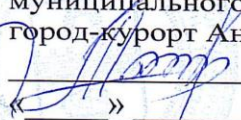
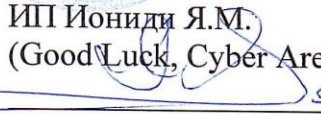
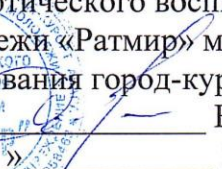


СОГЛАСОВАНО  
Начальник управления по делам  
молодежи администрации  
муниципального образования  
город-курорт Анапа  
  
\_\_\_\_\_ А.А. Николаев  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

СОГЛАСОВАНО  
ИП Иониди Я.М.  
(GoodLuck, Cyber Arena GLCA)  
  
\_\_\_\_\_ Я.М. Иониди  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель муниципального  
казенного учреждения «Молодежный  
центр «21 век» муниципального  
образования город-курорт Анапа  
  
\_\_\_\_\_ Е.В. Ткаченко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

СОГЛАСОВАНО  
Исполняющий обязанности  
руководителя муниципального  
казенного учреждения «Центр  
патриотического воспитания  
молодежи «Ратмир» муниципального  
образования город-курорт Анапа  
  
\_\_\_\_\_ Е.В. Гриненко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ  
муниципального киберспортивного  
турнира «Кибер Фест»

г.-к. Анапа  
2022 год

## 1. Общие положения

1.1. Муниципальный киберспортивный турнир «Кибер Фест» (далее – Турнир) проводится в целях формирования негативного отношения к вредным зависимостям и пропаганды здорового образа жизни, с целью профилактики негативных явлений в молодежной среде, а также популяризации киберспорта среди молодежи муниципального образования город-курорт Анапа.

1.2. Настоящее Положение определяет цели, турнирные требования, критерии оценки результатов Турнира, порядок проведения Турнира и награждения победителей.

## 2. Цель Турнира

2.1. Цель Турнира – формирование негативного отношения к вредным зависимостям и пропаганды здорового образа жизни, а также с целью профилактики негативных явлений в молодежной среде и популяризации киберспорта среди молодежи муниципального образования город-курорт Анапа.

## 3. Организаторы Турнира

3.1. Организаторы Турнира – муниципальное казенное учреждение «Молодежный центр «21 век» муниципального образования город-курорт Анапа, индивидуальный предприниматель Иониди Ясон Михайлович (Good Luck, Cyber Arena GLCA).

## 4. Участники Турнира

4.1. В Турнире могут принять участие молодые люди в возрасте от 14 до 35 лет (включительно): студенты, аспиранты и выпускники образовательных организаций высшего образования, профессиональных образовательных организаций, работающая и незанятая молодежь.

4.2. Турнир проводится в рамках командного первенства. Команда должна состоять из 5 человек, представляющих одну организацию или учебное заведение.

4.3. Количество участников турнира до 16 команд.

## 5. Сроки и порядок проведения Турнира

5.1. Начало турнира 09.04.2022г. по адресу: г.-к. Анапа, ул. Чехова 71а.

5.2. Отборочные: 09.04.2022г. - 10.04.2022г. по адресу: г.-к. Анапа, ул. Чехова 71а.

5.3. Полуфинал и финал: 16.04.2022г. – 17.04.2022г. г.-к. Анапа,

ул. Чехова 71а.

5.4. Регистрация участников: до 08.04.2022г.

5.5. При формировании команды участникам запрещается:

использование нецензурной (ненормативной) лексики, слов и фраз, унижающих человеческое достоинство, экспрессивных и жаргонных выражений, процесса употребления наркотических средств и других психотропных веществ, процесса курения и парения;

использование изображений интимных сцен, порнографии, всех видов свастики, насилия, дискриминации, вандализма, крови, отражающих телесные страдания людей и животных, информации в любой форме, унижающей достоинство человека или группы людей, несущей какую-либо форму протеста, критики или негативного восприятия человеческого общества и природы;

использовать имена авторов, указания адресов и телефонов, информацию о спонсорах, имена политических и религиозных лидеров, религиозных движений, политических партий, названий, логотипов, рекламных брендов, политических лозунгов, высказываний, несущих антигосударственный и антиконституционный смысл;

## 6. Дисциплины Турнира

6.1. Турнир проводится по игровой дисциплине: Counter-Strike: Global Offensive

## 7. Правила Турнира

7.1. Общие положения

7.1.1. Официальная страница оператора проведения турнира [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#)

7.1.2. Все игроки обязаны ознакомиться с настоящими правилами и с правилами сайта [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#)

7.1.3. Настоящие правила могут быть изменены организаторами Турнира в одностороннем порядке с уведомлением участников турнира

7.1.4. Регистрация участников турниров подтверждает факт ознакомления с настоящими правилами.

7.1.5. Все спорные моменты должны быть разрешены представителями команд (капитанами) в кратчайшие сроки. Если соглашение не достигнуто, представители команд обязаны проинформировать об этом судей турнира, и ждать решения конфликта от них.

7.1.6. Все решения судей турнира окончательны и не подлежат обжалованию.

7.2. Формат проведения турнира по Counter-Strike: Global Offensive

7.2.1. Турниры проводятся по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive в формате 5x5.

7.2.2. Все турнирные сервера имеют 64 или 128 tickrate.

7.2.3. В игре принимают участие 4 команды по 5 человек в каждой.

7.2.4. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов. Продолжительность каждого раунда составляет 1 минуту 55 секунд.

7.2.5. Время разминирования бомбы составляет 40 секунд.

7.2.6. Побеждает команда, которая первая выигрывает 16 раундов.

7.2.7. Карта определяется методом черкания в комнате матча.

7.2.8. Сторона определяется в рамках ножевого раунда перед началом матча.

