх виникнення, команді або окремим її гравцям може бути назавжди заборонено брати участь у турнірах і проектах Федерації кіберспорту України та їх партнерів.

**Ви можете залишити всі ваші відгуки та пропозиції, написавши нам в Instagram.**