ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Республиканского киберспортивного турнира по дисциплине DOTA 2

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее положение о проведении Киберспортивного турнира по дисциплине DOTA 2 определяет порядок проведения турнира по игре DOTA 2 (далее – турнир)

1.1.1.Организатором турнира является Министерство Цифрового развития Удмуртской Республики и Международного образовательного комплекса «Средняя общеобразовательная школа Гармония», город Ижевск, Удмуртская Республика (далее - Организатор).

1.2 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

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

1.4 Кроме Участников матча в игре присутствовать могут только Организаторы, в том числе Судьи, Комментаторы и Обсерверы официальных трансляций.

1.5. DOTA 2 – кибердисциплина в жанре «MOBA» (Multiplayer Online Battle Arena). Участники делятся на 2 команды по 5 человек и сражаются в сессионных битвах, целью которых является уничтожение вражеской базы. Действия происходят на просторной карте, а каждый герой имеет свой набор уникальных способностей. (***1 человек подается в заявке запасным игроком)***

1.6 Цели и задачи:

Задачи:

- Развитие навыков командного взаимодействия, стратегического мышления, быстроты реакции;
- Установление контактов с обучающимися, обмен опытом работы между ними в области компьютерного спорта;

- Пропаганда здорового образа жизни и правильного подхода к компьютерному спорту;
- Выявление и поддержка одаренных и талантливых детей в области компьютерного спорта.

Турнир проводится в целях:

- развития киберспортивного движения среди обучающихся школы;
- повышения уровня мастерства команд-участников;
- популяризация современных информационных технологий;

1.7 Для участия командам необходимо подать заявку в электронном виде не позднее, **24 января 2026 года**, путем заполнения формы в группе https://vk.com/club213757680 или https://vk.com/udmitvector.

1.8 Начало соревнований – в будние дни в 17:00, в выходные дни с 11:00.

Время проведения матчей 1/4, 1/2 и финала будут сообщаться за сутки до проведения матча в группе вконтакте https://vk.com/club213757680

1.9 Организаторы турнира – школа Гармония.

1.10 Участие в конкурсе – бесплатное.

2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1 Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм.

2.2 Участник может участвовать в Лиге только в одной Команде, только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним Участником. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

2.3 Участник должен использовать ID, который был указан в заявке.

2.4 Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Лиги и его Участникам.

2.5 В случае неявки на турнир одного из основных членов команды, капитан команды вправе использовать вместо него запасного члена команды, который был задекларирован заранее.

2.6 Участникам Лиги запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

2.7 За нарушение требований технических правил Команда или Участник могут быть дисквалифицированы.

3. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1 Турнир проводится заочно (онлайн) очно (офлайн)

3.2. Соревнование проводится в два этапа:

I этап: Отборочный этап. Сроки проведения с 1 февраля по 19 февраля 2026 года

II этап: **1\4** финала проходит с 20 февраля по 10 марта 2026 года

III этап: **½** финала проходит с 11 марта по 19 марта 2026 года

IV этап: Финал и матч за третье место

3.2 Место проведения. Отборочные этапы будут проходит в дистанционном формате, ¼,1/2 и финал очно(Место будет объявлено позже в группе https://vk.com/udmitvector.

4. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

4.1. Матч проходит между двумя Командами по 5 Участников. Участником турнира может стать школьник из школ проекта “ИТ-вектор образования 2.0”. ***В составе команды допускается участие другого образовательного учреждения (максимальное количество в одной команде таких учеников-2 человека).***

4.2. Первая часть турнира (отборочные испытания) проводятся онлайн по системе Single Elimination bo1. ¼ финала, ½ финала и матч за 3 место, в формате bo2. Финал по системе bo3. ***Возможны изменения организации этапов турнира. Все изменения будут публиковаться за сутки до проведения турнира(этапа) в группе вконтакте https://vk.com/club213757680 или https://vk.com/udmitvector***

4.3 Турнир разделяются на две основные стадии: онлайн и оффлайн.

Онлайн стадия:

- после окончания регистрации, формируются группы и составляется расписание матчей. По итогам группового этапа из каждой группы выходят четыре команды в оффлайн этап.

4.4. Пауза между матчами должна составлять не более 15 минут. Именно столько времени дается Командам на предоставление скриншота с результатом прошлой игры, поиск и ожидание оппонента. Таймер в 15 минут начинает отсчитываться с момента, когда обе Команды, для которых был назначен матч, доиграли предыдущие матчи.

