

Приложение № 1
к приказу министерства образования
и науки Амурской области
от _____ № _____

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении I областного киберспортивного турнира среди школьников Амурской области «Цифровой Амур»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок проведения I областного киберспортивного турнира среди школьников «Цифровой Амур» (далее – Турнир), определяет требования к участникам мероприятия (далее – Участники), регламентируют порядок его проведения, цели и задачи Турнира, а также регулирует права и обязанности организатора, организационного комитета и Участников.

1.2. Турнир является частью Концепции развития киберспорта на территории Амурской области.

Организатором Турнира является министерство образования и науки Амурской области.

Оператором Турнира является структурное подразделение государственного профессионального образовательного автономного учреждения Амурской области «Амурский колледж транспорта и дорожного хозяйства» ЦЦОД «IT-куб» г. Благовещенска.

Партнеры Турнира: министерство цифрового развития и связи Амурской области (по согласованию), министерство по физической культуре и спорту Амурской области (по согласованию), Амурское отделение ФСК России (по согласованию).

Соорганизаторами Турнира являются образовательные организации Амурской области, подавшие заявку на участие в мероприятии.

1.3. Термины:

Организатор Турнира – министерство образования и науки Амурской области, по инициативе которого проводится мероприятие, которое утверждает положение (регламент) Турнира, определяет условия и сроки его проведения.

Соорганизаторы Турнира – юридические лица, которые оказывают помощь в проведении мероприятия в рамках своей компетенции. Соорганизаторы участвуют в этапе создания команд, формировании списка участников Турнира, готовят команды и проводят этапы Турнира на той базе, которая определяется Оператором на каждом этапе.

Организационный комитет – коллегиальный орган, утвержденный приказом министерства образования и науки Амурской области в целях осуществления методического и технического обеспечения проведения Турнира, контроля за условиями допуска к участию в Турнире, порядком выявления лучшей команды и лучших участников, формирования итогового протокола Турнира.

Место проведения Турнира – территория или объект, специально подготовленные для проведения киберспортивных игр, на котором расположены площадки проведения мероприятия.

Участники Турнира – обучающиеся 8 – 10 классов, заявленные для участия в любой из компьютерных игр: «Мир Танков», «DoTA 2», «Counter-Strike 2», «Тетрис».

Команда – коллектив образовательной организации, состоящий из 5-7 участников.

Наставник – физическое лицо, имеющее соответствующее профессиональное образование (учитель информатики), осуществляющее подготовку команды к Турниру, а также осуществляющее руководство ее состязательной деятельностью для достижения результатов.

Эксперт – физическое лицо, независимый специалист в киберспорте, получивший от Организатора и Оператора доступ к Турниру на финальном этапе во избежание спорных ситуаций. Из экспертов по разным направлениям состоит Главная судейская коллегия Турнира.

Победители и призеры Турнира – Участники, прошедшие отборочный и групповой этапы Турнира.

Итоговый протокол Турнира – это документ, который фиксирует все очки, полученные в финальном этапе Турнира по всем категориям, и даёт право определения победителя Турнира.

1.4. Турнир проводится на территории Амурской области. Официальным языком проведения Турнира является русский язык.

1.5. Формат проведения финала Турнира может быть скорректирован в связи с эпидемиологической ситуацией.

1.6. Участие в Турнире бесплатное.

2. Цели и задачи Турнира

2.1. Турнир организуется с целью развития киберспорта среди школьников на территории Амурской области.

2.2. Задачи Турнира:

- пропаганда здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди детей и подростков;

- организация активного досуга детей;

- создание комплекса соревнований по компьютерному спорту для учащихся образовательных организаций Амурской области;

- выявление сильнейших команд общеобразовательных организаций по компьютерному спорту;

- создание единой системы соревнований общеобразовательных организаций по компьютерному спорту.

2.3. При проведении соревнования проверяются следующие способности, умения и навыки Участников:

- владение навыками контроля и оценки своей деятельности, умение предвидеть возможные последствия своих действий;

- владение навыками совместной деятельности: умение работать в команде, согласование и координация деятельности с другими ее участниками;
- способность планировать работу с учетом имеющихся ресурсов и условий;
- способность находить, анализировать и устранять причины возникших трудностей;
- умение использовать приобретенные знания, умения и навыки для решения поставленных задач;
- способность творчески подходить к поставленной задаче.

3. Порядок участия в Турнире

3.1. Первый, второй и третий этапы Турнира проводятся на площадках общеобразовательных организаций.

