

“Talabalar kibersport o‘yinlari Farg‘ona 2025”

Counter Strike 2

REGLAMENTI

***COUNTER
STRIKE 2***

Farg‘ona – 2025

**Kibersportning “Counter Strike 2” yo‘nalishi bo‘yicha
Talabalar kibersport o‘yinlari Farg‘ona 2025 turniri
turnirining
UMUMIY REGLAMENTI**

1. Umumiy qoidalar

1.1 Counter Strike 2 bo'yicha oliy ta'lim muassasalari talabalari jamoalari o'rtasidagi musobaqalar. Maqsad – “kibersport” sport turini rivojlantirish va ommalashtirishdan iborat. Turnirda ishtirok etishi mumkin bo'lgan ta'lim muassasalari: oliy ta'lim muassasalari (davlat, xorijiy, xususiy) Ishtirokchilar uchun yosh chegarasi: 18 yoshdan 30 yoshgacha.

1.2 Bir jamoa a'zolari faqat bitta ta'lim muassasasi talabalari bo'lishi mumkin.

Musobaqa maqsadlari quyidagilardan iborat:

- milliy sport jamoalari uchun eng kuchli sportchilarni tanlash;
- sportchilarining raqobat tajribasini o'zlashtirish va sport mahoratini oshirish;
- kompyuter sportini rivojlantirish va ommalashtirish;
- oliy ta'lim muassasalari talabalari o'rtasida ommaviy kibersportni rivojlantirish;
- kompyuter o'yinlariga qiziquvchi talabalarni kibersport bilan shug'ullanishga jalb qilish;

0. Tashkilotchilarning huquq va majburiyatlari

2.1 Tashkilotchi musobaqaning tashkil etilishi va o'tkazilishi uchun javobgardir.

2.2 Tashkilotchiga tanlovda qatnashish taqiqlanadi.

2.3 Tashkilotchi musobaqaning sport yaxlitligini saqlab qolish uchun musobaqaning istalgan bosqichida oldindan ogohlantirmasdan ushbu qoidalarini olib tashlash, o'zgartirish huquqini o'zida saqlab qoladi. Tashkilotchi, shuningdek, halol raqobat va sport mahorati buzilishining oldini olish uchun amaldagi qoidalar

to'plamida ko'zda tutilmagan hollarda qaror qabul qilish huquqini o'zida saqlab qoladi. Musobaqa texnik reglamentida tavsiflanmagan vaziyat yuzaga kelgan taqdirda, qaror asosiy tashkilotchi tomonidan qabul qilinadi.

2.4 Tashkilotchi musobaqani translyatsiya qilish uchun istalgan o'yinni tanlash huquqiga ega. Tanlovni translyatsiya qilish uchun barcha huquqlar tashkilotchiga tegishli. Tashkilotchining oldindan ruxsatisiz uchinchi tomon translyatorlarga o'yinlarni translyatsiya qilish taqiqlanadi.

2.5 Tashkilotchi tanlov paytida yoki undan keyin yaratilgan o'z mahsulotlarini qayta uzatish yoki post-ishlab chiqarishda ruxsatsiz foydalanishdan himoya qilish huquqiga ega.

2.6 Tashkilotchi musobaqalarni tashkil etish bilan bog'liq tadbirlarni amalga oshirishi shart.

oishtirokchilarni tanlovga qabul qilish shartlarini belgilaydi;

oTanlov natijalariga noqonuniy ta'sir ko'rsatishga qarshi choralar ko'rish.

0. Musobaqa formati va tizimi

3.1 Musobaqa formati:

1-bosqish bosqichi – Oliy ta'lim muassasalarida

Dastur turi:	Moslik formati:	Format:
Counter-Strike 2	Bo1 Final- Bo3	Online / Offline

2- bosqich – Viloyatdagi texnika oliy o'quv yurtlarida

Dastur turi:	Moslik formati:	Format:
Counter-Strike 2	Bo1 Final- Bo3	Online / Offline

Final bosqichi- Farg'ona viloyati va Fag'ona davlat texnika universitetida

Dastur turi:	Moslik formati:	Format:
Counter-Strike 2	Bo3	Offline

4. Musobaqa ishtirokchilari.

Tanlov ishtirokchilarini qabul qilish shartlari

4.1 Oliy ta'lim muassasalari talabalaridan iborat jamoalar. 18 yoshga to'lganlar va belgilangan tartibda ishtirok etish uchun ariza berganlar ishtirok etishlari mumkin.

