IT WORLD ’26 · INTERNATIONAL FORUM & EXPO



“IT CHALLENGE”

СПОРТ, Е-СПОРТ ТЭМЦЭЭНИЙ УДИРДАМЖ

Сагсан бөмбөг	Дартс	Counter-Strike 2	Dota 2

ЕРӨНХИЙ ЗОХИОН БАЙГУУЛАГЧ

Мэдээллийн технологийн нэгдсэн холбоо (МИТА) ТББ

ХАМТРАН ЗОХИОН БАЙГУУЛАГЧ

Хэрэглэгчийн систем нийлүүлэгчдийн холбоо (ХСНХ)

Мэдээллийн технологийн тоног төхөөрөмж, шийдэл нийлүүлэгчдийн холбоо (МТТТШНХ)

Монголын программ хангамж үйлдвэрлэгчдийн холбоо (МОСА)

Нэг. Нийтлэг үндэслэл

Мэдээллийн технологийн салбарын байгууллага, компаниудын ажилтан, албан хаагчдын дунд нөхөрсөг харилцаа, хамтын ажиллагааг нэмэгдүүлэх, чөлөөт цагийг зөв боловсон өнгөрүүлэх, идэвхтэй хөдөлгөөн болон цахим спортын соёлыг дэмжих зорилгоор "IT Challenge" спорт, цахим спортын тэмцээнийг (цаашид "Тэмцээн" гэх) зохион байгуулна.

Тэмцээнд программ хангамж хөгжүүлэлт, техник хангамж, шийдэл, мэдээллийн технологийн үйлчилгээ, кибер аюулгүй байдал, аудит, нийцэл, их өгөгдөл, аналитик болон хиймэл оюун ухааны чиглэлээр үйл ажиллагаагаа явуулдаг, Мэдээллийн технологийн салбар холбоодын гишүүн байгууллага, компаниуд оролцоно.

Энэхүү удирдамж нь Тэмцээнийг зохион байгуулах, явуулах, дүн гаргах, шагнал олгохтой холбогдсон харилцааг зохицуулна. Удирдамжид тусгагдаагүй асуудлыг тухайн спортын төрлийн олон улсын дүрэм болон Тэмцээний техникийн зөвлөгөөний шийдвэрээр зохицуулна.

Хоёр. Тэмцээний зорилго

- Мэдээллийн технологийн салбарын байгууллага, компаниудын хамтын ажиллагааг өргөжүүлэх;
- Салбарын ажилтнуудын харилцаа холбоо, нэтворкингийг нэмэгдүүлэх;
- Ажилтан, албан хаагчдын бие бялдрыг хөгжүүлэх, эрүүл, идэвхтэй амьдралын хэв маягийг дэмжих;
- Багаар ажиллах ур чадвар, спортын шударга өрсөлдөөнийг хөгжүүлэх;
- Цахим спортыг зөв зохистой, өрсөлдөөнт хэлбэрээр хөгжүүлэх;
- "IT Challenge"-ийг мэдээллийн технологийн салбарын жил бүр уламжлал болгон зохион байгуулдаг нэгдсэн арга хэмжээ болгон хөгжүүлэх.

Гурав. Зохион байгуулагч

Ерөнхий зохион байгуулагч: Мэдээллийн технологийн нэгдсэн холбоо (МИТА) ТББ (цаашид "Зохион байгуулагч" гэх)

Хамтран зохион байгуулагч: Хэрэглэгчийн систем нийлүүлэгчдийн холбоо (ХСНХ), Мэдээллийн технологийн тоног төхөөрөмж, шийдэл нийлүүлэгчдийн холбоо (МТТТШНХ), Монголын программ хангамж үйлдвэрлэгчдийн холбоо (МОСА)

Дэмжигч байгууллага: Мэдээллийн технологийн захирлуудын клуб (CIO club)

Тэмцээний бэлтгэл, явц, дүнг хянан шийдвэрлэх үүрэг бүхий Тэмцээний зохион байгуулах хороог (цаашид "Хороо" гэх) Зохион байгуулагч нь хамтран зохион байгуулагч байгууллагуудын төлөөллийг оролцуулан байгуулна.

Дөрөв.

Тэмцээний төрөл тус бүрийн байршил, тоглолтын хуваарийг оролцогч байгууллагуудад Тэмцээн эхлэхээс өмнө албан ёсоор **7 хоногийн өмнө** мэдээлнэ.

Тав. Тэмцээнд оролцох эрх

1. Тэмцээнд мэдээллийн технологийн чиглэлээр үйл ажиллагаагаа явуулж буй байгууллага, компанийн ажилтан, албан хаагчид оролцоно.
2. Оролцогч нь тухайн байгууллагад албан ёсоор 3 сар ба түүнээс дээш хугацаанд ажиллаж байгаа ажилтан байна. Энэхүү нөхцөлийг нийгмийн даатгалын шимтгэлийн (НДШ) төлөлтийн мэдээллээр баталгаажуулна.
3. Сүүлийн 3 сар давхар нийгмийн даатгалын төлөлттэй тамирчдыг оролцуулахгүй. Харъяалагдах мэргэжлийн спорт клубээс авч буй цалин, түүнээс төлж буй нийгмийн даатгалыг тооцохгүй.
4. Зохион байгуулагч нь шаардлагатай тохиолдолд оролцогчийн ажлын газрын тодорхойлолт, ажилтны үнэмлэх болон бусад нотлох мэдээллийг шаардах эрхтэй.
5. Нэг оролцогч нь хэд хэдэн спортын төрөлд оролцож болох боловч тоглолтын цаг давхацсан тохиолдолд Зохион байгуулагч нь хуваарийг өөрчлөх үүрэг хүлээхгүй.
6. Нэг байгууллага нь тухайн төрөлд бүртгүүлэх багийн тоог Тэмцээний бүртгэл, багтаамжаас хамааран Зохион байгуулагчийн тогтоосон хязгаарт багтаана.
7. Бусад байгууллагын тоглогчийг өөрийн байгууллагын нэр дээр бүртгүүлж оролцуулахыг хориглоно. Энэ заалтыг зөрчсөн нь тогтоогдвол тухайн багийн бүх тоглолтын дүнг хүчингүй болгож, техникийн ялагдал тооцно.
8. Бүртгэлд ирүүлсэн мэдээллийн үнэн зөвийг тухайн байгууллага болон багийн ахлагч нь хариуцна.
9. Мандатын комиссыг зохион байгуулагч холбоодын төлөөллүүдээс бүрдүүлнэ. Мандатын комисс нь тамирчдыг бүртгэж, мандат олгохдоо нийгмийн даатгал болон бусад нотлох баримтыг тулгаж үзэх, шаардах эрхтэй. Мандат олгох болон тэмцээний явцад маргаан гарсан тохиолдолд маргаанд хамаарч буй тамирчид өөрсдийн биеэр ирж e-mongolia app-с өөрсдийгөө нотлох баримтуудыг газар дээр нь татан харуулж мандатын комисст шалгуулна.

