ПОЛОЖЕНИЕ

Состязания «GoAndPlay» по дисциплине «Minecraft»

1. **Общие положения**.

1.1. Настоящее положение регламентирует проведение соревнований по одиночной дисциплине «Minecraft» (далее - Состязания).

1.2. Условия принятия участия в Состязании.

1.2.1. Для принятия участия в Состязании необходимо оставить заявку в официальном сообществе по адресу: https://vk.com/goandplayleague

1.2.2. Необходимо быть подписчиком официального сообщества лиги «GoAndPlay» - https://vk.com/goandplayleague

1.2.3. Необходимо сделать «репост» следующей записи к себе на страницу:

1.3. Максимальное количество участников составляет 80 человек.

1.4. Формат проведения Состязаний - троеборье. По каждому из видов спорта - одиночная дисциплина.

2. **Этапы и время проведения соревнований**.

2.1. Отборочный этап пройдет 26 декабря. Время начала Состязаний: 15:00 по г. Москве (GMT +3).

2.2. Финальный этап пройдет 27 декабря. Время начала: 15:00 по г. Москве (GMT +3).

3. Призовой фонд Состязаний.

3.1. Призовой фонд Состязаний составит 17.500₽.

3.2. Распределение призового фонда согласно местам:

- За первое место – 10000₽.
- За второе место – 5000₽.
- За третье место – 2500₽.

3. **Участие в соревнованиях**.

3.1. Обязанности участников.

3.1.1. Участники Состязаний обязаны соблюдать Пользовательское соглашение игры «Minecraft», а также нормы данного Положения.

3.1.2. Участники Состязаний обязуются не допускать действий, которые могут навредить имиджу игроков, Оргкомитета и других субъектов, связанных с организацией и проведением состязаний «GoAndPlay».

3.1.3. Участники обязуются обеспечить собственноручно защиту от DoS и DDOS атак, а также избегать утечки личной информации (IP-Адреса компьютера, сервера и т.д.) во время проведения Состязаний.

3.1.4. Участники обязуются проверять информацию в официальном сообществе Лиги «GoAndPlay» по адресу https://vk.com/goandplayleague раз в сутки (24 часа), а также в действующем Положении.

3.1.5. Связь между судейской коллегией и участниками Состязаний осуществляется при помощи чата «VK», а также сервера «Discord», который будет предоставлен участникам заблаговременно до официального времени начала Состязаний.

Вся информация, необходимая участникам и болельщикам, размещается в официальном сообществе Лиги «GoAndPlay» по адресу https://vk.com/goandplayleague. Информация, размещенная в официальном сообществе, считается донесенной до участников спустя 24 часа после её размещения. Размещенные материалы на сайтах-партнёрах, или же других ресурсах не являются официальными, и информация, размещенная на них, может отличаться от материалов, размещенных на официальном сайте. Оргкомитет ответственности за другие ресурсы не несет.

4. **Игровые настройки**.

4.1. Версия игры «Minecraft».

Все этапы Состязаний пройдут на действующей версии игры «**1.16.2**». Каждый участник обязан установить её заблаговременно до официального времени начала. В случае, если он не произвел установку – подключиться к серверу игры будет невозможно, в связи с чем ему будет назначено техническое поражение (далее - ТП).

4.2. Внутриигровые настройки и настройки сервера.

4.2.1. Рекомендуемая настройка параметра «Музыка» в игре - 0%.

4.2.2. Рекомендуемая настройка яркости в игре - ярко (100%).

4.2.3. Запрещено использование сторонних программ/клиентов и модификаций (читов), облегчающих игровой процесс.

4.2.4. Разрешено использование подключаемого модуля «OptiFine» и «Forge» в качестве оптимизации настроек игры.

5. **Проведение Состязаний**.

5.1. Всю информацию для подключения к серверу игрового мессенджера «Discord» и игровому серверу сообщит судья в предварительно созданной беседе «VK».

5.2. Явка на Состязания.

5.2.1. Участники Состязаний должны явиться на игровой сервер в указанное в Положении дату и время. Запрещается подключение к игровому лобби (серверу) раньше официального времени.