4.2 Har bir jamoa sardori ariza topshirayotganda Musobaqa reglamentida ko'rsatilgan ma'lumotlarni barcha ishtirokchilarga yetkazganligini tasdiqlaydi.

4.3 Tanlovda ishtirok etish uchun oliy ta'lim muassasasi vakili tanlovning belgilangan manzilga ariza topshirishi kerak. Bitta oliy ta'lim muassasasidan har bir o'yin turi bo'yicha bitta jamoa qatnashishi mumkin.

4.4 Musobaqada jamoa menejerlari/murabbiylarining ishtirok etishi shart emas.

4.5 Jamoa ishtirokchilari haqiqatdan oliy ta'lim muassasasi talabaligi "HEMIS" onlayn platformasidan tekshiriladi.

4.6 Hududiy bosqichda g'olib bo'lgan jamoalar yagona sport kiyimida ishtirok etishlari shart. Sport kiyimining orqa qismida jamoa vakillik qilayotgan hudud nomi, old qismida esa tegishli oliy ta'lim muassasasining rasmiy logotipi aks etishi lozim. Agar sport kiyimida homiy tashkilot logotipi joylashtirilgan bo'lsa, bu haqda Respublika bosqichi tashkilotchilari oldindan xabardor qilinishi zarur.

5. Musobaqa ishtirokchilarining huquq va majburiyatlari

5.1 Jamoa sardori musobaqada ishtirok etish uchun arizalarni topshirishi kerak.

5.2 Musobaqa jarayonida arizadagi noto'g'ri ma'lumotlar aniqlansa, jamoaning ishtiroki bo'yicha qaror tashkilotchilar tomonidan qabul qilinadi.

5.3 Talabalar musobaqalarda faqat bitta jamoa tarkibida ishtirok etishi mumkin. Reglamentning ushbu bandi buzilgan taqdirda, ishtirokchi dasturning barcha turlari bo'yicha tanlovdan chetlashtiriladi.

5.4 Musobaqa ishtirokchilari, ularning hamroh bo'lgan shaxslari hamda tomoshabinlarga musobaqa davomida tamaki mahsulotlari, taqiqlangan ichimliklar yoki boshqa taqiqlangan moddalarni iste'mol qilish qat'iyan man etiladi.

5.5 Texnik nosozliklar yuzaga kelgan taqdirda, ishtirokchi pauza qilishi va yuzaga kelgan texnik nosozlik haqida darhol tashkilotchiga xabar berishi kerak.

5.6 Turnir ishtirokchilari o'yin davomida qurilmalar, kompyuter, noutbuklarning texnik holati uchun javobgar hisoblanadi.

5.7 Lan bosqichida o'yin konfiguratsiyasiga ega flesh-disklardan foydalanish taqiqlanadi, konfiguratsiyani tashkilotchi nazorati ostida o'yin boshlanishidan 1 kun oldin bu haqda ogohlantirgan holda uchinchi tomon saytidan yuklab olish mumkin.

5.8 Jamoa ishtirokchilari musobaqada tashkilotchining ruxsati bilan o'zlariga qulay bo'lgan shaxsiy klaviatura, quloqchin, sichqoncha yoki joystik kabi qurilmalardan foydalanishlari mumkin.

0. Tasdiqdan o'tish

1. Tekshiruv - bu tanlov ishtirokchilari tomonidan ro'yxatdan o'tish paytida taqdim etilgan ma'lumotlarni tasdiqlash, shuningdek ishtirokchilar tomonidan reglament qoidalariga muvofiqligini tasdiqlash jarayoni.

