



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении первой школьной городской интеллектуально-киберспортивной лиги «Школьная кибер лига г. Якутск 2020»

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении Первой городской школьной интеллектуально-киберспортивной лиги «Школьная кибер лига г. Якутск 2020» (далее — Лига) определяет основные задачи и цели проведения Лиги.

1.2. В рамках Лиги будут проведены турниры среди участников по следующим дисциплинам: «Dota2», «Clash Royale», «Hearthstone» а также организовать трансляцию игр по мере возможности и провести промежуточные открытые соревнования: по игре ГО, электронные шахматы и поиск в сети интернет. Дополнительно (баллы по следующим дисциплинам в общий итог засчитываться не будут) только на региональном этапе будут проведены турниры по: «Counter-Strike: Global Offensive» и «FIFA2020», целью, которой является популяризация компьютерного спорта, охват массовости и подготовить состав сборной Республики Саха (Якутия) для будущих турниров зонального и российского уровней.

2. Цели и задачи

2.1. Основной целью Лиги является развитие компьютерного спорта на территории Республики Саха (Якутия), пропаганда здорового образа жизни и предоставление детям возможности для разностороннего развития.

2.2. Задачами Лиги являются:

- выявление сильнейших спортсменов для формирования списка кандидатов в спортивные профессиональные команды;
- формирование правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди подростков;
- организации активного досуга подростков;
- объединения учащихся общеобразовательных организаций г. Якутск.

3. Организаторы

3.1. РОО «Федерация Компьютерного Спорта РС(Я)»

3.2. Со-организаторы: Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский (подростковый) Центр» городского округа «город Якутск», Управление образования Окружной администрации городского округа г. Якутск.

3.3. По вопросам проведения Лиги обращаться по эл.почте: cyberyakutia@mail.com

3.4. Главным судьей соревнований является Дамдинжапов Баир Жамсоевич.

3.5. Все апелляции подаются главному судье: bairkhan@gmail.com

3.6. Апелляция может быть подана только членом команды.

3.7. Апелляцию рассматривают представители организаторов Лиги.

3.8. Решение Апелляционной комиссии является окончательным, изменениям и обжалованию не подлежит. Решению Апелляционной комиссии обязаны подчиниться все: Судейская коллегия, официальные представители команд, спортсмены.

4. Сроки и место проведения

4.1. Лига пройдет с 12 по 30 октября 2020 года. Дополнительная информация будет опубликована по ссылке: <http://instagram.com/cyberyakutia>

4.2. Место проведения Лиги — <https://discord.gg/N72DwYH>

4.3. Участие в Лиге бесплатное.

5. Общие правила Лиги по компьютерным играм

5.1. Формат Лиги

5.1.1 Формат Лиги определяется в зависимости от количества заявленных участников главным Судьей;

5.1.2. Расписание игр будет опубликовано после регистрации по ссылке: <http://instagram.com/cyberyakutia>;

5.1.3. Обжалование результатов игр проводится в течении 2ух часов после матча;

5.1.4. В лиге будут участвовать школьники возрастной 14-18 лет на дату проведения Лиги 28.09.2020г. и не имеющие действующих профессиональных контрактов в сфере спорта;

5.1.5. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требований, которые будут размещены на платформе Discord: <https://discord.gg/N72DwYH> по всем дисциплинам и промежуточных соревнований;

5.1.6. Формат Лиги: соревновательный;

5.1.7. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча;

5.1.8. За нарушение системы или формата проведения матча судья может назначить команде наказание в виде объявления замечания, объявления предупреждения, поражения в игре или поражения в матче. Конечное решение всегда остается за судьей.

5.2. Требования к участникам

5.2.1. Решение о допуске к участию рассматривается главным Судьей - Дамдинжаповым Баиром Жамсоевичем. Судейская коллегия по отдельным дисциплинам будут назначены до старта Лиги;

5.2.2. К участию в Турнире допускаются все желающие удовлетворяющие соответствующим возрастным критериям;

5.2.3. Лига проводится в смешанной категории: парни и девушки;

5.2.4. К участию в Лиге допускаются участники прошедшие соответствующую регистрацию по ссылке и выполнившие соответствующие требования;

5.2.5. Поддержка микрофона и звука с установленной платформой Discord;

5.2.6. К участию допускаются участники, проживающие только на территории городского округа г. Якутск;

5.2.7. Участники могут участвовать в Лиге только в одной игровой дисциплине;

5.2.8. Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Лиги участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
- сходны или идентичны никнеймам других участников Лиги

или названиям других команд, участвующим в Лиге;

– сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Лиги;

– имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

5.2.9. Обязательная подписка от всех участников на страницы организаторов Лиги в социальной сети Instagram: ФКС РС(Я) @cyberyakutia и «Детский (подростковый) Центр» городского округа «город Якутск» @drcykt.