7.2.9. В случае ничейного счета после двух периодов, назначаются овертаймы до определения победителя.

7.2.10. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны, за которые закончили основное время.

7.2.11. В начале каждого дополнительного периода на финансовом игровом счету каждой команды находится по 10 000 USD.

7.2.12. Победителем в овертайме является команда, которая первая выигрывает 4 раунда.

7.2.13. Карты турнира:

- de\_vertigo
- de\_dust2
- de\_inferno
- de\_mirage
- de\_nuke
- de\_overpass
- de\_ancient

7.3. Запрещается:

7.3.1. Нарушать настоящие правила.

7.3.2. Нарушать правила платформы GLCA Good Luck, Cyber Arena

7.3.3. Использовать программы, дающие преимущество над оппонентом.

7.3.4. Использовать нелицензионный клиент игры Counter-Strike: Global Offensive.

7.3.5. Использовать никнеймы, в которых присутствуют бранные или оскорбительные слова (участники должны придать им официальный вид).

7.3.6. Оскорблять оппонента в чате в любой форме (как в игре, так и в комнате матча).

7.3.7. Намеренно разрывать соединение с сервером.

7.3.8. Использовать (изменять) следующие консольные команды (их значения):

- `weapon_debug_spread_show` (стандартное значение – 0);
- `cl_bobcycle` (может иметь значение только 0.98);
- `mat_hdr_level` (запрещена);
- `weapon_recoil_model` (запрещена).

7.4. Дисциплинарные санкции

7.4.1. За нарушение любого из правил, судьи оставляют за собой право:

- вынести официальное предупреждение;
- присудить техническое поражение;

– дисквалифицировать команду.

7.4.2. Повторное предупреждение в ходе матча – всегда ведет к техническому поражению.

7.4.3. За нарушение пункта 7.3.7 – немедленная дисквалификация обеих команд.

7.4.4. За нарушение пунктов 7.3.7-7.3.9 – дисквалификация игроков и команд, нарушивших данные правила.

7.5. Технические проблемы.

7.5.1. В случае возникновения технических проблем, связанных с официальным игровым сервером, у одной из команд в ходе матча, игроки обязаны остановить игру, либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье, посредством чата на [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#) за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончании матча – рассмотрены не будут.

7.5.2. Для решения технических проблем на стороне игроков отводится не более 10 минут за весь матч.

7.5.3. Если во время проведения турнира возникли технические проблемы с официальной турнирной платформой [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#), то капитану команды необходимо написать сообщение в следующую тему (добавить ссылку) в формате:

– полная дата (ДД.ММ.ГГГГ), время (ЧЧ:ММ) возникновения технической проблемы,

– что именно произошло,

– скриншот.

7.6. Порядок рассмотрения апелляций

7.6.1. Все претензии, касательно нарушения правил игры, производится в течение самого матча или 5 минут после окончания текущей половины матча.

7.7. Таймауты в игре.

7.7.1 Установлен лимит таймаутов в игре - не более двух на одну команду.

7.7.2. Продолжительность одного таймаута не может превышать 60 секунд.

7.8. Особенности проведения турнира.

7.8.1. Турнир проводятся на базе игровой платформы GLCA Good Luck, Cyber Arena.

7.8.2. Для участия в турнире необходимо:

– Подписаться на сайт [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#).

– Зарегистрировать команду на сайте [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#).

7.8.3. Турниры проводятся по системе Single Elimination (система проведения турниров в режиме плей-офф, когда одна из команд выбывает из розыгрыша после первого поражения).

7.8.4. Турнирные матчи проходят по системе Best of One (bo1)

7.8.5. Полуфинал и финал турнира проходит по системе Best of Three (bo3) и Best of five (bo5).

7.8.7. Серверы для игры определяются вычеркиванием.

7.8.8. Вычеркивание серверов происходит следующим образом: Бан, Бан, Бан, Бан, Пик

7.8.9. Карты определяются вычеркиванием.

7.8.10. Вычеркивание карт происходит следующим образом: Бан, Бан, Пик, Пик, Бан, Бан, Пик.

7.8.11. Вычеркивание сервера и карты проходит непосредственно на платформе GoodLuck, CyberArena.

7.8.12. Сторона определяется по итогам ножевого раунда.

7.8.13. Капитанам команд необходимо в течении часа до указанного времени окончания регистрации подтвердить участие команды на турнире (процедура Check-in).

7.9. Время проведения турнира.

7.9.1. Время проведения турнира определяется организаторами. Информация об этом указывается в анонсе турнира.

7.9.2. По решению организаторов часть турнира может проводиться в онлайн, а часть в очном формате. Информация об этом указывается в анонсе турнира.

7.9.3. Результаты очных игр, проведенных на сервере, который был предоставлен организаторами, вносятся в турнирную сетку вручную организаторами турнира.

7.9.4. Отборочные игры онлайн разделены на несколько кругов (1/4 финала, полуфинал, финал). Игры каждого круга начинаются в определенное время, указанное на странице турнира [CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#) (На главной странице).

7.9.5. Допустимое время начала игр – 9:00-20:00 (Московское время).

7.9.6. Призовой фонд определяется организаторами турнира.

7.10. Прочие моменты:

7.10.1. В настоящие правила могут вноситься изменения организаторами лиги.

## 8. Подведение итогов и награждение победителей Конкурса

8.1. Информация о победителях Конкурса будет размещена в социальных сетях:

[https://vk.com/anapa\\_21\\_vek](https://vk.com/anapa_21_vek)

<https://vk.com/anapa.molod>

[t.me/anapamolod](https://t.me/anapamolod)

<http://yuzhak.ru/>

[CyberArenaGLCA \(vk.link\)](#)

8.2. Победители награждаются памятными призами.