2. Tekshiruv o'yinlar boshlanishidan 1 soat oldin boshlanadi.

3. Agar onlayn o'yinlar mavjud bo'lsa, onlayn tekshirish.

4. LAN tekshiruvi (oflayn).

5. Tasdiqlash uchun zarur bo'lgan boshqa hujjatlarni Tashkilotchi bilan tekshiradi. Rejalashtirilgan o'yinlar boshlanishidan oldin tekshiruvdan o'tmagan ishtirokchilar musobaqada ishtirok eta olmaydilar.

0. Jamoa tarkibi

7.1 Jamoa tarkibi 6 kishidan iborat bo'lishi mumkin, kamida 5, maksimal 6 kishi.

- CS2 - 5 ta asosiy jamoa a'zosi va 1 ta zaxira o'yinchisi.

7.2 Har bir jamoa a'zosi jamoa arizasiga kiritilishi kerak, shuningdek, Competition Discord kanalida jamoa lobbisi bo'lishi kerak.

7.3 Fast Cup turnir platformasi orqali musobaqa server ochiladi.

7.4 Ishtirokchilar ilovada ko'rsatilgan o'yin taxallusidan foydalanishlari shart. Musobaqa davomida o'yin taxallusini o'zgartirish taqiqlanadi.

7.5 Tashkilotchi, agar ishtirokchining o'yin taxallusi arizada ko'rsatilgan taxallusga to'g'ri kelmasa, o'yinda ishtirok etishiga ruxsat bermaslik huquqini o'zida saqlab qoladi.

7.6 Tanlov boshlanganidan keyin arizani o'zgartirish mumkin emas.

7.7 O'zgartirishni amalga oshirish uchun jamoa sardori tanlov tashkilotchisi bilan almashtirish to'g'risida kelishib olishlari kerak.

7.8 Tashkilotchi ta'lim muassasasining arizasida ko'rsatilmagan ruxsatsiz shaxslarni musobaqa maydoniga kiritmaslik huquqini o'zida saqlab qoladi.

0. Huquqbuzarliklar va sanksiyalar

8.1. Qoidalarining buzilishi tasnifi tashkilotchilar tomonidan ishlab chiqilgan va musobaqaning barcha ishtirokchilari uchun amal qiladi.

8.2. Tashkilotchilarga nisbatan hurmatsiz munosabat, sportga xos bo'lmagan xatti-harakatlar sifatida baholanadi. Ushbu sanksiyalar qo'llanilishi mumkin:

- ogohlantirish;
- reglamentning ushbu bandini takroran buzganlik uchun tanlovdan chetlashtirish.

8.3. Raqobat qoidalarini buzganlik uchun quyidagi jazo choralari qo'llanilishi mumkin:

- og'zaki ogohlantirish;

- o'yinda texnik mag'lubiyat;
- musobaqadan diskvalifikatsiya.

8.4. Musobaqadan diskvalifikatsiya quyidagi hollarda beriladi:

- ishtirokchilarni almashtirish, musobaqada qatnashish uchun e'lon qilinmagan ishtirokchining musobaqa o'yinida ishtirok etishi;
- Musobaqa obro'siga putur yetkazish;
- o'yinning borishiga ta'sir qiluvchi uchinchi tomon dasturiy ta'minotidan foydalanish;
- o'yin jarayoniga ta'sir qiladigan o'yin xatolaridan qasddan foydalanish;
- Musobaqa tashkilotchisini haqorat qilish.

8.5 Faqat Tashkilotchi quyidagi sanksiyalarni qo'llashi mumkin:

- musobaqadan diskvalifikatsiya qilish.

TEXNIK REGLAMENTI

1. Muloqot va o'zaro ta'sir

1. Jamoalar o'rtasidagi muloqot va davom etayotgan o'yinlarni muvofiqlashtirish maqsadida jamoa sardorlari maxsus aloqa kanaliga (Telegram yoki Discord) kirib, unda ishtirok etishlari shart. Turnir tashkilotchilari tomonidan ushbu aloqa kanallari uchun havolalar yaratiladi va jamoa sardorlariga taqdim etiladi.