5.3. Регистрация участников

5.3.1. Регистрация участников с 28 сентября 2020 по 11 октября 2020 21:00 ч;

5.3.2. При раннем наборе запланированного количества участников Организаторы вправе закрыть регистрацию до назначенного срока;

5.3.3. Заявки на участие (регистрация) принимаются на платформе Discord <https://discord.gg/N72DwYH>

5.4. Награждение и призы

5.4.1. Участники, занявшие 1-3 места награждаются памятными дипломами и ценными призами от спонсоров, дополнительная информация будет размещена: <http://instagram.com/cyberyakutia>

5.5. Организация наблюдателей

5.5.1. В каждом матче могут присутствовать наблюдатели от организаторов Лиги или назначенные организаторами ответственные;

5.5.2. Добавлять сторонних наблюдателей в матч нельзя, чтобы избежать подсказок со стороны;

5.5.3. В канал коммуникации команды допускаются только участники турнира и организаторы;

5.5.4. Участникам необходимо предоставить канал коммуникации команды Судьям турнира.

6. Правила проведения турнира по FIFA 20

6.1. Общая информация

6.1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований;

6.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на соответствующей приставке;

6.1.3. Правила проведения турнира могут быть изменены судьей в зависимости от количества участвующих игроков

6.2. Общие правила

- Длительность тайма 6 минут.
- Уровень сложности: легендарный
- Скорость игры: нормальная
- Руки и травмы отключены.
- Погода: Только ясная
- Стадион: Сантьяго Бернабеу или по договорённости любой другой.
- Защита: ТАКТИЧЕСКАЯ!
- Свои тактики: Разрешаются
- Переключение на вратаря запрещено.
- Радар: по обоюдному желанию, можно и отключить
- Камера: тв-трансляция (если оба соперника согласны можно поменять на другую)

7. Правила проведения турнира по Dota 2

7.1. Общая информация

7.1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований;

7.1.3. Турнир проводится в формате Капитанский режим (Captains Mode), также правила могут быть изменены главным судьей;

7.1.4. Система будет объявлена после регистрации всех участников (27.09.2020)

7.1.5. Финал будет проходить по системе сингл best of 3;

7.1.4. Запрещается любое неспортивное поведение. За нарушение в первый раз делается первое предупреждение (всей команде). Повторное нарушение после первого предупреждения влечет за собой исключение всей команды (целиком) с турнира без возможности замены.

7.2. Проведение матчей

7.2.1. Все проблемы будет решать главный судья;

7.2.2. За нарушение системы или формата проведения матча судья может назначить команде наказание в виде объявления замечания, объявления предупреждения, поражения в игре или поражения в матче. Конечное решение всегда остается за судьей.

8. Правила проведения турнира по Counter Strike: Global Offensive

8.1. Основные правила:

- В турнире имеет право принимать участник, количество наигранных часов которого равно или превышает 500 часов.

- Игроки с VAC-баном/Игровой блокировкой к участию не допускаются, кроме игроков, амнистированных организатором турнира. Все, остальные игроки с VAC-банами к участию не допускаются!

- Запрещено использование каких-либо программ (читов), дающих преимущество перед другими участниками соревнований. Игрок, уличенный в использовании стороннего ПО (всех видов читов), получает БАН на всех турнирах под эгидой Федерация компьютерного спорта РС(Я) навсегда.

- Забаненные VAC игроки не могут участвовать в турнире (не важно в какой игре получен бан). Если в составе присутствует основной или запасной игрок с VAC баном, то команде присуждается техническое поражение.

- Если на турнире будет обнаружен игрок с VAC-Ban'ом по CS:GO - игрок будет забанен на всех турнирах под эгидой Федерации компьютерного спорта РС(Я) навсегда

- Если можно проследить причастность игрока к аккаунту с VAC баном (CS:GO) такой игрок не имеет права участвовать в турнире и его команда будет дисквалифицирована, а игрок забанен на всех турнирах от Федерации компьютерного спорта РС(Я)

(Администрации турнира необходимы веские доказательства причастности игрока к аккаунту с VAC баном)

- Если в команде состоит игрок, замеченный в нечестной игре (бан за читерство) на любом сервере или платформе, то его команда будет дисквалифицирована, а игрок забанен на всех турнирах от Федерации компьютерного спорта РС(Я)

(Так же, администрации турнира необходимы неопровержимые доказательства бана на других платформах)

- Игрокам с приватными профилями Steam, запрещено участвовать в турнире. Если все-таки у игрока будет замечен скрытый профиль, то его команда будет дисквалифицирована