I этап - подготовительный. Проводится с 15 по 21 апреля 2024 года среди обучающихся 8-10 классов образовательных организаций Амурской области. Обучающиеся образовательных организаций Амурской области направляют заявки (<https://forms.yandex.ru/cloud/65e8068ee010db2bb2b5249d/>). Итогом данного этапа является создание команд («DoTA 2», «Counter-Strike 2» по 5 человек, «Мир Танков» - 7 человек, «Тетрис» - индивидуальное участие). Команды формируются по желанию игроков. Игроки команды могут быть из разных образовательных организаций, разных населённых пунктов и различного возраста в рамках Положения. Для создания положительного климата в команде педагогу рекомендуется ознакомить участников с правилами выбранной ими игры, провести несколько соревнований на сыгранность команды. После образования команды и утверждения педагогом её состава, команда регистрируется на портале «Навигатор дополнительного образования Амурской области». Для прохождения отборочных соревнований создает учетную запись на платформах <https://lesta.ru> либо <https://store.steampowered.com>, в зависимости от выбранной игры.

Технические правила каждой игры изложены в Приложении № 1.

II этап – отборочный, проводится в период с 22 апреля по 10 мая 2024 года. Заявленные команды играют по выбранным направлениям. Игры проходят по системе SE (команда выбывает из турнира после первого же поражения). Итогом этапа будет определение 16 или 24 команды в каждом направлении (в зависимости от количества заявленных команд). Количество команд, прошедших II этап Турнира, определяет Оператор, в зависимости от количества заявленных команд.

III этап – групповой, проходит с 13 по 23 мая 2024 года. Команды, ставшие победителями отборочного этапа, проходят жеребьевку. По итогам жеребьевки формируются группы по 8 команд (количество групп зависит от количества заявленных команд) в каждом направлении. Количество команд в группе может меняться на усмотрение Оператора, в зависимости от количества поданных заявок. Групповой этап проходит по системе RR

(команды играют друг с другом в своей группе).

IV этап является финальным и проводится в очной форме с 25 по 29 мая 2024 года на площадке Оператора по адресу: Амурская область, г.Благовещенск, ул. Чайковского, 95/3, ЦЦОД «IT-куб».

Во время проведения финального Турнира команды обеспечиваются всем необходимым оборудованием в равных условиях. Турнир проводится по Олимпийской системе. Победитель определяется в каждом виде игры рейтинговой таблицей.

Регламент проведения Турнира изложен в Приложении №2.

Оператор Турнира может вносить изменения и дополнения в Регламент Турнира и другие нормативно-правовые документы Турнира в зависимости от количества заявленных команд в каждом направлении, либо в случае изменений технических условий.

3.2. Срок приёма заявок на первый этап Турнира - до 21 апреля 2024 года по ссылке <https://forms.yandex.ru/cloud/65e8068ee010db2bb2b5249d/>, по истечении указанного срока заявки не принимаются. Заявки без согласия на обработку персональных данных (Приложение №3) не принимаются к рассмотрению.

Оператор не несет ответственности за некорректно введенные данные в заявке.

3.3. На второй и последующие этапы подача заявок не предусмотрена.

3.4. На четвертый этап проходят команды, занявшие 1 и 2 место в каждой группе во всех категориях. В зависимости от количества поданных заявок Оператор может пригласить дополнительные команды, занявшие 3 и 4 место в каждой группе во всех категориях.

3.5. Допускается замена участника в команде в случае необходимости, не более чем за 5 рабочих дней до начала IV этапа Турнира.

3.6. Расходы, связанные с проездом, проживанием и питанием участников финала Турнира, сопровождающих их лиц к месту его проведения и обратно, осуществляются за счет средств направляющей стороны.

3.7. Каждая команда финала должна иметь не менее одного сопровождающего.

3.8. Оператор вправе по объективным причинам вносить изменения в сроки и место проведения Турнира, заблаговременно предупредив об этом участников.

4. Награждение

4.1. Участники Турнира получают сертификаты участника в электронном виде.

4.2. Победители финального этапа Турнира получают диплом победителя Турнира и приглашение к участию в соревнованиях детской киберлиги Амурской области.

4.3. Организационный комитет сохраняет за собой право отметить отдельные Команды Участников без присуждения призового места.

5. Ответственность сторон

5.1. Соорганизаторы несут ответственность за достоверность данных в заявке участника.

5.2. Оператор несет ответственность за работу технических средств на Турнире и технического персонала.

5.3. Ответственность за организацию и проведение первого и второго этапов Турнира возлагается на Соорганизаторов.

5.4. Ответственность за организацию и проведение финального этапа Турнира возлагается на Оператора.

5.6. Оператор оставляет за собой право публикации и трансляции результатов работ и рейтинга участников мероприятий на официальном сайте, интернет-аккаунтах и в СМИ.

