



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Республиканского киберспортивного турнира по лиспиплине 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; | | | | | | |
| Установлен | становление контактов с обучающимися, обмен опытом работы между | | | | | | | |
| ними в обл | асти компн | ьютерного спо | рта; | | | | | |

| | Пропаганда | здорового | образа | жизни | И | правиль | ного | ПОД | дхода | К |
|-----|---------------|-------------|---------|----------|------|---------|------|-----|-------|----|
| | компьютерно | ому спорту; | | | | | | | | |
| | Выявление и | и поддержка | одарени | ных и та | алан | нтливых | дете | й в | облас | ΤИ |
| | компьютерно | ого спорта. | | | | | | | | |
| рні | ир проводится | в целях: | | | | | | | | |

Ty

- □ 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 2025 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 2025 года

II этап: 1\4 финала проходит с 20 февраля по 23 февраля 2025 года

III этап: ½ финала проходит с 24 февраля по 28 февраля 2025 года

IV этап: Финал и матч за третье место

3.2 Место проведения. Отборочные этапы будут проходит в дистанционном формате, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ 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/club213757680 или https://vk.com/club213757680 или 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 Участников Лиги характер ДЛЯ всех 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. 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 |
| |
| котором принимает участие ребенок |

(далее – Оператор) на обработку своих персональных данных и персональных данных

(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;

подопечного:

- 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 | Γ | / | | _ |
|----------|-------------------|----|---|---|-----------|---------------------|
| | | | | | (подпись) | (инициалы, фамилия) |