

«УТВЕРЖДАЮ»
Председатель Мурманского
областного отделения
Общероссийской общественной
организации
«Федерация компьютерного
спорта России»



[Handwritten signature]
С.И. Зайцев
«11» октября 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
И.о. министра спорта
Мурманской области



[Handwritten signature]
С.И. Наумова
«11» октября 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор Государственного
автономного учреждения
Мурманской области «Центр
спортивной подготовки»



[Handwritten signature]
А.А. Зубко
«11» октября 2024 г.

РЕГЛАМЕНТ

о проведении вида программы «компьютерный спорт»,
включенного в физкультурное мероприятие
«Кубка Губернатора Мурманской области среди школьных спортивных клубов»
2024/2025 учебного года

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Вид программы «компьютерный спорт», включенный в физкультурное мероприятие «Кубок Губернатора Мурманской области среди школьных спортивных клубов» 2024/2025 учебного года (далее – Кубок Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту) проводится в соответствии с:

- Положением о проведении физкультурного мероприятия «Кубок Губернатора Мурманской области среди школьных спортивных клубов» 2024/2025 учебного года (далее – Положение), утвержденным Министерством спорта Мурманской области (далее – Министерство), Министерством образования и науки Мурманской области (далее – Министерство образования) и Государственным автономным учреждением Мурманской области «Центр спортивной подготовки» (далее – ЦСП);
- Календарным планом официальных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий Мурманской области на 2024 год, утвержденным приказом Министерства от 28.11.2023 № 755;
- Правилами вида спорта «компьютерный спорт», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 № 22 с последующими изменениями;
- настоящим Регламентом.

За основу регламента Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту взяты:

- Положение о всероссийских соревнованиях по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига», утвержденное Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (далее – ФКС России),
- Регламент всероссийских соревнованиях по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига», утвержденный ФКС России;
- технические правила по виду программы Dota 2, разработанные ФКС России (Приложение № 1 к настоящему Регламенту) (далее – Технические правила).

Цели и задачи проведения Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту:

- развитие компьютерного спорта на территории Мурманской области;
- объединение учащих общеобразовательных организаций по Мурманской области;
- взаимодействие между общеобразовательными организациями в сфере развития компьютерного спорта.
- Выявление сильнейших команд по компьютерному спорту среди школьных спортивных клубов, сформированных из обучающихся одной общеобразовательной организации.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Общее руководство организацией Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту осуществляется Министерством, Министерством образования и науки Мурманской области, Мурманским областным отделением Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (далее – Федерация).

Министерство возлагает полномочия по непосредственной организации и проведению Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту на Государственное автономное учреждение Мурманской области «Центр спортивной подготовки» (далее – ЦСП).

Министерство образования обеспечивает информационное сопровождение Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту.

Федерация осуществляет непосредственное проведение Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту и назначает главную судейскую коллегию (далее – ГСК).

III. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

Для участия в Кубке Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту каждый школьный спортивный клуб подает заявку на участие через форму, размещенную на сайте Федерации в социальной сети ВКонтakte - <https://vk.com/resf51>.

Сроки подачи заявок до 31.10.2024 г.

30.10.2024 в 23 час. 59 мин. (по московскому времени) подача заявок закрывается на сайте Федерации в социальной сети ВКонтakte - <https://vk.com/resf51>.

Кубок Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту проводится в три этапа:

1 этап – муниципальный, проводится в формате онлайн до 10.11.2024

2 этап – зональный, проводится до 30.11.2024 в формате онлайн.

3 этап – финальный, проводится в период с 02.12.2024 по 06.12.2024 в формате ЛАН. Место проведения: г. Мурманск, пр. Ленина, 32 ТРК «Мурманск Молл» в компьютерном клубе «Colizeum».

По итогам заявочной компании, Федерация имеет право внести изменения в систему проведения и технические правила.

Изменения будут опубликованы на сайте Министерства и Федерации.