6. Контактная информация

6.1. Электронный адрес Турнира: digitalamur@yandex.ru.

6.2. Адрес Оператора: Амурская область, г. Благовещенск, ул. Чайковского, д. 95/3, ЦЦОД «IT-куб».

6.3. Контактные телефоны: 8(4162)527878 - Кочергина Татьяна Васильевна, руководитель ЦЦОД «IT-куб»; 89622846572 - Огаркова Наталья Сергеевна, педагог-организатор.

Приложение № 1
к положению о проведении I
областного киберспортивного
турнира среди школьников Амурской
области «Цифровой Амур»

Технические правила игры «Dota 2»

1. Общая информация

1.1. Участники Турнира должны знать и исполнять нормативные документы Турнира.

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 Турнире только в одной сборной команде, только по одному виду игры. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Турнира. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу проинформировать организатора.

2. Настройки игры

2.1. Настройки при использовании русского клиента:
режим игры — Режим Капитанов;
местоположение сервера — Япония;
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. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

3.2.1. Название и пароль от игрового лобби должны быть понятными для команды, которые они передадут своим оппонентам.

3.2. В матчевом лобби могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.

3.3. Порядок выбора. Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — проигравший первый гейм выбирает право выбора первого пика или стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

4. Общение с судьями Турнира

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Турнира происходит через канал, ссылка на который будет выслана вместе с формой регистрации.

Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Турнира, участники должны присоединиться к этому каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм» ввести тег команды и нажать «Сохранить».

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.

Технические правила игры «Мир Танков»

1. Общая информация

1.1. Участники Турнира должны знать и исполнять нормативные документы Турнира.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Lesta Game Center.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Турнире только в одной сборной команде только по одному виду игры. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Турнира. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

2. Проведение матчей

2.1. Режим боя: Ротный, команды 7 на 7.

2.2. Для принятия участия в состязании Команде необходимо перейти по ссылке. Данная ссылка будет отдельно сообщаться в день соревнования через официальный дискорд канал.

2.3. Команда обязана записывать все матчи с использованием встроенной в игру функции записи реплеев. В случае возникновения спорных ситуаций, они помогут принять итоговое решение.

2.4. Условия победы - уничтожение всей вражеской техники, либо захват вражеской базы. Стандартный бой длится 10 минут. Разрешается использовать на моделях танков дополнительное оборудование и премиум снаряды.

3. Общение с судьями Турнира

3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Турнира происходит через канал, ссылка на который будет выслана вместе с формой регистрации.

Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Турнира, участники должны присоединиться к этому каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести тег команды и нажать «Сохранить».

3.2. 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.

Технические правила игры «Counter-Strike 2»

1. Общая информация

1.1. Участники Турнира должны знать и исполнять нормативные документы Турнира.

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 Турнире только в одной сборной команде только по одному виду игры. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Турнира. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу проинформировать организатора.

2. Проведение матчей

2.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

2.2. Соревнования проводятся на картах: de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_anubis, de_vertigo, de_ancient, de_dust2

2.3. После того, как матч сформирован на турнирной платформе, капитан обязан подтвердить в чате с организаторами и судьей матча готовность в течение 15 минут. Если капитан не успевает, то команде будет проставлено техническое поражение.

2.4. Далее в лобби матча осуществляется выбор карт.

2.5. По завершении выбора команде необходимо зайти на выделенный сервер в течение 5 минут. Если команда не успевает, то будет проставлено техническое поражение.

2.6. Формат проведения - double elimination до 2-ух побед.

3. Общение с судьями Турнира

3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Турнира происходит через канал, ссылка на который будет выслана вместе с формой регистрации.

Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Турнира, участники должны присоединиться к этому каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести тег команды и нажать «Сохранить».

Технические правила игры «Тетрис»

1. Общая информация

1.1. Участники Турнира должны знать и исполнять нормативные документы Турнира.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная версия (<http://download.astalavista.ru/TetViS-III-Installer.exe>).

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Турнире только по одному виду игр. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Турнира. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

2. Проведение матчей

2.1. В матче принимают участие 2 спортсмена. Каждый спортсмен должен зайти на страницу своего матча и внимательно ознакомиться с данными соперника.

2.2. В клиенте игры необходимо нажать левой кнопкой на ник соперника, появится статус, что вы приглашаете его в игру. Либо соперник может это сделать, тогда у вас появится статус приглашения. После принятия приглашения игра начнется.

2.3. Каждый участник вправе настроить свой клиент перед началом соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к настройкам, не рассматриваются.

2.4. После принятия дуэли сразу начинается гейм.