5.3. Опоздание на Состязания.

5.3.1. Допускаются опоздания участников на 5 минут. В случае неявки игрока в спустя 5 минут после официального времени старта Состязаний – участник получает ТП.

5.4. Во время состязаний.

5.4.1. Коммуникация.

Все организационные, а также спорные вопросы решаются в беседе «VK» с судьей и участником Состязаний посредством сообщений. Описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, в зависимости от самой проблемы. В противном случае, - сообщение может быть проигнорировано.
Проверка участников по подозрению в использовании модификаций (читов), облегчающих участие в состязаниях осуществляется путем коммуникации представителя судейской коллегии на сервере «Discord», предоставленном ранее в сообщениях участникам.

5.4.2. Остановка сервера.

При падении сервера будет выполнена его перезагрузка. Игровая ситуация на карте будет смоделирована в зависимости от этапа прохождения дисциплин Состязаний, в ходе которого произошла остановка сервера.

5.5. Завершение Состязаний.

5.5.1. Ввод и фиксация результатов.

Во время проведения Состязаний и после окончания одного из этапов судейская коллегия фиксирует результаты участников в онлайн-таблице (ссылка будет доступна на момент проведения и после завершения этапа), где они будут опубликованы в общем доступе.

5.6. Протест.

5.6.1. Правила подачи протеста.

В случае, если участник уверен в нарушении правил своим соперников, он вправе подать протест. Протест подаётся в беседе «VK» с судьёй в течение 10 минут после завершения одного из этапов Состязаний. Через 10 минут, счет будет автоматически подтвержден, а любые протесты приниматься не будут.

При подаче протеста на оскорбление должен присутствовать скриншот или видеозапись фрагмента факта данного нарушения.

Протест может подать только проигравший участник Состязаний.

5.6.2. Ответ на протест.

Все протесты будут рассмотрены в течении 24 часов после подачи протеста. По итогам протеста судейской коллегией Состязаний будет вынесено окончательное решение. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

6. **Правила и нарушения**.

6.1. Запрещенные действия указаны в Приложении к действующему Положению о Состязаниях.

6.2. Санкции.

Участник Состязаний может получить дисквалификацию по решению судьи за следующие действия:

– Отказ следовать инструкциям судьи Состязаний.

– Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдения правил Состязаний.

– Оскорбление оппонентов или же любые грубые высказывания в адрес других участников Состязаний, судей, комментаторов, ведущих и т.п.

– Любая символика внутриигровых параметров (включая игровые облики) должна быть строго в рамках цензуры и не содержать грубых высказываний.

– Неспортивное поведение (например, саботирование этапов Состязаний).

– Неявка на Состязание спустя допустимого времени опоздания (пункт 5.1. действующего Положения).

– Ввод в заблуждение или обман судьи.

7. **Другое**.

7.1. Никнеймы участников.

Никнеймы участников должны быть строго в рамках цензуры и не содержать грубых (расистских, межрелигиозных, межнациональных и т.п.) высказываний. В противном случае, против игрока могут быть применены следующие меры: от предупреждения до дисквалификации из Состязаний.

7.2. Главный судья Состязаний оставляет за собой право вносить изменения в действующее Положение и назначать исход результатов этапов Состязаний в зависимости от сложившихся обстоятельств.

Приложение 1.

1. **Дисциплина «Minecraft»**.

1.1. Актуальная версия игрового клиента игры - «**1.16.2**».

Все этапы Состязаний пройдут на действующей версии игры «**1.16.2**». Каждый участник обязан установить её заблаговременно до официального времени начала. В случае, если он не произвел установку – подключиться к серверу игры будет невозможно, в связи с чем ему будет назначено техническое поражение (далее - ТП).

1.2. Разделение Состязаний на три вида спорта (дисциплины):

1. Забег с препятствиями;

2. Стрелковый спорт;

3. Паркур.

1.3. Описание и правила каждой из дисциплин Состязаний.

1.3.1. *Дисциплина «Забег с препятствиями»*.

Забег с препятствиями представляет собой трассу, заранее созданную строительной командой для прохождения игроками в режиме «Выживание», внутри которой они смогут добыть ресурсы.