Все этапы в дисциплине «боевая арена» Dota 2 проходят по олимпийской системе с матчем за 3 место. Формат матчей: Dota 2 – ВОЗ.

Распределение итоговых мест и определение призеров производится в соответствии с результатом игр участников.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

К участию в Кубке Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту допускаются обучающиеся общеобразовательных организаций, достигшие 14 лет на дату 01.09.2024.

В состав ШСК для участия в Кубке Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту включаются:

- обучающиеся в возрасте **14-17 лет (на 01.09.2024 – не менее 14 лет, на 31.12.2024 - не более 17 лет)** одной общеобразовательной организации Мурманской области, зачисленные в общеобразовательную организацию на учебный год 2024/2025, и являющиеся занимающимися школьного спортивного клуба данной общеобразовательной организации.

Участники команды могут выступать только за Образовательную организацию, в которой они обучались на момент начала регистрации и участвовать только в одной команде.

Изменение состава команды НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ.

В именную заявку от общеобразовательной организации вписывается до 10 участников и 1 представитель команды.

Представитель команды обязан представлять интересы команды и поддерживать связь с Федерацией посредством электронной почты.

Информация о назначенном лице и его контактных данных предоставляется на почту Федерации - 51@ro.resf.ru не позднее 23:59 30 октября 2024 года.

V. ПРОГРАММА

№ п/п	Вид программы	Количество участников (с учетом запасных)	Количество представителей	Зачет
1	Компьютерный спорт (дисциплина «боевая арена» Dota 2)	до 10	1	командный

Компьютерный спорт (дисциплина «боевая арена» Dota 2)

Состав каждой команды: 5 игроков, допускается до 5 запасных, в соревновании принимают участие – 5 игроков.

Все участники Кубка Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту должны общаться с судьями и другими участниками на русском языке.

Федерация сохраняет за собой право не допустить до соревнования или отстранить от соревнования команду, в заявке которой содержатся недостоверные данные.

Федерация сохраняет за собой право не допустить до участия в соревновании или отстранить команду, если ее название, названия ее составов по видам программы, и/или аккаунты (никнеймы) обучающихся, входящих в команду:

- защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
- сходны или идентичны никнеймам других участников Соревнований или названиям других команд-участниц соревнования;
- сходны или идентичны никнеймам официальных лиц соревнования;
- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

Участники Соревнований обязаны:

- соблюдать настоящий Регламент и Технические правила;
- выступать в соревновании под никнеймом, указанным в заявке при регистрации на соревнование, при необходимости дополненным тегом команды;
- предоставлять организатору достоверную информацию о себе и своём игровом профиле;
- давать интервью и комментарии к матчам, запланированные и согласованные с судейской коллегией и/или организатором соревнования;
- не препятствовать доступу ГСК соревнования в свои матчи, не начинать свои матчи без прямого указания судьи и/или комментатора матча;
- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к судьям, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнования;
- подчиняться требованиям организаторов и решениям судьи, если они не противоречат настоящему регламенту и техническим правилам соревнования;
- по окончании матча сообщать результат матча судье;
- придерживаться принципов честной спортивной борьбы.

VII. НАГРАЖДЕНИЕ

Команды - победители (1 место) и команды-призеры (2, 3 место) награждаются кубками и грамотами Министерства.

Участники команды - победителя (1 место), и команд - призеров (2, 3 место) награждаются медалями и грамотами Министерства.

Все участники соревнований получают сувенирную продукцию.

Организаторы оставляют за собой право дополнительно награждать и вручать специальные призы от федерации, спонсоров и других организаций.

VIII. ЗАЯВКИ НА УЧАСТИЕ

Федерация направляет итоги заявочной компании в ЦСП **1 ноября 2024 г.** на эл. почту: dudchenko@csp51.ru.

На всех этапах в Кубке Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту принимается и является действительной только **заявка** (с оригиналами печатей). Все другие формы заявок, составленные самостоятельно, не принимаются.

Количественный состав команды в официальной заявке определен данным Регламентом.

Изменение состава команды после подачи заявки НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ.