2.5. Победившим в гейме считается участник, который одержал победу.

2.6. В случае ничьей гейм должен быть переигран.

2.7. Участники ведут счёт в своих матчах самостоятельно, итоги сообщают судьям. В случае конфликтных ситуаций по счёту участники могут обращаться к судьям.

3. Общение с судьями Турнира

3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Турнира происходит через канал, ссылка на который будет выслана вместе с формой регистрации.

3.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Турнира, участники должны присоединиться к этому каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести тег команды и нажать «Сохранить».

Приложение № 2
к положению о проведении I
областного киберспортивного
турнира среди школьников Амурской
области «Цифровой Амур»

РЕГЛАМЕНТ

проведения I областного киберспортивного турнира среди школьников
Амурской области «Цифровой Амур»

1. Оператор Турнира. Права и обязанности оператора.

1.1. Права на организацию и проведение Турнира принадлежат Оператору Турнира ЦЦОД «IT-куб» г. Благовещенска (далее – Центр).

1.2. Центр является организатором Турнира. Иные соорганизаторы Турнира определяются на основании поданных заявок.

1.3. При обеспечении безопасности в момент подготовки и проведения Турнира Центр руководствуется действующим законодательством Российской Федерации, законами субъектов, в том числе Правилами поведения зрителей при проведении официального спортивного соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 16 декабря 2013 г. № 1156, Правилами обеспечения безопасности при проведении официального спортивного соревнования, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353), приказом МВД России от 17.11.2015 № 1092 «Об утверждении требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официального спортивного соревнования и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности», международными правовыми актами в сфере обеспечения безопасности и иными правовыми актами.

1.4. В соответствии с ч. 9. ст. 37 Федерального закона от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» места проведения спортивного Соревнования должны иметь необходимую инфраструктуру, системы видеонаблюдения, позволяющие осуществить идентификацию физических лиц во время их нахождения в местах проведения официальных спортивных мероприятий.

1.5. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23.09.2020 № 1144н «О порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

1.6. Оператор Турнира не несет ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

1.7. Оператор Турнира сохраняет за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия образовательных организаций, информацию о сборных командах, которые участвуют в Турнирах, включая их номера и символику.

1.8. Права Оператора Турнира:

1.8.1. Организовывать и проводить Турнир в порядке и на условиях, предусмотренных Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», настоящим Регламентом;

1.8.2. Разъяснять, в случае необходимости, нормы нормативных документов Турнира, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы нормативных документов Турнира любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений нормативных документов Турнира;

1.8.3. Освещать Турнир посредством трансляции изображения и (или) звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки Турнира;

1.8.4. Использовать в информационных целях названия, логотип и иные официальные обозначения Турнира (Символика Турнира);

1.8.5. Осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Турнира на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

1.9. Обязанности Оператора Турнира:

- осуществлять деятельность по организации Турнира;
- определять условия допуска участников к Турниру;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Турнира;

- осуществлять регистрацию результатов матчей Турнира;

- осуществлять регистрацию итогов Турнира;

- осуществлять организацию судейства Турнира;

- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Турнира;

- осуществлять иные обязанности по организации и проведению Турнира в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, настоящим Регламентом.

2. Официальные лица Соревнования

2.1. Турнир проводится в соответствии с нормативными документами Турнира.

2.2. Организацию судейства Турнира осуществляет главная судейская коллегия (далее – ГСК), утвержденная приказом министерства образования и науки Амурской области.

2.3. Решения Организатора и (или) ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Турнира, а также официальными лицами Турнира.

2.4. Судьи Турнира, иные официальные лица Турнира и сотрудники Центра не могут являться участниками Турнира.

2.5. Для обращения в ГСК используется электронная почта digitalamur@yandex.ru. В теме письма указывается «В ГСК Турнир «Цифровой Амур»».

3. Права и обязанности участников Турнира

3.1. В Турнире могут принимать участие обучающиеся 8-10 классов образовательных организаций.

3.2. Для участия в Турнире сотрудники образовательных организаций подают заявку на участие в срок с 15.04.2024 по 23.04.2024 через форму <https://forms.yandex.ru/cloud/65e8068ee010db2bb2b5249d/>.

3.3. Участники, законные представители Участников, сотрудники образовательных организаций, команды которых участвуют в Турнире, предоставившие Оператору и официальным лицам Турнира любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций до недопуска до соревнований или снятие с Турнира.

3.4. Оператор Турнира осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.

3.5. Официальный язык Турнира — русский.

3.6. Сотрудники образовательных организаций, подавшие заявку на Турнир, самостоятельно формируют команду образовательного учреждения или сборную команду. Образовательная организация может выставить любое количество команд.