Зургаа. Тэмцээний төрлүүд

Тэмцээнийг дараах төрлүүдээр зохион байгуулна. Үүнд:

- **Сагсан бөмбөг (баг);**
- **Дартс (баг);**
- **Counter-Strike 2 (CS2) цахим спорт (баг);**
- **Dota 2 цахим спорт (баг).**

6.1. САГСАН БӨМБӨГ

6.1.1. Мөрдөх дүрэм

Тоглолтыг Олон улсын сагсан бөмбөгийн холбооны (FIBA) албан ёсны дүрмийн дагуу явуулна. Тэмцээний нэг өдрийн хуваарьт нийцүүлэн тоглолтын хугацаа болон зарим техникийн нөхцөлийг энэхүү удирдамжаар тохируулсан бөгөөд эдгээрийг техникийн зөвлөгөөнөөр эцэслэн батална.

Тэмцээн зохион байгуулах хугацаа, байршил

Хэзээ: 2026 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдөр (Бямба гараг)

Цаг: 09:00–21:00

Хаана: МЖ Спорт центр /Хаяг: Баянбүрдийн тойргоор дээшээ өгсөөд, Хүчит шонхор зах руу эргэдэг замын уулзавраас 200м зайд https://maps.app.goo.gl/XdXUtsViMyc3PvD49/

6.1.2. Багийн бүрэлдэхүүн

- Нэг баг 12 хүртэлх тоглогчтой байж болно.
- Талбайд нэгэн зэрэг 5 тоглогч тоглоно. Тоглолтыг эхлүүлэхэд баг нь хамгийн багадаа 5 тоглогчтой байна.
- Тоглолтын явцад талбайд тоглох эрхтэй тоглогчийн тоо 2-оос цөөрсөн тохиолдолд тухайн баг нь ялагдсанд тооцогдоно.
- Тоглогчид нь нэг ижил өнгийн, урд болон ард талдаа дугаартай хувцсаар жигдэрсэн байна. Хоёр багийн хувцасны өнгө адил тохиолдолд Зохион байгуулагчийн олгосон ялгах хантаазыг өмсөнө.
- Баг нь ахлагчтай байна. Багийн ахлагч нь тоглогч-дасгалжуулагчийн үүргийг давхар гүйцэтгэж болно.
- Багийн бүрэлдэхүүнийг бүртгэл хаасны дараа Зохион байгуулагчийн зөвшөөрөлгүйгээр өөрчлөхгүй.

6.1.3. Тэмцээний журам

- Багт лигийн тамирчин тоглохгүй. Лигийн тамирчин гэдэг нь 2024-2026 онуудад Дээд лиг болон бусад лиг гэдэгт Монголын сагсан бөмбөгийн холбоо болон Хөгжлийн лиг зэрэг байгууллагаас зохион байгуулж байгаа лигийн тэмцээнүүдийг ойлгоно.

6.1.4. Тэмцээний систем

Оролцогч багийн тооноос шалтгаалан хэсгийн тоглолт, хасагдах шат, хагас шигшээ, хүрэл медалийн тоглолт, шигшээ тоглолт гэсэн системээр зохион байгуулна. Хэсгийн тоглолтод багууд нь тойргийн системээр (round robin) тоглож, хэсэг тус бүрээс шилдэг байр эзэлсэн багууд нь хасагдах шатанд шалгарна.

Хэсгийн тоглолтод багуудад дараах байдлаар оноо олгоно. Үүнд:

- Хожил – 2 оноо
- Хожигдол – 1 оноо
- Техникийн хожигдол – 0 оноо

Багуудын оноо тэнцсэн тохиолдолд дараах дарааллаар эрэмбэлнэ. Үүнд:

1. Оноо тэнцсэн багуудын хоорондын тоглолтын үр дүн;
2. Оноо тэнцсэн багуудын хоорондын тоглолтын онооны зөрүү;
3. Хэсгийн бүх тоглолтын онооны зөрүү;
4. Хэсгийн бүх тоглолтод нийт авсан оноо;

5. Дээрх үзүүлэлтүүд тэнцсэн тохиолдолд сугалаа.

