

Департамент образования и науки города Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
города Москвы «Центр детского творчества «Строгино»

«Утверждаю» _____ Т. Корочина
Директор ГБОУ ДО ЦДТ «Строгино»



Положение
о проведении городского турнира по компьютерному спорту
«Юные таланты Строгино»

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения Турнира по компьютерному спорту «Юные таланты Строгино» (далее – Турнир).
- 1.2. Организатор Турнира – Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования города Москвы «Центр детского творчества «Строгино».
- 1.3. Для проведения Турнира создается организационный комитет (далее – Оргкомитет), главная судейская коллегия (далее - ГСК).

2. Цели и задачи

Цель:

популяризация компьютерного спорта, профессиональной ориентации молодежи в киберспортивной сфере, приобщение к освоению и применению современных компьютерных технологий для достижения успехов в области киберспортивных дисциплин.

Задачи:

- развитие компьютерного спорта на территории города Москвы;
- пропаганда здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом подростков;
- организация активного досуга подростков;

3. Условия участия в турнире

- 3.1 К участию в Турнире допускаются детские объединения организаций различной ведомственной принадлежности города Москвы.
- 3.2 Участие в Турнире командное или индивидуальное в зависимости от вида дисциплины.
- 3.3 Возраст участников – старше 10 лет категории.
- 3.3.1 Турнир проводится в двух номинациях:
 - Dota 2 (командный вид программы) – 5 участников в команде;
 - Clash Royale (одиночный вид программы) – 1 участник в команде;
- 3.4 Оргкомитет вправе отказать в приеме заявки, если представленная документация не соответствует Положению.
- 3.5 Участие в Турнире означает согласие участника и (или) его законного представителя на обработку (сбор, систематизацию, хранения, уточнение, обновление, использование,

распространение, обезличивание, блокирование, трансграничную передачу, уничтожение) персональных данных участника: фамилия, имя, отчество ребенка, дата рождения, название коллектива и образовательной организации, где обучается ребенок, фотографии, видеоизображения, в целях: создание отчетов, рейтингов, программ выступлений, публикация в Сети Интернет, на информационных досках Организатора, создание печатной продукции, без ограничения и по усмотрению организатора.

4. Организация турнира

4.1 Для подготовки и проведения Турнира формируется Главная судейская коллегия (далее – ГСК);

4.2 ГСК определяет порядок проведения Турнира, содержание испытаний, систему экспертных оценок, порядок награждения победителей и участников, подводит итоги Турнира.

4.3 ГСК формирует жюри и утверждает список участников Турнира.

4.4. ГСК имеет право по своему усмотрению вводить дополнительные номинации.

5. Порядок и сроки проведения турнира

5.1

1 этап – прием заявок на участие в турнире

2 этап – игры отборочного этапа

3 этап – игры финального этапа

5.2 Соревнования проводятся в онлайн-формате в период с 15 ноября 2021 года по 1 марта 2022 года :

5.2. 1. Первый этап - 15.11. – 22.11. 2021 года.

- прием заявок на участие в Соревнованиях.

5.2.2 Заявки на участие принимаются через форму-опросник:

<https://forms.gle/BwUz8zxmPaL4UfMN8>

5.2.3 Второй этап – 24.11.2021 года - 23.12.2021 года

Проведение турнирных игр отборочного этапа, выявление участников соревнований, прошедших в финальный этап.

5.2.4 Третий этап (заключительный) – 17.01.2022-01.03.2022 года.

Проведение турнирных игр финального этапа, выявление победителей Соревнований согласно номинациям.

6. Подведение итогов и награждение

6.1. Участники, занявшие первое, второе и третье места в индивидуальных номинациях Турнира, награждаются дипломами I, II, III степени соответственно и призами.

6.2. Участники, занявшие первое, второе и третье места в командных номинациях Турнира, награждаются дипломами I, II, III степени соответственно и призами (каждый из состава команды получает комплект наград согласно занятому его командой месту в Турнире).

6.3. Остальные участники Турнира отмечаются благодарностями.