Главная задача - прохождение дистанции в 3000 блоков (метров) внутри границ площадки, пределы которой будет невозможно покинуть.

На площадке проведения для участников будут подготовлены препятствия в виде враждебных существ, прыжковых зон и разрывов среди пространства, которые игроки должны будут самостоятельно заполнить ресурсами, которые они добыли в процессе участия. Т.е. игроки смогут воспользоваться своими знаниями игры и проявить смекалку, чтобы прийти к финишу первыми.

После прохождения дистанции в 1000 блоков (метров) между игроками будет включен режим «Сражений друг с другом» (PvP) для повышения соревновательной составляющей Состязаний. В случае утраты ресурсов, добытых игроками в процессе прохождения трассы - у остальных игроков будет возможность подобрать их и продолжить свой путь к финишу. Утраченные игроками ресурсы не компенсируются и не восстанавливаются ни сервером, ни представителями судейской коллегии.

Чтобы повысить интерес не только участников, которые находятся впереди всех, но и на последних позициях, точка спаунпоинта/дислокации (появления) игроков будет перемещаться в зависимости от прохождения дистанции забега с препятствиями, чтобы у каждого был шанс на победу, но, тем не менее, с небольшим отставанием.

Окончание дисциплины произойдет на момент пересечения финишной черты первыми 10 участниками, - они получат призовые баллы, которые позволят им пройти в финальный этап.

Распределение баллов среди участников Состязаний по дисциплине будет произведено согласно их позиции на финише: от 0 до 10 балла(-ов), т.е. *1 - место 10 баллов, 2 - 9 баллов, 3 - 8 баллов, 4 - 7 баллов, 5 - 6 баллов, 6 - 5 баллов, 7 - 4 балла, 8 - 3 балла, 9 - 2 балла, 10 - 1 балл.*

Место	№1	№2	№3	№4	№5
Баллы	10	9	8	7	6
Место	№6	№7	№8	№9	№10
Баллы	5	4	3	2	1

1.3.2. *Дисциплина «Стрелковый спорт».*

Стрелковый спорт представляет собой площадку, заранее созданную строительной командой для участников Состязаний. На ней им необходимо поразить 5 мишеней из 5 попыток. За каждое попадание в цель (мишень) участнику присуждается 1 балл. Первые пять выстрелов участника - пробные (пристрелочные), последующие 5 - на результат.

Главная задача - из 5 попыток (выстрелов) поразить цели (мишени). По итогам попыток фиксируется общий результат и производится учёт в таблице Состязаний по каждому из участников.

Окончание дисциплины произойдет на момент заключения всех 5 попыток у каждого из участников Состязаний. Все участники получат призовые баллы, которые позволят им пройти в финальный этап.

1.3.3. *Дисциплина «Паркур».*

Паркур представляет собой площадку с препятствиями, заранее созданную строительной командой для прохождения игроками, которые должны воспользоваться своими знаниями игры «Minecraft» и пройти дистанцию с наибольшей скоростью.

Главная задача - прохождение дистанции внутри границ площадки, пределы которой будет невозможно покинуть.

Для того, чтобы участники не мешали друг другу, каждому из них будет выдан внутриигровой эффект «Невидимость», а также отключены коллизии (столкновения друг с другом). Тем не менее, судьи Состязаний смогут наблюдать за ними и видеть их при помощи режима «Наблюдение», а также фиксировать результаты.

Окончание дисциплины произойдет на момент пересечения финишной черты первыми 10 участниками, - они получат призовые баллы, которые позволят им пройти в финальный этап.

Распределение баллов среди участников Состязаний по дисциплине будет произведено согласно их позиции на финише: от 0 до 10 балла(-ов), т.е. *1 - место 10 баллов, 2 - 9 баллов, 3 - 8 баллов, 4 - 7 баллов, 5 - 6 баллов, 6 - 5 баллов, 7 - 4 балла, 8 - 3 балла, 9 - 2 балла, 10 - 1 балл.*

Место	№1	№2	№3	№4	№5

Баллы	10	9	8	7	6
Место	№6	№7	№8	№9	№10
Баллы	5	4	3	2	1