6.1.5. Тоглолтын ерөнхий зарчим

Тоглолтын үргэлжлэх хугацаа, завсарлага болон бусад техникийн нөхцөлийг Тэмцээний техникийн зөвлөгөөнөөр эцэслэн батална. Техникийн зөвлөгөөнөөр өөрөөр шийдвэрлээгүй бол дараах нөхцөлийг мөрдөнө. Үүнд:

Үзүүлэлт	Нөхцөл
Тоглолтын хугацаа	Эрэгтэй баг 8 минутаар 2 үе, Тоглолтонд довтолгооны 24 секунд тооцно.
Хагас хоорондын завсарлага	1 минут
Минутын завсарлага (timeout)	Нэгдүгээр хагаст 1 удаа, 1 минут Хоёрдугаар хагаст 2 удаа, тус бүрт 1 минут
Нэмэлт хугацаа	Тоглолт тэнцсэн тохиолдолд 3 минутын нэмэлт хугацаа, ялагч тодрох хүртэл давтана
Хувийн алдаа	Тоглогч 5 алдаа хийсэн тохиолдолд тухайн тоглолтоос хасагдана
Багийн алдаа	Хагас тус бүрт багийн 5 дахь алдаанаас эхлэн торгуулийн шидэлт өгнө
Техникийн хожигдол	Товлосон цагаас хойш 15 минутын дотор талбайд гарах бэлэн байдлыг хангаагүй баг нь техникийн ялагдал (0:20) хүлээнэ
Бусад	Техникийн зөвлөгөөнөөр тоглолтын дүрмийн дэлгэрэнгүйг танилцуулж, эцсийн форматыг баталгаажуулна.

Тоглолтыг Зохион байгуулагчийн томилсон шүүгчид шүүж, шүүгчийн ширээний ажилтнууд нь онооны протоколыг хөтөлнө. Шүүгчийн талбай дээр гаргасан шийдвэрийг бүх баг хүндэтгэнэ. Тоглогчид нь зөвхөн спортын гутал өмсөж тоглох бөгөөд бусдад гэмтэл учруулж болзошгүй бөгж, цаг, гинж зэрэг эдлэл зүүхийг хориглоно.

6.2. ДАРТС

6.2.1. Мөрдөх дүрэм

Тоглолтыг Дэлхийн дартсын холбооны (WDF) тоглолтын үндсэн дүрмийг баримтлан, энэхүү удирдамжаар тохируулсан нөхцөлийн дагуу явуулна.

Тэмцээн зохион байгуулах хугацаа, байршил

Хэзээ: 2026 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдөр (Бямба гараг)

Цаг: 09:00–19:00

Хаана: 9 мэргэн сум дартс клуб /Хаяг: 32-ын тойргоор дээшээ өгсөөд Дэнжийн 1000-руу явдаг туслах замаар өгсөөд '8811'Приус засварын төвийн зүүн талын 3 давхар шар байр https://maps.app.goo.gl/exX5tu4iEWKQ2UFa6/

6.2.2. Оролцох хэлбэр

Багийн төрлөөр 2 эрэгтэй, 1 эмэгтэй нийт 3 тамирчин орно. 2026 оны 10 дугаар сарын 15-ны өдрийн Монголын Класик Дартсын холбооны чансааны эхний 64-т багтаж буй тамирчид тэмцээнд оролцохгүй.

6.2.3. Тэмцээний систем

Оролцогчдын тооноос хамааран хэсгийн болон хасагдах системийг хослуулан ашиглана. Тоглолтыг 501 онооны системээр зохион байгуулна, эцсийн форматыг техникийн зөвлөгөөнөөр батална. Техникийн зөвлөгөөнөөр өөрөөр шийдвэрлээгүй бол дараах форматыг мөрдөнө. Үүнд:

Шат	Формат
Хэсгийн тоглолт	501, double out – 3 leg-ээс 2-ыг түрүүлж хожсон тоглогч ялна (Best of 3 legs)
Хасагдах шат, хагас шигшээ	501, double out – Best of 5 legs
Шигшээ, хүрэл медалийн тоглолт	501, double out – Best of 7 legs

Хэсгийн тоглолтод оролцогчдыг хожлын тоо, хожсон болон алдсан leg-ийн зөрүү, хоорондын тоглолтын үр дүн гэсэн дарааллаар эрэмбэлнэ.

6.2.4. Тоглолтын дүрэм

1. Тоглолтыг хэн эхлэхийг тоглогч бүр төв рүү (bull) нэг сум шидэж, төвд илүү ойр буулгасан тоглогч нь эхэлнэ. Дараагийн leg-үүдийг тоглогчид нь ээлжлэн эхэлнэ.
2. Тоглогчид нь ээлж дарааллын дагуу сум шиднэ. Ээлж бүрт 3 сум шидэх бөгөөд тоглогч бүр тодорхой оноог (501) тэг хүртэл бууруулна.
3. Leg-ийг зөвхөн давхар (double) секторт эсвэл төвд (bull) оноо дуусгаж хаана (double out).
4. Ээлжийн оноо нь үлдсэн онооноос хэтэрсэн, 1 оноо үлдсэн эсвэл давхар сектор бусаар 0 болсон тохиолдолд тухайн ээлжийн оноо тооцогдохгүй (bust) бөгөөд үлдэгдэл оноо ээлжийн өмнөх хэмжээндээ буцна.
5. Байнаас ойж унасан, байнд тогтоогүй сумыг тооцохгүй бөгөөд дахин шидэхийг зөвшөөрөхгүй.
6. Шидэх шугамыг (oche) хөлөөрөө давж шидсэн сумыг тооцохгүй.
7. Тоглогч нь ээлжийн 3 сумаа шидэж дууссаны дараа сумаа байнаас авна. Сумыг авахаас өмнө оноог шүүгч эсвэл онооны хөтлөгч баталгаажуулна.

6.2.5. Тоног төхөөрөмж, байрлал

Дартсын шугам, байны өндөр болон зайг Тэмцээний баталсан стандартын дагуу байрлуулна. Үүнд:

Үзүүлэлт	Стандарт
Байны төвийн өндөр (шалнаас)	173 см
Шидэх шугам хүртэлх хэвтээ зай (ган үзүүртэй сум)	237 см
Шидэх шугам хүртэлх хэвтээ зай (электрон бай, хуванцар үзүүртэй сум)	244 см
Сумны жин	Ган үзүүртэй сум 50 граммаас хэтрэхгүй

Тоглогч нь өөрийн сумаар тоглоно. Ашиглах байны төрлийг (ган үзүүртэй) техникийн зөвлөгөөнөөр мэдэгдэнэ.

