

УТВЕРЖДАЮ

Председатель
РОО «ФКС РС(Я)»

Б.Ж. Дамдинжапов

2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора ГАНОУ РС(Я)

РРЦ «Юные якутяне»

А.М. Соловьёв

2024 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении отборочного этапа на всероссийский интеллектуально-киберспортивной лиги (Школьная лиги)

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении отборочного этапа интеллектуально-киберспортивной лиги (Школьная лиги) (далее — Чемпионат) определяет основные задачи и цели проведения Чемпионата.

1.2. В рамках Чемпионата будут проведены турниры среди участников по следующим дисциплинам: «Dota2», Мир танков (в режиме Стальной Охотник), Tetris, Электронные шахматы, Поиск в Интернете на время.

2. Цели и задачи

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

2.2. Задачами Чемпионата 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;
- пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди подростков;
- объединения учащихся общеобразовательных организаций РС(Я).

3. Организаторы

3.1. ГАНОУ РС(Я) "Республиканский ресурсный центр "Юные якутяне" и РОО «Федерация Компьютерного Спорта РС(Я)»

3.2. По вопросам проведения Лиги обращаться по эл.почте: cyberyakutia@mail.ru

3.3. Главным судьей соревнований является Бырдакаров Валерий Афанасьевич.

3.4. Все апелляции подаются главному судье: byrdakarov@yandex.ru

3.5. Апелляция может быть подана только членом команды.

3.6. Апелляцию рассматривают представители организаторов Чемпионата.

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

1. Сроки и место проведения

4.1. Чемпионат пройдет с 21 по 27 октября 2024 года. Дополнительная информация будет опубликована по ссылке: https://vk.com/fcs_ykt

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

4.3. Участие в Чемпионате бесплатное.

4.4. Регистрация по ссылке <https://forms.gle/Gwh11fXuhw2HsYKS7>

2. Общие правила Чемпионата по компьютерным играм

5.1. Формат Чемпионата

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

5.1.2. Расписание игр будет опубликовано после регистрации по ссылке: <https://discord.gg/N72DwYH>

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

5.1.4. Возрастная категория 14-18 лет на дату проведения Чемпионата 21.10.2024г. 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 Чемпионата: 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.

5.1.9 Соревнования включают в себя следующие виды программы:

- Электронные шахматы (личный вид программы, платформа — ПК/МУ);
- Поиск в сети Интернет (личный вид программы, платформа — ПК);
- Мир Танков (личный вид программы, платформа — ПК);
- Тетрис (личный вид программы, платформа — ПК);
- Dota 2 (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа — ПК).

5.1.10. Зачет общекомандный. Если несколько сборных команд, претендующих на призовые места, набирают равное количество баллов, призеры определяются в зависимости от занятых ими мест в каждом из видов программы (сначала сравнивается количество занятых составами сборных первых мест, затем, при необходимости, количество занятых составами 13 сборных вторых мест и т.д.). Если таким образом определить призеров не удалось, сравниваются занятые составами сборных команд места в командном виде программы. Если и таким образом не удастся определить призеров, то между этими сборными командами назначаются переигровки, решение по срокам и формату которых принимается ГСК.

5.1.11. Система начисления баллов во всех видах программы:

- 1 место — 105 баллов;
- 2 место — 65 баллов;
- 3 место — 40 баллов;
- 4 место — 25 баллов;
- 5 место (5-8 места) — 15 баллов;
- 9 место (9-16 места) — 10 баллов;
- 17 место (17-32 места) — 5 баллов;
- 33 место и далее — 0 баллов.
- в случае отсутствия состава по виду программы: 0 баллов

5.2 Составы и замены

5.2.1. Количество участников Сборных команд — от 1 до 5 составов по разным видам программы, от 1 до 18 человек всего. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться 14 следующие ограничения по количеству участников:

- Электронные шахматы — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- поиск в сети Интернет — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Мир Танков — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Тетрис — 1 участник основного состава, до 1 участника запасного состава;
- Dota 2 — 5 участников основного состава, до 5 участников запасного состава.

5.3. Чемпионат проводится в 2 этапа

- внутришкольный
- победители между школами;

Победитель Соревнований определяется по сумме набранных баллов всеми составами команды.

3. Регистрация участников

6.1. Регистрация участников с 25 сентября 2024 по 20 октября 2024 22:00 ч;

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

6.3. Заявки на участие (регистрация) принимаются на платформе <https://forms.gle/Gwh11fXuhw2HsYKS7>

4. Требования к участникам

7.1. Решение о допуске к участию рассматривается главным Судьей - Бырдакаровым Валериям Афанасьевичем. Судейская коллегия по отдельным дисциплинам будут назначены до старта Чемпионата;

7.2. Чемпионат проводится в смешанной категории: парни и девушки;

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

7.4. Поддержка микрофона и звука с установленной платформой Discord;

7.5. Участники могут участвовать в Чемпионате только в одной игровой дисциплине;

7.6. Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Чемпионата 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 Чемпионата или названиям других команд, участвующим в Чемпионате;

– сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Чемпионата;

– имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

8. Награждение и призы

8.1. Участники, занявшие 1-3 места награждаются памятными дипломами и медалями, дополнительная информация будет размещена: https://vk.com/fcs_ykt

9. Организация наблюдателей

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

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

9.3. Участникам необходимо предоставить канал коммуникации команды Судьям турнира.