По вопросам организации и проведения обращаться в ГБОУ ДО ЦДТ «Строгино»:

Ломакин Иван Алексеевич тел. +7 985-558-75-65

адрес почты — strogincyberclub@gmail.com

Технические правила Турнира и формат проведения

Все участники Турнира должны присоединиться к Discord-каналу <https://discord.gg/ZPtJrxzksF> для участия в играх и координации Турнира ГСК. На данном канале каждый участник должен указать в своем нике действительные фамилию и имя для верной идентификации игроков.

1.Права и обязанности участников

1.1. Участники, законные представители Участников, обязаны:

- общаться с официальными лицами Турнира и другими участниками на русском языке;
- знать и исполнять предписания нормативных документов Турнира;
- нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
- соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- незамедлительно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в играх, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
- доводить до ГСК результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
- делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
- допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
- оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности;

- соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК, в том числе предъявлять по запросу судей документы, подтверждающие личность участников (с использованием видеосвязи при проведении матчей в формате онлайн);
- обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Соревнований (для этапов, проводящихся в формате онлайн).

1.2. Участникам запрещается:

- использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнований, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнований;
- получать из внешних источников информацию, способную оказать влияние на ход матча (в видах программы Dota 2, Clash Royale);
- оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Турнира;
- использовать в ходе Турнира разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
- осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Турнире, третьему лицу.

2. Формат и система проведения Турнира

2.1. Турнир включают в себя следующие виды программы:

- Clash Royale (индивидуальный вид программы, платформа – мобильные устройства);
- Dota 2 (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа – ПК).

Основная программа Турнира состоит из двух этапов: отборочный и финальный.

2.2. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы ГСК определяет порядок проведения жеребьевки и создает турнирную сетку.

2.3. Расписание матчей отборочного этапа определяется ГСК и публикуется в Discord-канале соревнований. По виду Clash royale, участники самостоятельно проводят встречи в указанные сроки согласно турнирной таблице и отправляют их члену ГСК через Discord-канал. По виду DOTA2 участники заранее оповещаются о времени и дате матча и играют его под контролем члена ГСК.

2.3.1 Если иное не установлено ГСК, отборочный этап в видах программы Clash Royale и Dota 2 проходит по олимпийской системе с матчем за 3 место, при этом матчи проводятся в следующих форматах:

Clash Royale – bo5 (до трех побед), Dota 2 – bo1(до одной победы).

После проведения матчей отборочного этапа по всем видам программы, командам начисляются баллы в соответствии с настоящим регламентом.

2.4. После проведения матчей отборочного этапа по всем видам программы, командам начисляются баллы в соответствии с настоящим регламентом. Если не удастся определить призеров, то между этими командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается ГСК.

2.5. В случае отсутствия состава по виду программы или неявки состава на все матчи данного этапа данный состав снимается с участия в Турнире.

2.6. Порядок общения участников с судьями и другими официальными лицами по каждому виду программы происходит через Discord-канал или контакты, указанные в шапке регистрационной формы.

2.7. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 5 минут, разминка перед первым и последующими матчами – 5 минут.

2.8. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 5 минут.

2.9. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.

3. Составы

3.1. Количество участников команд – от 1 до 5 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

- Clash Royale – 1 участник основного состава
- Dota 2 – 5 участников основного состава

3.2. Замены по ходу матчей запрещены.

4. Паузы

4.1. В виде программы Clash Royale паузы в геймах не допускаются.

4.2. В виде программы Dota 2 участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы.

К допустимым причинам относятся следующие:

- непреднамеренный разрыв соединения.
 - неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 4.2.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
- 4.2.2. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.
- 4.2.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

5. Судейство

- 5.1. Судейство матчей осуществляется в соответствии с Нормативными документами Турнира.
- 5.2. В случае совершения участником Турнира нарушения, прямо не предусмотренного правилами компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 5.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 5.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 5.5. Нарушения в виде программы Dota 2:
- написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.
 - начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
- 5.6. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

5.7. В виде программы Dota 2 диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.

5.8. 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 Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

6. Технические проблемы

6.1. В виде программы Clash Royale:

- все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.
- при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

6.2. В виде программы Dota 2:

- при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.
- при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.2. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.
- при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.