4.5. После окончания игры капитан Команды, победившей в матче, Обязан отправить результаты судьям.

4.6. Лобби создается судьей.

4.7. Выбор стороны и право пика определяются способом /roll капитанами Команды в лобби.

4.8. При серии bo3 после игры Команды меняются стороной и правом последнего выбора.

4.9. Третий матч в серии используется новый бросок монетки или /rool.

4.10 Распределение команд по турнирной сетке определяет судейская коллегия турнира. Все матчи проводятся на платформе ПК или ноутбуку.

5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

При старте турнира каждому игроку необходимо зайти на канал в Discord и подтвердить свою готовность

5.1. Параметры игрового лобби:

5.1.1. Настройки при использовании русского клиента:

● Режим игры — Режим Капитанов;

● Местоположение сервера — Западная Европа;

● Разрешить наблюдение — разрешить;

● Задержка DotaTV — 5 минут;

● Наличие тренера — запретить.

Настройки при использовании клиента игры на английском языке:

● Game mode — Captains Mode;

● Server Location — Western Europe;

● Spectators — enabled;

● DotaTV Delay — 5 minutes;

● Coach — disabled.

5.1.2. Название лобби и пароль сообщит судья перед началом матча.

5.1.3. Видимость лобби: Публичное.

5.1.4. Право первого выбора: /rool.

5.1.5. Наличие тренера: запрещено.

5.1.6. Читы: запрещены.

5.2. Если Командам неудобно играть на дефолтном сервере, они могут выбрать другой сервер, которых их устроит. После старта игр претензии относительно выбора сервера не принимаются.

5.3. Команда, зашедшая в лобби, автоматически подтверждает свою готовность.

5.4 Все матчи турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований. Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по Ижевску) перенесенного матча не позднее чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча. Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее чем за 15 минут до начала матча.

5.5. Побеждает Команда, уничтожившая главное здание (трон) противника, или вынудившая Команду противника покинуть игру. Покинутой игрой считается написание “gg” в чат. Если “gg” было однократно прописано случайно и отменено в течение 3 секунд, игра продолжается.

5.6. Ожидание противника - 10 минут от официального назначения матча. Начинать матч в случае возможности проведения до официального времени проведения тура разрешается только при уведомлении Организаторов.

5.7. Задерживать начало матча запрещено. Вторая и последующая задержка матча может привести к дисквалификации.

5.8. По просьбе Капитана Команды Организаторы вправе дать дополнительное время ожидания.

5.9. Замены разрешены только между сериями (при играх bo3). Во время игры замены Участников запрещены.

5.10. Во время матча писать в общий чат имею право только капитаны Команд.

6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ, ПАУЗЫ

6.1. Каждая Команда имеет право взять не более трех пауз во время матча, при этом один из Участников в чате обязан указать причину паузы (тактическая/ техническая).

6.2. Общая длительность пауз не должна превышать 15 минут.

6.3. Допустимые причины паузы:

6.3.1. Непреднамеренный разрыв соединения;

6.3.2. Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);

6.3.3. Непредвиденные проблемы у одного из Участников.

6.4. В случае отключения одного из Участников от игры и невозможности его переподключения, его Команде засчитывается поражение в текущем матче.

6.5. Для более быстрого и верного вынесения решения все Участники обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.

6.6. В случае отключения от игры обоих Участников/Команд назначается переигровка.

6.7. Технические неполадки в устройстве Участника, ведущие к разрыву интернет - соединения, к некорректному запуску игры или 5 некорректной игре будут засчитаны как техническое поражение в текущем матче.

6.8. Систематическое возникновение разрыва интернет - соединения у одного из Участников во время матча может быть рассмотрено Организаторами как намеренное, что приведет к техническому поражению Команды в матче.

6.9. Отмена уже начатой игры или намеренный выход из лобби будут засчитаны как техническое поражение Команды в матче.

6.10. При дисконнекте всех Участников из одной Команды при длительности игры не более 5 минут с разницей в счёте не больше 5 очков назначается переигровка при тех же пиках. Переигровка также может быть назначена Судьей Лиги при спорной ситуации в матче.

6.11. В случае дисконнекта одного из Участников Команды, Команда продолжает играть без него. При наличии паузы Команда может использовать ее. Участник, отключившийся от игры, имеет право вернутся в игру, при наличии такой возможности.

7. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

7.1. Все претензии касательно нарушения правил игры или результатов игры принимаются только при наличии скриншотов, «демок», записей с экрана или записей с трансляции.

7.2. Все претензии принимаются в течение суток после окончания матча. По истечению этого срока претензии не рассматриваются.

7.3. Решения Организаторов по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

7.4 с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее –КДК) из 3 человек для решения спорных моментов.

8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ, НАРУШЕНИЯ

8.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к Организаторам Лиги, к официальным лицам и к другим Участникам и Командам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных слов и выражений. **Любые завуалированные оскорбления – аббревиатуры, символы, смайлики в процессе игры могут привести к дисквалификации Команды.**

8.2. **Нецензурная брань является грубым нарушением правил поведения. За первое нарушение Организаторы вправе выдать предупреждение, за второе - назначить техническое поражение в матче, за третье – дисквалифицировать Участника или Команду с Лиги.**

8.3. Запрещается получение нечестного преимущества путём использования сторонних приложений или заменой файлов игры.

8.4. Запрещается эксплуатация и умышленное злоупотребление багами в игре для получения преимущества.

8.5. Запрещено использование аккаунта другого Участника Лиги или любого другого аккаунта, не указанного в заявке.

8.6. Запрещается иметь больше одного аккаунта для участия в Лиге.

8.7. Запрещено написание “gg” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения или падения вражеского трона.

8.8. Если после паузы одна из Команд сняла паузу без предупреждения Команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияло на матч Команде может быть засчитано техническое поражение по решению Судьи Лиги, для этого необходимо предоставить доказательства в виде скриншота или записи матча.

8.10. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Лиги, а также пользовательскому соглашению игры.

8.11 Участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутри игровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после их утверждения Организаторами не допускается.

9.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организаторами самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех Участников Лиги и не подлежат обжалованию.

9.3. Организаторы имеет право изменять и дополнять Регламент в любое время без предварительного уведомления об этом изменении Участников. О таких изменениях Организаторы уведомляют Участников путем размещения информации в официальных информационных ресурсах, указанных в

Положении. Продолжение Участником участия в Лиге после изменения правил признается его согласием с такими изменениями.

10. Награждение

10.1. Все участники турнира по DOTA2 получают сертификаты участников.

10.2. Команда победителей турнира по DOTA 2 награждается дипломом и подарками от организаторов турнира. Диплом вручается капитану команды.

Приложение 1.

Согласие на обработку персональных данных

Я, _____
_____
(фамилия, имя, отчество, адрес, номер основного документа, удостоверяющего личность, сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем) далее – (Законный представитель) даю своё согласие Муниципальному бюджетному общеобразовательному учреждению «Международный образовательный комплекс «Гармония» в целях качественного проведения турнира по киберспорту
_____, в котором принимает участие ребенок.
(далее – Оператор) на обработку своих персональных данных и персональных данных подопечного:
_____
_____
(фамилия, имя, отчество, адрес подопечного, номер основного документа, удостоверяющего его личность, сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе)

1. Законный представитель даёт согласие на обработку, как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств, своих персональных данных и персональных данных Подопечного, т. е. совершение, в том числе следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.
2. Перечень персональных данных Законного представителя, передаваемых оператору на обработку:
- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.
3. Перечень персональных данных Подопечного, передаваемых оператору на обработку:
- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- образовательное учреждение и его адрес, класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.
4. Согласие даётся Законным представителем с целью участия подопечного в конкурсных мероприятиях Оператора.
5. Законный представитель даёт согласие на передачу персональных данных Подопечного третьим лицам и получение персональных данных Подопечного от третьих лиц: Министерство общего и профессионального образования Свердловской области, в Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральному оператору приоритетного национального проекта «Образование», а также других учреждений и организаций, принимающих участие в проведении всероссийских олимпиад и иных конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

6. В целях информационного обеспечения Законный представитель согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующих персональных данные Подопечного:
- фамилия, имя, отчество,
- год, месяц, дата рождения,
- образовательное учреждение и его адрес, класс,
- номер телефона,
- адрес электронной почты.
7. Обработка персональных данных (за исключением хранения) прекращается по достижению цели обработки и прекращения обязательств по заключённым договорам и соглашениям.
7.1. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством РФ.
7.2. После завершения обработки персональные данные уничтожаются.
7.3. Законный представитель может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, а персональные данные подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством РФ.

«___»_____ 20_____г._____ /_____
(подпись) (инициалы, фамилия)