

# **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 соперником, 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 получают 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 получают призовые баллы, которые позволяют 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 получают призовые баллы, которые позволяют 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   |