6.2.6. Шүүлт

Тоглолт бүрийг шүүгч эсвэл онооны хөтлөгч хянаж, оноог самбарт бичнэ. Шүүгчийн баталгаажуулсан оноог эцсийн оноонд тооцно. Онооны маргааныг сумыг байнаас авахаас өмнө гаргах бөгөөд сумыг авсны дараа гаргасан гомдлыг хүлээн авахгүй.

6.3. COUNTER-STRIKE 2 (CS2)

Тэмцээнийг Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)-ийн залгамж, Valve компанийн албан ёсны одоо хүчин төгөлдөр хувилбар болох Counter-Strike 2 (CS2) тоглоомоор зохион байгуулна.

> **Тэмцээн зохион байгуулах хугацаа, байршил**
>
> **Хэзээ:** 2026 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдөр (Бямба гараг)
>
> **Цаг:** 09:00–23:00
>
> **Хаана:** Warrior E-Sports /Хаяг: Багшийн дээд, Төгөлдөр төвийн чанх хойно, Warrior E-Sports, 1 давхарт/

6.3.1. Багийн бүрэлдэхүүн

- Үндсэн тоглогч – 5
- Сэлгээний тоглогч – 1 хүртэл
- Дасгалжуулагч – 1 хүртэл (заавал биш). Дасгалжуулагч нь тоглолтын явцад зөвхөн 6.3.6-д заасан завсарлагын үеэр багтайгаа харилцана, багийн сэлгээний тоглогч нь засварлагааны үед болон бусад үед тоглолтонд хөндлөнгөөс оролцох хориотой болно.
- Нэг баг нь нэг ахлагчтай байна. Багийн ахлагч нь ban/pick, техникийн завсарлага болон маргаантай асуудлаар багаа төлөөлнө.
- Бүх тоглогч нь тухайн байгууллагын ажилтан байна.
- Тоглогчийн сэлгээг зөвхөн map хооронд хийнэ. Map-ийн явцад тоглогч солихыг зөвхөн техникийн гэнэтийн саатлын үед Ерөнхий шүүгчийн зөвшөөрлөөр хийж болно.

6.3.2. Тэмцээний систем

Хэсгийн шат (Group Stage), шууд хасагдах (Single Elimination) хосолсон системийг ашиглана.

Тэмцээний эхний шатны тоглолтыг BO1 (нэг map), хасагдах болон шийдвэрлэх тоглолтуудыг BO3 (гурван map-ээс хоёрыг түрүүлж хожих) хэлбэрээр зохион байгуулна. Цагийн хуваарьт нийцүүлэн техникийн зөвлөгөөнөөр эцэслэн батална.

Хэсгийн шатанд багуудыг хожлын тоогоор эрэмбэлнэ. Хожлын тоо тэнцсэн тохиолдолд дараах дарааллаар эрэмбэлнэ: 1) тэнцсэн багуудын хоорондын тоглолтын үр дүн; 2) хэсгийн бүх тоглолтын раундын зөрүү; 3) нийт хожсон раундын тоо.

6.3.3. Тоглолтын формат

Map бүрийг дараах тохиргоогоор явуулна. Үүнд:

Үзүүлэлт	Тохиргоо
Тоглолтын формат	MR12 – нийт 24 раунд, 13 раунд түрүүлж хожсон баг ялна

Үзүүлэлт	Тохиргоо
Нэмэлт хугацаа (overtime)	Оноо 12:12 болсон тохиолдолд MR3 (6 раунд, 4 раунд түрүүлж хожсон баг ялна), эхлэх мөнгө $10,000; ялагч тодрох хүртэл давтана
Раундын хугацаа	1 минут 55 секунд
Раунд эхлэхийн өмнөх хөлдөөх хугацаа (freeze time)	15 секунд
Тэсрэх бөмбөгийн хугацаа (C4)	40 секунд
Тактикийн завсарлага	Map тутам баг бүр 30 секундын 3 удаа; нэмэлт хугацаа (overtime) бүрт баг бүрт 1 удаа нэмэгдэнэ
Техникийн завсарлага	Map тутам баг бүр нийт 10 минут хүртэл; шалтгааныг Ерөнхий шүүгчид тэр даруй мэдэгдэнэ
Тал (CT/T) сонголт	Ban/pick-ийн дүрмийн дагуу эсвэл хутганы раундаар (knife round) шийдвэрлэнэ

Тоглолтын үеэр тоглогч нь сүлжээнээс салсан тохиолдолд: эхний раундад аль нэг тоглогчид гэмтэл (damage) учрахаас өмнө салсан бол раундыг дахин эхлүүлнэ; бусад тохиолдолд тухайн раундыг дуусгаж, техникийн завсарлага авна. Тоглогч 10 минутын дотор холбогдож чадаагүй тохиолдолд Ерөнхий шүүгчийн зөвшөөрлөөр сэлгээний тоглогчоор орлуулах эсвэл дутуу бүрэлдэхүүнээр (4-өөс доошгүй тоглогчтой) үргэлжлүүлнэ. 4-өөс цөөн тоглогчтой үлдсэн баг нь тухайн map-ийн ялагдал хүлээнэ.

6.3.4. Map сонголт

Тэмцээнд ашиглах Map pool-ийг Valve компанийн тухайн үеийн албан ёсны Active Duty map pool-ийн 7 map-ээр бүрдүүлж, техникийн зөвлөгөөнөөр зарлана. Map сонголтыг багуудын ban/pick зарчмаар явуулна. Ban/pick-ийг эхлэх багийг сугалаа эсвэл зоос шидэх замаар тодорхойлно (цаашид "А баг", нөгөө багийг "Б баг" гэх).