0. Musobaqa uchun reglament

2.1 O'yin versiyasi: Counter-Strike 2 o'yinining so'nggi rasmiy musobaqa vaqtida amal qiladi;

2.2 Counter-Strike 2 - barcha o'yinlar rasmiy Yevropa serverlarida o'tkaziladi.

2.3 Oflayn bosqichning barcha o'yinlari turnir tashkilotchisi tomonidan Fast cup платформасида o'tkaziladi.

2.4 Counter-Strike 2 - Barcha musobaqa o'yinlari faqat quyidagi xaritalarda o'tkaziladi:

- Dust 2;
- Inferno;
- Ancient;
- Nuke;
- Anubis;
- Train;
- Mirage.

2.5 Counter-Strike 2 - Har bir jamoa o'yinchisida Anti-Cheat yoqilgan bo'lishi kerak.

Qo'shimcha turlar MR3 16K formatida o'ynaladi.

2.6 Tashkilotchi o'yinda qatnashish istagini bildirgan bo'lsa, o'yin qabulxonasiga ruxsat berishlari kerak.

2.7 Har qanday o'yin platformalarida (ESEA, CEVO, ESL) taqiqlangan barcha ishtirokchilar turnir tashkilotchilariga xabar berishlari kerak.

2.8 Agar o'yinchi turnir davomida VAC taqiqini olsa, jamoa diskvalifikatsiya qilinadi.

2.9 O'yin davomida faqat standart operativlardan foydalanishlari kerak. Jamoaga nostandart operativ xodimlarning mavjudligi haqidagi barcha shikoyatlar to'pponcha o'qini birinchi raund boshlanishidan oldin qabul qilinadi (bu holda o'yin qayta boshlanishi mumkin va qoidabuzar jamoaga ogohlantirish beriladi). Agar qoidabuzarlik haqida hakamga keyinroq xabar berilsa, shikoyat ko'rib chiqilmaydi va raqib jamoa jazolanmaydi va o'yin qayta boshlanmaydi.

2.10 Counter-Strike 2 - Turnirda ishtirok etuvchi barcha jamoalar o'z universiteti nomi ostida oldindan ro'yxatdan o'tishlari va o'yinlarning rasmiy boshlanish vaqtiga yarim soatdan kechiktirmay ro'yxatdan o'tishlari kerak. GMT+5 (Toshkent). Ro'yxatdan o'tishga ulgurmagan jamoalarga avtomatik turnirda qatnashishda davom etmaydi.

2.11 Karta tanlash tartibi:

- (B-Ban, P-Tanlov, D-Neytral karta)
- BO1 Map-Veto: B1B2B1B2B1B2D;
- BO3 Map-Veto: B1B2P1P2B1B2D

2.12 Har qanday ko'rinishdagi muammolar haqida darhol tashkilotchilarga murojaat qilinishi kerak. Agar voqea 5 daqiqadan kechroq xabar qilingan bo'lsa, hech qanday da'vo yoki shikoyatlar qabul qilinmaydi, shartlardan qat'i nazar, o'yinlar oxirigacha davom etadi. Agar o'yin davomida biron bir voqea sodir bo'lsa, o'yinchilar raund tugagandan so'ng darhol tanaffus qilishlari, raqiblariga pauza sababini tushuntirishlari va darhol tashkilotchilarga ovozli kanalga kirib, muammoning mohiyatini tushuntirishlari kerak. Ushbu reglamentda tavsiflanmagan fors-major xarakterga ega bo'lishi mumkin bo'lgan har qanday favqulodda munozarali vaziyatlar va texnik muammolar, agar bu muammolar, agar oldindan ma'lum bo'lsa, avval xabar qilingan bo'lsa, tashkilotchilar tomonidan turnirning asosiy tashkilotchisi bilan birgalikda hal qilinadi. O'yinlarning boshlanishi (kamida 20 daqiqadan ko'proq) yoki, agar ular o'yin davomida sodir bo'lgan bo'lsa, darhol (5 daqiqadan ko'p bo'lmagan) tashkilotchilarga xabar

qilinadi. Boshqa barcha holatlarda, agar muammo belgilangan muddatdan kechroq xabar qilingan bo'lsa, texnik yoki boshqa muammolardan qat'iy nazar, o'yinlar davom etadi.