- Игроки, имеющие менее 500 часов в CS:GO на своем аккаунте, не имеют права участвовать в турнире. Если в составе присутствует игрок, имеющий менее 500 часов, то его

- команде разрешается сделать замену. В случае нарушения правила, команда будет дисквалифицирована.
- Команды сами должны сличить steamid своих соперников с указанными в регистрации. *(Чтобы узнать steamid соперника на сервере необходимо прописать команду status, далее сверяем с записанными в регистрации, в случае каких-либо неточностей по предоставленным steamid и проверенных на сервере - сразу же сообщить судье!)*
- Использование новых моделек запрещено!
- Регистрироваться на турниры разрешено только за одну команду

8.2. Список карт турнира:

- de_inferno
- de_train
- de_mirage
- de_nuke
- de_vertigo
- de_overpass
- de_dust2

8.3. Определение карты:

Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Первой чёркает команда, находящаяся выше по сетке. Игроки должны связаться с противником через контакты, решить какую карту играют и скинуть судье турнира! Всё это должно быть решено ДО матча, а не после его старта.

8.4. Выбор стороны:

Сторона на карте определяется раундом на ножах.

8.5. Сервера:

Организаторы предоставляют участникам сервера, соответствующие комфортной игре. Игроки, к которых возникают проблемы с какими-либо серверами ОБЯЗАНЫ оповестить об этом судью турнира за полчаса. *(за смену стандартного rcon'a команде присуждается техническое поражение. Команды должны быть готовы к матчу за 15 минут до указанной в расписании даты и времени).*

8.6. Состав команды и замены в течении турнира:

В турнире принимают участие команды в составе 5 человек. Кроме этого в составе могут находиться до 2 запасных игроков. Обратите внимание, что команда может совершать замены до начала первого матча в турнире. Во время турнира проводить замены разрешено в исключительных случаях (необходимо оповестить судью турнира)

8.7. Время матча и явка команд на матч:

8.7.1. Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время;

8.7.2. Допускаются опоздания команд на 10 минут, игру в 4 начинать запрещено.

8.7.3. В случае неявки одной из двух команд, а также более 1 игрока одной из команд в течении 10 минут от времени начала матча зафиксированного в расписании или если команда по различным причинам не может начать матч в течении этого времени - то это влечет за собой Техническое Поражение (ТП).

8.8. Обязательные условия проведения матчей:

- Point of View demo - Все игроки обязаны записывать PoV demo на своем компьютере во время всего матча. Pov-демо должны храниться у игрока в течение 24 часов после окончания матча.

- Запрещено использование читов и программ, влияющих на игровой процесс и облегчающих условия игры игроку.

- Консольная команда `net_graph` должна стоять на значении 1.

(В случае невыполнения вышеуказанных пунктов, команде засчитывается техническое поражение).

8.9. Отключение игрока от сервера (дисконнект):

Если игрок вылетел, капитан команды нажимает паузу в конце раунда и ждут возвращения игрока в игру. Техническая пауза может длиться до 10 минут, после чего команды обязаны продолжить матч. В случае задержки паузы более, чем на 10 минут - команда-инициатор получает Техническое Поражение (ТП).

8.10. Time Out:

Каждая команда имеет право на четыре 30-секундных тайм аут за КАРТУ! Капитан нажимает паузу в конце раунда и с этого момента начинается отсчет времени.

8.11. Протест. Подача и рассмотрение:

8.11.1. Заявка на протест принимается в течении 10 минут после завершения матча.

Разрешено затребовать не более 2 POV. Команда, у которой запросили POV имеет 10 минут на предоставление соответствующих материалов.

8.11.2. Игроки, запросившие протест сами просматривают демо противника, после чего скидывают тики с подозрительными моментами судье турнира!

8.11.3 Запрещены любые споры с Судьёй турнира, также необоснованные обвинения другой команды в нечестной игре! Судья турнира может дисквалифицировать команду без объяснения причин! Правила могут дополняться или изменяться во время проведения турнира главным Судьёй.

9. Правила проведения турнира по Hearthstone

9. Общая информация

9.1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

9.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net. Регион учетной записи: Европа.

9.1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

9.2. Проведение матчей

9.2.1. Режим игры "Стандартный".

9.2.2. Допускается использование всех классов и карт, которые доступны в "Стандартном режиме игры".

9.2.3. Участник, расположенный выше по сетке, отправляет оппоненту запрос в друзья и приглашает в матч.

9.2.4. Участники обязаны делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей.

9.3. Общение с судьями Соревнований

9.3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/N72DwYH> (далее – Чат) и в личных

чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

10. Правила проведения турнира по Clash Royale

10.1. Общая информация

10.1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

10.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная версия в сервисе Google Play и AppStore. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.