BO1 тоглолтын ban/pick дараалал:

1. А баг 1 map хасна (ban);
2. Б баг 1 map хасна;
3. А баг 1 map хасна;
4. Б баг 1 map хасна;
5. А баг 1 map хасна;
6. Б баг 1 map хасна;
7. Үлдсэн map дээр тоглох бөгөөд тоглох талыг хутганы раундаар шийдвэрлэнэ.

BO3 тоглолтын ban/pick дараалал:

1. А баг 1 map хасна (ban);
2. Б баг 1 map хасна;
3. А баг 1 дэх map-ийг сонгоно (pick), Б баг тал сонгоно;
4. Б баг 2 дахь map-ийг сонгоно, А баг тал сонгоно;
5. А баг 1 map хасна;
6. Б баг 1 map хасна;

7. Үлдсэн map нь шийдвэрлэх (decider) 3 дахь map болох бөгөөд тоглох талыг хутганы раундаар шийдвэрлэнэ.

6.3.5. Техникийн шаардлага

Тэмцээний техникийн шаардлагыг дараах байдлаар тогтооно. Үүнд:

- **Тоглоомын хувилбар:** Тэмцээний өдрийн байдлаарх CS2-ийн хамгийн сүүлийн албан ёсны шинэчлэл;
- **Серверийн тохиргоо:** Тоглолтыг Зохион байгуулагчийн бэлтгэсэн тусгай (dedicated) сервер дээр, энэхүү удирдамжийн 6.3.3-т заасан тохиргоогоор явуулна. Серверийн тохиргоог зөвхөн Зохион байгуулагчийн техникийн ажилтан өөрчилнө;
- **Anti-cheat шаардлага:** Тоглогчийн аккаунт нь Valve Anti-Cheat (VAC) болон тоглоомын хоригтой (game ban) байх ёсгүй. Зохион байгуулагч нь нэмэлт хяналтын программ ашиглах, тоглогчийн дэлгэц, төхөөрөмжийг шалгах эрхтэй;
- **Аккаунтын шаардлага:** Тоглогч бүр өөрийн нэр дээрх Steam аккаунтаар тоглох бөгөөд аккаунтын нэр, Steam ID-г бүртгэлийн үеэр ирүүлнэ. Бүртгэлийн дараа аккаунт солихыг Зохион байгуулагчийн зөвшөөрөлгүйгээр хориглоно; Зохион байгуулагчийн компьютер дээр нэвтрэх тул тоглогч нь Steam Guard баталгаажуулалт хийх гар утсаа авч ирнэ;
- **Компьютер, төхөөрөмж ашиглах журам:** Тоглолтыг Зохион байгуулагчийн бэлтгэсэн компьютер дээр явуулна. Тоглогч нь өөрийн хулгана, гар, чихэвч, хулганы дэвсгэрийг авчирч ашиглаж болох бөгөөд тоглолт эхлэхээс өмнө техникийн ажилтнаар шалгуулна. Нэмэлт программ, макро суулгах, USB төхөөрөмжөөр зөвшөөрөгдөөгүй файл оруулахыг хориглоно. Тоглогч нь өөрийн тохиргоог (config) тоглолт эхлэхээс өмнө Зохион байгуулагчийн олгосон бэлтгэлийн хугацаанд тохируулж дуусгана.

6.3.6. Хориглох үйлдэл

Тэмцээний явцад дараах үйлдлийг хориглоно. Үүнд:

- Cheat, hack болон зөвшөөрөгдөөгүй программ ашиглах;
- Тоглоомын алдаа, bug-ийг санаатай ашиглаж давуу байдал бий болгох;
- Бусдын аккаунтаар тоглох;
- Тоглолтын үр дүнг санаатайгаар тохиролцох;
- Өрсөлдөгчийг доромжлох, заналхийлэх;
- Тоглолтын үеэр зөвшөөрөлгүй гаднын мэдээлэл авах (ghosting), үзэгчид, дэмжигчдээс мэдээлэл авах;
- Тактикийн завсарлага, хагас хоорондын болон map хоорондын завсарлагаас бусад үед дасгалжуулагч, сэлгээний тоглогч нь тоглож буй тоглогчидтой харилцах;
- Тоглоомын төвийн дотоод журмыг мөрдөх
- Зохион байгуулагчийн техникийн тохиргоог дур мэдэн өөрчлөх.

Зөрчлийн шинж чанараас хамааран тухайн тоглогч болон багт нь сануулах, раунд хасах, map-ийн ялагдал тооцох, тоглолтын ялагдал тооцох эсвэл Тэмцээнээс хасах хүртэл арга хэмжээг авч болно. Cheat ашигласан, тоглолтын үр дүнг тохиролцсон нь тогтоогдсон тохиолдолд тухайн багийг Тэмцээнээс шууд хасна.

Товлосон цагаас хойш 10 минут хоцорсон баг нь эхний map-ийн ялагдал (13:0) хүлээх бөгөөд BO1 тоглолтын хувьд энэ нь тоглолтын техникийн ялагдал болно. BO3 тоглолтод 20 минут хоцорсон баг нь тоглолтын техникийн ялагдал (2:0) хүлээнэ.

6.4. DOTA 2

Тэмцээнийг Valve компанийн албан ёсны одоо хүчин төгөлдөр хувилбар болох DOTA 2 тоглоомоор зохион байгуулна.