Каждая команда для участия в Кубке Губернатора среди ШСК по компьютерному спорту должна представить в комиссию по допуску участников:

– техническую заявку по установленной форме (форма заявки будет опубликована в официальном сообществе Федерации в социальной сети ВКонтакте - <https://vk.com/resf51>).

– оригинал общегражданского паспорта или копию первой страницы общегражданского паспорта РФ, заверенную нотариусом; оригинал свидетельства о рождении или копию свидетельства о рождении, заверенную нотариусом;

– полис обязательного медицинского страхования;

– полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев;

– согласие на обработку персональных данных согласно Приложениям № 2, № 3 к Положению.

!!! В заявке обязательно должно быть указано ФИО представителя школьного спортивного клуба (контактный номер), который будет указан в приказе Министерства для получения денежного приза в форме субсидий (за 1 – 3 место в зональном и финальном этапах).

Контактное лицо: Дудченко Татьяна Александровна, заместитель начальника отдела СМР и СВД ГАУМО «ЦСП», 8 (8152) 56-75-00, эл. почта: dudchenko@csp51.ru.

Контактное лицо: Зайцев Сергей Иванович, председатель Мурманского областного отделения Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России», 8 (911) 344-80-75, эл. почта: zaytsevsergey@list.ru.

ОСНОВНАЯ ЗАЯВКА

на участие в Физкультурном мероприятии «Кубок Губернатора Мурманской области среди школьных спортивных клубов» 2024/2025 учебного года по компьютерному спорту

Наименование муниципального образования _____

Общеобразовательная организация _____
(полное наименование в соответствии с Уставом общеобразовательной организации)

Адрес общеобразовательной организации: _____

Телефон общеобразовательной организации: _____

Название школьного спортивного клуба (при наличии) _____

Название команды _____

Капитан команды _____
(один из участников: ФИО, номер телефона)

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения (дд.мм.гггг.)	Дата зачисления в ОО	Класс обучения на 01.09.2024	Дата зачисления в ШСК	Ссылка на vk или tg	Номер контактного телефона	Виза врача (допущен, дата осмотра, подпись врача, печать напротив каждого участника соревнований)
1								
2								
3								
...								

№	Ссылка на steam профиль всех участников (1м указывается капитан команды, рядом с ссылкой пишем ФИО) Пример ссылки: stemcommunity.com/id/suicide4everyone/ Иванов Иван Иванович
1	
2	
3	
...	

Допущено указанных в Кубка Губернатора среди ШСК _____ обучающихся.
(прописью)

Врач _____
(Ф.И.О. полностью)
(М.П. медицинского учреждения)

_____ (подпись врача)

Представитель школьного спортивного клуба _____
(Ф.И.О. полностью) (подпись) контактный телефон _____
email _____

Заявку подтверждаю:

Директор общеобразовательной организации
(М.П.)

_____ (подпись)

_____ (расшифровка)

« _____ » _____ 2024 г.

Технические правила по виду программы Dota 2

1. Общая информация

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

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

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.

2. Настройки игры

2.1. Настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры — Режим Капитанов;
- Местоположение сервера — Западная Европа;
- Разрешить наблюдение — разрешить;
- Задержка DotaTV — 2 минуты;
- Наличие тренера — запретить.

2.2. Перед началом матча команды по договоренности могут изменить местоположение сервера, проинформировав судью. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

3. Проведение матчей

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 участников в каждой.

3.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

3.2.1. Название и пароль от игрового лобби должен быть понятным для команды, который они передадут своим оппонентам.

3.3. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.

3.4. Порядок выбора. Первый гейм — автоматический (бросок монетки).

3.4.1. Если формат проведения во3. Второй гейм — проигравший первый гейм, выбирает право выбора первого пика или стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

4. Общение с судьями соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Telegram в чат-канале <https://t.me/+AbP9IE-NKItiODZi> (далее - Чат) и в личных чат-каналах.

4.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат комнате турнира либо в чат сервиса Telegram. Жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.