3. O'yindagi pauzalar va texnik muammolar (Counter-Strike 2)

3.1 Har bir jamoa har bir xaritada 30 soniya davom etadigan maksimal 4 ta taktik pauzadan foydalanish huquqiga ega.

3.2 Har bir jamoa har bir xaritada 300 soniya davom etadigan 1 ta texnik tanaffusdan foydalanish huquqiga ega.

3.3 Agar o'yinchilarda texnik muammolar bo'lsa, jamoa ularni hal qilish uchun texnik va taktik tanaffuslardan foydalanishi mumkin. Agar o'yinchining muammosi hal etilmasa, pauza oxirida o'yin davom etadi.

3.4 Har bir jamoa xarita yoki to'pponcha o'qini boshlanishidan oldin texnik muammo tufayli bir marta qayta ishga tushirish huquqiga ega. (Agar muammo davom etsa, jamoa xaritada/o'yinda texnik mag'lubiyatga uchraydi).

3.5 Turnir ishtirokchilari o'yin davomida qurilmalar/kompyuter/noutbukning texnik holati uchun javobgar hisoblanadi.

3.6 O'yinni qo'pol ravishda buzgan taqdirda tashkilotchi o'yin hisobini bekor qilishi mumkin. Tashkilotchining qaroriga ko'ra, o'yinni takrorlash yoki xaritada texnik mag'lubiyat tayinlanishi mumkin.

4. Huquqbuzarliklar va ko'riladigan choralar

4.1 Turnirning umumiy qoidalariga, Counter-Strike 2 dastur turi uchun ushbu Texnik reglamentga, shuningdek o'yin qoidalariga zid bo'lgan har qanday harakatlar.

4.2 Behayo xabarlar, ma'naviy bosim va iboralarni (GG, GGWP, WP, GH va boshqalar) salbiy kontekstda ishlatish taqiqlanadi. Shuningdek, rasmiy Discord serveri va o'yin kanallaridagi chatda asossiz ko'p sonli xabarlarni yuborish taqiqlanadi. Salbiy kontekstdagi bahsli hollarda turnir tashkilotchilari tamonidan qaror qabul qilinadi.

4.3 Har qanday o'yinni kechiktirish taqiqlanadi.

4.4 Barcha o'yinchilar dastlabki ilovada ko'rsatilgan faqat bitta hisobdan foydalanishlari kerak.

4.5 O'yin taxallusi ham ilovada ko'rsatilganidan farq qilishi mumkin emas.

4.6 O'yin jarayoniga ta'sir qiluvchi dasturlardan foydalanish.

4.7 O'yin yoki xaritada xatolar yoki ekspluatatsiyalardan foydalanish.

4.8 Behayo taxalluslar va avatarlar taqiqlanadi.

4.9 Tashkilotchi Ishtirokchi/Jamoani qabul qilmaslik va/yoki diskvalifikatsiya qilish huquqini o'zida saqlab qoladi, agar ularning o'yin nomlari (laqablari) yoki Jamoalar nomi:

uchinchi shaxsning mualliflik huquqi bilan himoyalangan (bunday Ishtirokchilarda bunday nom va/yoki taxallusga ega bo'lish imkonini beruvchi litsenziyalar va boshqa huquqiy hujjatlar mavjud bo'lgan hollar bundan mustasno);

Turnirning boshqa Ishtirokchilari yoki jamoalarining ismlari va/yoki taxalluslari bilan o'xshash yoki bir xil bo'lsa;

Turnir rasmiylarining ismlari va/yoki taxalluslariga o'xshash yoki bir xil bo'lsa;

o'yin ichidagi jarayonga yoki o'yinlarni sharhlash jarayoniga aralashish;
siyosiy yoki diniy shaxslar;

odobsiz yoki haqoratli ma'no va belgilarga ega bo'lishi;

yashirin haqoratli, odobsiz yoki odobsiz ma'noga ega (shu jumladan chet tillarida);

o'yin ichidagi jarayonga yoki o'yinlarni sharhlash jarayoniga aralashish.

4.10 Agar yuqoridagi bandlardan biri yoki bir nechitasi buzilgan bo'lsa, turnirning umumiy reglamentida ko'rsatilgan choralar qo'llaniladi.