> **Тэмцээн зохион байгуулах хугацаа, байршил**
>
> **Хэзээ:** 2026 оны 10 дугаар сарын 30-ны өдөр (Баасан гараг)
>
> **Цаг:** 09:00–23:00
>
> **Хаана:** PGaming e-Sport Center /Хаяг: Талбайн баруун урд Улсын Драмын Эрдмийн Театрын хажууд Soyombo Tower-ийн 1 давхар/

6.4.1. Багийн бүрэлдэхүүн

- Үндсэн тоглогч – 5
- Сэлгээний тоглогч – 1 хүртэл
- Дасгалжуулагч – 1 хүртэл (заавал биш). Дасгалжуулагч нь тоглолтын явцад зөвхөн 6.3.6-д заасан завсарлагын үеэр багтайгаа харилцана, багийн сэлгээний тоглогч нь засварлагааны үед болон бусад үед тоглолтонд хөндлөнгөөс оролцох хориотой болно.
- Нэг баг нь нэг ахлагчтай байна.
- Бүх тоглогч нь тухайн байгууллагын ажилтан байна.

6.4.2. Тэмцээний систем

Хэсгийн шат (Group Stage), шууд хасагдах (Single Elimination) хосолсон системийг ашиглана.

Тэмцээний эхний шатны тоглолтыг BO1 (нэг match), хасагдах болон шийдвэрлэх тоглолтуудыг BO3 (гурван match-аас хоёрыг түрүүлж хожих) хэлбэрээр зохион байгуулна. Цагийн хуваарьт нийцүүлэн техникийн зөвлөгөөнөөр эцэслэн батална.

Хэсгийн шатанд багуудыг хожлын тоогоор эрэмбэлнэ.

6.4.3. Тоглолтын формат

Мар бүрийг дараах тохиргоогоор явуулна. Үүнд:

Үзүүлэлт	Тохиргоо
Тоглолтын формат	Captains mode
Техникийн завсарлага	Мар тутам баг бүр нийт 10 минут хүртэл; шалтгааныг Ерөнхий шүүгчид тэр даруй мэдэгдэнэ
Тал (Dire/Radiant) сонголт	Тоглолт эхлэхийн өмнө Coin Toss-оор шийднэ

Тоглолтын үеэр тоглогч нь сүлжээнээс салсан тохиолдолд завсарлага авна. Тоглогч 10 минутын дотор холбогдож чадаагүй тохиолдолд Ерөнхий шүүгчийн зөвшөөрлөөр дутуу бүрэлдэхүүнээр (4-өөс

доошгүй тоглогчтой) үргэлжлүүлнэ. 4-өөс цөөн тоглогчтой үлдсэн баг нь тухайн match-ийн ялагдал хүлээнэ.

6.4.5. Техникийн шаардлага

Тэмцээний техникийн шаардлагыг дараах байдлаар тогтооно. Үүнд:

- **Тоглоомын хувилбар:** Тэмцээний өдрийн байдлаарх DOTA2-ийн хамгийн сүүлийн албан ёсны шинэчлэл;
- **Серверийн тохиргоо:** Тоглолтыг local сервер дээр явуулна. Серверийн тохиргоог зөвхөн Зохион байгуулагчийн техникийн ажилтан өөрчилнө;
- **Аккаунтын шаардлага:** Тоглогч бүр өөрийн нэр дээрх Steam аккаунтаар тоглох бөгөөд аккаунтын нэр, Steam ID-г бүртгэлийн үеэр ирүүлнэ. Бүртгэлийн дараа аккаунт солихыг Зохион байгуулагчийн зөвшөөрөлгүйгээр хориглоно; Зохион байгуулагчийн компьютер дээр нэвтрэх тул тоглогч нь Steam Guard баталгаажуулалт хийх гар утсаа авч ирнэ;
- **Компьютер, төхөөрөмж ашиглах журам:** Тоглолтыг Зохион байгуулагчийн бэлтгэсэн компьютер дээр явуулна. Тоглогч нь өөрийн хулгана, гар, чихэвч, хулганы дэвсгэрийг авчирч ашиглаж болох бөгөөд тоглолт эхлэхээс өмнө техникийн ажилтнаар шалгуулна. Нэмэлт программ, макро суулгах, USB төхөөрөмжөөр зөвшөөрөгдөөгүй файл оруулахыг хориглоно. Тоглогч нь өөрийн тохиргоог (config) тоглолт эхлэхээс өмнө Зохион байгуулагчийн олгосон бэлтгэлийн хугацаанд тохируулж дуусгана.

6.4.6. Хориглох үйлдэл

Тэмцээний явцад дараах үйлдлийг хориглоно. Үүнд:

- Cheat, hack болон зөвшөөрөгдөөгүй программ ашиглах;
- Тоглоомын алдаа, bug-ийг санаатай ашиглаж давуу байдал бий болгох;
- Бусдын аккаунтаар тоглох;
- Тоглолтын үр дүнг санаатайгаар тохиролцох;
- Өрсөлдөгчийг доромжлох, заналхийлэх;
- Тоглолтын үеэр зөвшөөрөлгүй гаднын мэдээлэл авах (ghosting), үзэгчид, дэмжигчдээс мэдээлэл авах;
- Тактикийн завсарлага, хагас хоорондын болон map хоорондын завсарлагаас бусад үед дасгалжуулагч, сэлгээний тоглогч нь тоглож буй тоглогчидтой харилцах;
- Тоглоомын төвийн дотоод журмыг мөрдөх
- Зохион байгуулагчийн техникийн тохиргоог дур мэдэн өөрчлөх.

Зөрчлийн шинж чанараас хамааран тухайн тоглогч болон багт нь сануулах, раунд хасах, match-ийн ялагдал тооцох, тоглолтын ялагдал тооцох эсвэл Тэмцээнээс хасах хүртэл арга хэмжээг авч болно. Cheat ашигласан, тоглолтын үр дүнг тохиролцсон нь тогтоогдсон тохиолдолд тухайн багийг Тэмцээнээс шууд хасна.