10.1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатор.

10.2. Настройки игры

10.2.1. Режим игры: "Обычный" ("Normal")

10.2.2. Тип состязания: 1v1

10.2.3. Время гейма: 5 минут

10.2.4. Уровень короля: 9

10.2.5. Уровень всех карт: 9

10.3. Проведение игр

10.3.1. В каждой встрече участники должны обменяться приглашениями на бой. Участник с более высоким посеvom (визуально выше по сетке) открывает лобби для дружеского матча. Участник с посеvom ниже входит в игру, созданную его оппонентом. Так должно продолжаться до тех пор, пока в серии не будет выявлен победитель.

10.3.2. В случае ничьей гейм переигрывается с теми же колодами.

10.3.3. Участники могут менять свои колоды между геймами.

10.4. Общение с судьями Соревнований

10.4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/N72DwYH> (далее – Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”.

10.4.2. Как только участнику становится известен его оппонент, он должен связаться с ним в Discord в чат-канале через личное сообщение и предоставить ссылку на добавление в друзья.

11. Правила проведения турнира по Электронным шахматам

11.1. Общая информация

11.1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента соревнований;

11.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе chess.com;

11.1.3. Участник обязан использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора;

11.2. Настройки игры

11.2.1. Матчи проходят в режиме "Дуэль".

11.2.2. Параметры создания вызова для первого гейма:

- Тип: Классика;
- Время: 10 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга;
- Цвет: Случайный.

11.2.3. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончилась патом, или ничьей). Назначается повторный вызов с параметрами:

- Тип: Классика;
- Время: 5 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

11.2.4. Если по окончанию повторного вызова не удалось определить победителя в гейме, назначается третий вызов с параметрами:

- Тип: Классика;
- Время: 1 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

11.3. Проведения матчей

11.3.1. Каждый участник должен зайти на страницу своего матча и добавить в друзья соперника.

11.3.2. Участник находящийся в текущем матче पहले, создаёт матчевое лобби. Создатель комнаты несет ответственность за то, чтобы все настройки были правильными. Хост отвечает за снятие скриншотов, чтобы предоставить доказательства в случае спора с настройкой.

11.3.3. После принятия дуэли и обоих участников есть 20 секунд, чтобы сделать первый ход. Если один из участников не успел сделать ход, то необходимо пересоздать матч с тем же распределением цветов фигур, что и в первой дуэли.

11.3.4. Победившим в гейме считается участник, который смог поставить оппоненту мат, или, при условии окончания времени у другого участника, участник, у которого осталось игровое время.

11.3.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

11.4. Ход спортивных соревнований

11.4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале #школьнаялига (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт "Написать сообщение"). Не позднее,

чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

12. Правила проведения турнира по Поиску в сети Интернет

12.1. Общая информация

12.1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента соревнований;

12.2. Система и формат проведения матчей

12.2.1. Матчи проходят в сети Интернет с использованием любых поисковых систем;

12.2.2. В начале каждого матча участники получают от судей блок из 14 вопросов;

12.2.3. Участники сдают ответы на вопросы матча через интерфейс, предоставляемый организаторами;

12.2.4. Матч прекращается после того, как все участники сдали все ответы или через 60 минут после начала матча;

12.2.5. По итогам матча участники получают по одному баллу за каждый правильный ответ;

12.2.6. По итогам этапа участники распределяются по местам в соответствии с количеством баллов, набранным за все матчи этапа. При равенстве количества баллов места распределяются в соответствии с временем, затраченным участниками на сдачу вопросов.

12.3. Ход спортивных соревнований

12.3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале #судьи (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт "Написать сообщение"). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

13. Трансляции

Отборочные игры и игры гранд-финала будут транслироваться с участием комментаторов и различных стримеров, приглашаем желающих, оставляйте свои контактные данные: cyberyakytia@mail.ru

14. Нарушения и дисквалификация

14.1. Игрок получает техническое поражение за неявку;

14.2. Запрещается использовать различные запрещенные программы;

14.3. Запрещается использовать баги игры для получения преимущества;

14.4. Запрещается оскорблять других участников турнира или организаторов;

14.5. Организаторы оставляют за собой право выбрать меру пресечения токсичного поведения, вплоть до дисквалификации;

14.6. Организаторы оставляют за собой право налагать наказания на игроков не прописанные в настоящем положении, за поступки, повлекшие за собой причинение вреда здоровью участников, нарушения честных принципов спортивной борьбы.

14.7. Будьте порядочными и ведите себя в соответствии со спортивными принципами.

15. Дополнительная информация

Внимание! В зависимости от специфики конкретного мероприятия правила, и программа Лиги могут быть изменены, об этом сообщается в новостях сообществах и анонсах мероприятий.