10. Технические правила по виду программы Dota 2

10.1. Общая информация

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

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

10.1.4. Система будет объявлена после регистрации всех участников

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

10.1.4. 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.

10.2. Проведение матчей

10.2.1. Все проблемы будет решать главный судья;

10.2.2. 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.

10.3. Общение с судьями Соревнований

10.3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе: <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 согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

11. Технические правила по виду программы Мир Танков

11.1. Общая информация

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

11.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Lesta Game Center.

11.1.3. 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.

11.2. Проведение матчей

11.2.1. Режим боя: Стальной охотник.

11.2.2. Для принятия участия в состязании участнику необходимо перейти по ссылке. Данная ссылка будет отдельно сообщаться в день соревнования через официальный дискорд канал.

11.2.3. Участник обязан записывать все матчи с использованием встроенной в игру функции записи реплеев. В случае возникновения спорных ситуаций, они помогут принять итоговое решение.

11.2.4. Условия победы в региональном этапе:

- в зачёт идут 5 боёв с наибольшим количеством чистого опыта;
- количество возможных боёв не ограничено;
- минимальное количество боёв: 5;
- ограничение по времени проведения: 2 часа после начала регионального соревнования
- если у нескольких участников сумма чистого опыта за 5 лучших боёв будет одинаковой, то позиция в таблице будет выше у того, кто раньше вступил в соревнование.

12. Технические правила по виду программы Электронные шахматы

12.1. Общая информация

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

12.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе <https://lichess.org/>.

12.1.3. 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.

12.2. Настройки игры

12.2.1. Матчи проходят в режиме «Standard» («Стандарт»).

12.2.2. Параметры создания вызова для первого гейма:

- Контроль времени: По часам;
- Добавление секунд на ход: 0;
- Время: 10 мин;
- Рейтинг: Товарищеская;
- Цвет: Случайный.

12.2.3. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончился патом или ничьей), назначается повторный вызов с параметрами:

- Контроль времени: По часам;
- Добавление секунд на ход: 0;
- Время: 5 мин;
- Рейтинг: Товарищеская.

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

12.2.3.1. Если вновь не удалось выявить победителя в гейме (он закончился патом или ничьей) побеждает тот участник, у которого осталось больше времени.

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

12.3. Проведение матчей

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

12.3.2. Участник, находящийся в текущем матче первым, 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.

12.3.3. После принятия дуэли у 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.

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

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

13. Технические правила по виду программы Поиск в сети Интернет

13.1. Общая информация

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

13.1.2. 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.

13.2. Система и формат проведения матчей

13.2.1. Матчи проходят в сети Интернет с использованием любых поисковых систем.

13.2.2. В начале каждого матча участники получают от судей блок вопросов.

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

13.2.4. Матч прекращается после того, как все участники сдали все ответы или через 30 минут после начала матча.

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

14. Технические правила по виду программы Тетрис

14.1. Общая информация

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

14.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная (http://www.astalavista.ru/index.php?products=tetvis&part=tet_download)).

14.1.3. 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.

14.2. Проведение матчей

14.2.1. В матче принимают участие 2 спортсмена. Каждый спортсмен должен зайти на страницу своего матча и внимательно ознакомиться с данными соперника.

14.2.2. В клиенте игры необходимо нажать левой кнопкой на нике соперника, появится статус, что вы приглашаете его в игру. Либо соперник может это сделать, тогда у вас появится статус приглашения. После принятия приглашения — игра начнется.

14.2.3. Каждый участник вправе настроить свой клиент перед началом соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к настройкам, не рассматриваются.

14.2.4. После принятия дуэли, сразу начинается гейм.

14.2.5. Победившим в гейме считается участник, который одержал победу.

14.2.6. В случае ничьи, гейм должен быть переигран.

14.2.7. Участники ведут счёт в своих матчах самостоятельно, итоги сообщают судьям. В случае конфликтных ситуаций по счёту участники могут обращаться к судьям.

15. Трансляции

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

15. Нарушения и дисквалификация

- 15.1. Игрок получает техническое поражение за неявку;
- 15.2. Запрещается использовать различные запрещенные программы;
- 15.3. Запрещается использовать баги игры для получения преимущества;
- 15.4. Запрещается оскорблять других участников турнира или организаторов;
- 15.5. Организаторы оставляют за собой право выбрать меру пресечения токсичного поведения, вплоть до дисквалификации;
- 12.6. 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.
- 12.7. Будьте порядочными и ведите себя в соответствии со спортивными принципами.

16. Дополнительная информация

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

Председатель ФКС РС(Я)

Исполнитель: Бырдакаров Валерий Афанасьевич 8-(914)-296-86-83



Б.Ж. Дамдинжапов