Товлосон цагаас хойш 10 минут хоцорсон баг нь эхний match-ийн ялагдал хүлээх бөгөөд BO1 тоглолтын хувьд энэ нь тоглолтын техникийн ялагдал болно. BO3 тоглолтод 20 минут хоцорсон баг нь тоглолтын техникийн ялагдал (2:0) хүлээнэ.

Долоо. Бүртгэл

Оролцогч байгууллага нь бүртгэлийн маягтад дараах мэдээллийг ирүүлнэ. Үүнд:

- Байгууллагын нэр;
- Лого;
- Багийн нэр;
- Спортын төрөл;
- Багийн ахлагчийн овог, нэр;
- Холбоо барих утас;
- И-мэйл;
- Цээж зураг 1 хувь /мандат олгоход ашиглах/
- CS2 төрөлд оролцох тоглогчдын Steam аккаунтын нэр, Steam ID;
- Шаардлагатай бусад мэдээлэл.

Хүснэгт 1. Мэдүүлэх хуудас

№	Цээж зураг	Тамирчны хувийн дугаар	Овог нэр	Албан тушаал	Регистр	Хүйс	Цол зэрэг	Үүрэг
1								

*Цээж зураг нь 2026 онд авхуулсан байна

Бүртгэлийн хугацаа дууссаны дараа ирүүлсэн хүсэлтийг Зохион байгуулагч нь хүлээн авахгүй байх эрхтэй. Бүртгэл нь оролцооны хураамж төлөгдсөнөөр баталгаажна.

Оролцох байгууллагууд тэмцээнд ямар ямар төрлөөр оролцох тухайгаа google forms-р 2026 оны 10 дугаар сарын 23-ны дотор мэдэгдэнэ.

Бүртгэлийн холбоос:

Төрөл	Бүртгэлийн холбоос
Сагсан бөмбөгийн бүртгэл:	https://forms.gle/aL9BuKrtKAhg7LJR7
Darts бүртгэл:	https://forms.gle/GCm2FoFrTSpQrMpRA
CS2 бүртгэл:	https://forms.gle/N7y95pUtLdk2yho98
Dota 2 бүртгэл:	https://forms.gle/MrK14ZoQszuGnZ466

Найм. Техникийн зөвлөгөөн, сугалаа

Тэмцээн эхлэхээс өмнө багуудын ахлагчдын техникийн зөвлөгөөнийг зохион байгуулна. Техникийн зөвлөгөөнийг 2026 оны 10 сарын 27-ны Мягмар гарагт 14:00 IT Park, 104 тоот өрөөнд болно. Техникийн зөвлөгөөнөөр дараах асуудлыг хэлэлцэн шийдвэрлэнэ. Үүнд:

- Тэмцээний дүрэм;
- Тоглолтын систем;
- Хуваарь;
- Сугалаа;
- Шүүлтийн асуудал;
- Маргаан шийдвэрлэх журам;
- E-sport техникийн тохиргоо, map pool.

Техникийн зөвлөгөөнд багийн ахлагч нь заавал оролцоно. Ахлагч оролцоогүй тохиолдолд тухайн баг нь техникийн зөвлөгөөний шийдвэр, сугалааны дүнг хүлээн зөвшөөрсөнд тооцогдоно.

Ес. Тэмцээний ерөнхий дүрэм

1. Оролцогчид нь тоглолт эхлэхээс хамгийн багадаа 30 минутын өмнө ирж бүртгүүлэн, бэлэн байдлыг хангана.
2. Тоглолт эхлэх цагт баг нь бүрэлдэхүүнгүй тохиолдолд Зохион байгуулагч нь техникийн ялагдал гэж тооцох эрхтэй. Хоцролтын хүлцэх хугацааг тухайн спортын төрлийн дүрмээр тогтооно.
3. Оролцогчид нь Зохион байгуулагч, шүүгч болон бусад оролцогчийг хүндэтгэнэ.
4. Спортын бус үйлдэл, хэрүүл маргаан, бусдыг доромжлох, зүй бус үг хэллэг ашиглахыг хориглоно.
5. Согтууруулах ундаа хэрэглэсэн, мансууруулах бодисын нөлөөнд байгаа оролцогчийг Тэмцээнд оролцуулахгүй.
6. Тэмцээний явцад гарсан маргааныг зөвхөн тухайн багийн ахлагч нь Зохион байгуулагчид албан ёсоор гаргана.
7. Зохион байгуулагч нь Тэмцээний хэвийн үйл ажиллагаа, аюулгүй байдлыг хангах зорилгоор дүрэм болон хуваарьт шаардлагатай өөрчлөлтийг оруулах эрхтэй бөгөөд өөрчлөлтийг багуудын ахлагчдад нэн даруй мэдэгдэнэ.

Арав. Эсэргүүцэл, маргаан шийдвэрлэх

Тоглолттой холбоотой эсэргүүцлийг тухайн тоглолт дууссанаас хойш 15 минутын дотор багийн ахлагч бичгээр эсвэл Зохион байгуулагчийн тогтоосон цахим хэлбэрээр гаргана. Эсэргүүцэлд зөрчлийн агуулга, гарсан цаг хугацаа, нотлох баримтыг (зураг, видео бичлэг, тоглоомын demo файл гэх мэт) тусгана.

Эсэргүүцлийг дараах шатлалаар хянан шийдвэрлэнэ. Үүнд:

- Ерөнхий шүүгч;
- Тухайн төрөл хариуцсан зохицуулагч;
- Тэмцээний зохион байгуулах хороо.

Шүүгчийн тоглолтын явцад гаргасан үнэлгээний шийдвэр (алдаа, оноо, сум тооцох эсэх гэх мэт) нь эсэргүүцлийн сэдэв болохгүй. Зохион байгуулах хорооны эцсийн шийдвэрийг талууд нь дагаж мөрдөнө.

Арван нэг. Шагнал, урамшуулал

Тэмцээний төрөл тус бүрийн эхний гурван байрыг эзэлсэн баг, тамирчдыг дараах байдлаар шагнана. Үүнд:

- **I байр** – Цом, алтан медаль, өргөмжлөл, мөнгөн шагнал
- **II байр** – Мөнгөн медаль, өргөмжлөл, мөнгөн шагнал
- **III байр** – Хүрэл медаль, өргөмжлөл, мөнгөн шагнал
- **MVP** шалгаруулж, цом, өргөмжлөл, мөнгөн шагнал

Арван хоёр. Байгууллагын нэгдсэн дүн

Тэмцээний бүх төрлийн амжилтыг нэгтгэн "IT Challenge Overall Champion" байгууллагыг шалгаруулж болно. Төрөл тус бүрт эзэлсэн байранд дараах оноог олгоно. Үүнд:

Байр	Оноо
I байр	10
II байр	7
III байр	5
IV байр	3
Оролцоо	1

Бүх тэмцээний оноог нэгтгэн хамгийн өндөр оноо авсан байгууллага нь нэгдсэн аваргаар шалгарна. Оноо тэнцсэн тохиолдолд I байрны тоо, дараа нь II байрны тоо, III байрны тоог дараалан харгалзан үзнэ. Нэг байгууллага нь нэг төрөлд хэд хэдэн баг, тамирчин оролцуулсан тохиолдолд хамгийн өндөр байр эзэлсэн баг, тамирчны оноог тооцно. Багт өргөмжлөл олгоно.

Арван гурав. Оролцооны хураамж

Тэмцээний хураамж төрөл тус бүрээр:

Төрөл	Хураамж
Сагсан бөмбөг	870,000 төгрөг (нэг баг)
Дартс	420,000 төгрөг (нэг баг)
Counter-Strike 2 (CS2)	830,000 төгрөг (нэг баг)
Dota 2	830,000 төгрөг (нэг баг)

Оролцооны хураамжийг бүртгэл баталгаажихаас өмнө Зохион байгуулагчийн ХХБ-ны **390004000404370917** дансанд төлсөн байна. Хураамжид Тэмцээний зохион байгуулалт, талбай, шүүлт, шагнал болон бусад үйлчилгээний зардлыг тусгаж болно. Бүртгэл баталгаажсаны дараа Тэмцээнээс татгалзсан тохиолдолд төлсөн хураамжийг буцаан олгохгүй.

Арван дөрөв. Эрүүл мэнд, аюулгүй ажиллагаа

- Оролцогч нь өөрийн эрүүл мэндийн байдалд тохируулан Тэмцээнд оролцоно.
- Спортын тэмцээний үеэр Зохион байгуулагч нь анхны тусламжийн бэлэн байдлыг хангана.
- Оролцогч нь өөрийн бүрүүтай үйлдэл болон Тэмцээний дүрэм зөрчсөнөөс үүссэн эрсдэлийг өөрөө хариуцна.
- Тэмцээн зохион байгуулагч нь талбай, техник, цахилгаан болон тоног төхөөрөмжийн аюулгүй ажиллагааг урьдчилан шалгасан байна.
- Дартсын тоглолтын талбайд тоглогч, шүүгчээс бусад хүн шидэх шугам болон байны хоорондох зайд орохыг хориглоно.
- Оролцогч, дэмжигчид нь Зохион байгуулагчийн өмч, тоног төхөөрөмжийг гэмтээсэн тохиолдолд хохирлыг бүрэн хариуцна.

Арван тав. Шударга тоглолт ба ёс зүй

“IT Challenge” нь зөвхөн аварга шалгаруулах бус, мэдээллийн технологийн салбарын хамтын ажиллагаа, нөхөрлөл, нэтворкингийг хөгжүүлэх арга хэмжээ байна. Тэмцээний үндсэн үнэт зүйлс нь:

Respect – Teamwork – Fair Play – Innovation

Өрсөлдөгч, шүүгч болон Зохион байгуулагчийг хүндэтгэх нь Тэмцээний үндсэн соёл байна. Оролцогч, дэмжигч бүр нь энэхүү зарчмыг сахиж, байгууллагынхаа нэр хүндийг эрхэмлэн оролцоно.

Арван зургаа. Мэдээлэл, сурталчилгаа

Тэмцээний үеэр зураг, видео бичлэг хийгдэж, Зохион байгуулагч болон хамтран ажиллагч байгууллагуудын мэдээллийн сувгаар нийтлэгдэж болно. Тэмцээнд бүртгүүлснээр оролцогч нь өөрийн дүрс бичигдсэн зураг, бичлэгийг Тэмцээний мэдээлэл, сурталчилгааны зорилгоор ашиглахыг зөвшөөрсөнд тооцогдоно.

Байгууллагууд нь өөрсдийн лого болон шаардлагатай маркетингийн материалыг 2026 оны 10 дугаар сарын 23-ны дотор Зохион байгуулагчид google forms-р хүргүүлнэ.

Арван долоо. Холбоо барих

Зохион байгуулагч:

Мэдээллийн технологийн нэгдсэн холбоо (МИТА) ТББ (цаашид “Зохион байгуулагч” гэх)

Хамтран зохион байгуулагч: Хэрэглэгчийн систем нийлүүлэгчдийн холбоо (ХСНХ), Мэдээллийн технологийн тоног төхөөрөмж, шийдэл нийлүүлэгчдийн холбоо (МТТТШНХ), Монголын программ хангамж үйлдвэрлэгчдийн холбоо (МОСА)

Холбоо барих утас:

Чиглэл	Утас	Хариуцагч
Сагсан бөмбөг	88117015	Азжаргал
CSGO болон DOTA	89107215	Мөнхнаран
Дартс	89036990	Одбилэг
Ерөнхий асуудлаар	94999598	Э.Уранцэцэг