3.7. Команда игр «DoTA 2», «Counter-Strike 2» должна состоять из 5 человек, команда игры «Мир танков» - 7 человек, игра «Тетрис» проводится в индивидуальном зачёте.

3.8. Участник может участвовать в Турнире только в одной сборной команде только по одному виду игр.

3.9. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Турнире, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы Оператором для выполнения обязательств по проведению Турнира или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

3.10. Участники, законные представители Участников, сотрудники образовательных организаций, команды которых участвуют в Турнире, обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Турнира, зрителям,

представителям прессы, а также к другим участникам Турнира.

3.11. Участники, законные представители Участников, сотрудники образовательных организаций, команды которых участвуют в Турнире, обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

3.12. Участники, законные представители Участников, сотрудники образовательных организаций, команды которых участвуют в Турнире, обязаны:

3.12.1. Немедленно информировать Оператора о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Турнире, включая утерю доступа к игровому аккаунту и другие форс-мажорные обстоятельства;

3.12.2. Сообщать ГСК результаты своих игр в течение 5 минут после их окончания;

3.12.3. Делать скриншоты с результатом своих игр, сохранять их до конца Турнира и предоставлять их по требованию ГСК;

3.12.4. Допускать в свои матчи официальных судей и обозревателей, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;

3.12.5. Оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности.

3.13. Участникам, законным представителям Участников, сотрудникам образовательных организаций, команды которых участвуют в Турнире, запрещается:

3.13.1. Использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Турнира, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода игры Турнира;

3.13.2. Оказывать противоправное влияние на результаты игр, проводимых в рамках Турнира;

3.13.3. Использовать в ходе Турнира разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

3.13.4. Осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Турнире, третьему лицу.

4. Формат и система проведения Турнира

4.1. Турнир включает в себя следующие виды программы:

- «Counter-Strike 2» (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа - ПК);

- «Мир танков» (командный вид программы, команды из 7 человек, платформа - ПК);

- «Тетрис» (личный вид программы, платформа - ПК);

- «ДоТА 2» (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа - ПК).

4.2. Расписание финального этапа Турнира для каждого вида игр

Оператором Турнира публикуется на Официальном сайте Центра. Целью финального этапа является определение победителей всего Турнира.

4.3. Финальный этап в видах игр «Тетрис» и «DoTA 2» проходит по олимпийской системе. Формат матчей: «Counter-Strike 2» — bo3, «Тетрис» — bo7, «DoTA 2» — bo3.

4.4. Финальный этап игры «Мир танков» состоит из одной стадии, в рамках которой проводится 10 матчей, в котором участвуют все участники финального этапа по данному виду программы.

4.5. Турнир проводится по олимпийской системе, т.е. победителем признаётся та команда, которая в ходе игры победила другие команды.

4.6. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.

4.7. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места - 5 минут, разминка перед первым и последующими матчами - 5 минут.

4.8. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами - 5 минут.

Минимальное гарантированное время перерыва между геймами - 5 минут.

Минимальное гарантированное время перерыва с приёмом пищи между геймами - до 10 минут (оговаривается командами в присутствии организатора).

4.9. Игры, с которых не ведётся официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником - 10 (десять) минут.

4.10. Матчи, с которых ведётся официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному Оператором Турнира, после дополнительной команды матчевого судьи.

5. Паузы

5.1. В играх «Тетрис», «Мир танков», «Контр-Страйк» паузы запрещены.

5.2. В игре «Dota 2» команды вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- непреднамеренный разрыв соединения;
- неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

5.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до 2 (двух) пауз за 1 (один) гейм.

5.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

5.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

6. Судейство

6.1. Судейство Турнира осуществляется в соответствии с нормативными документами Турнира.

6.2. В случае совершения участником Турнира нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, Оператор Турнира и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

6.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

6.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций, от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

6.5. В игре «Тетрис» участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 2 минуты, может получить поражение в этом гейме.

6.6. Нарушения в игре «Dota 2»:

- написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожати или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде;

- начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

6.7. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

6.8. В виде программы «Dota 2» диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.

6.9. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Турнира, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

7. Технические проблемы

7.1. В видах программ «Тетрис» и «Мир танков»:

- все неисправности и (или) ошибки в игре, влияющие на результат

Турнира или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг;

- при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

7.2. В виде программы «Dota 2» при разрыве соединения с сервером (дисконнекте):

- участника, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей (пики и баны) и при невозможности быстрого переподключения этого участника, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом участники, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты;

- одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7.1. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, может получить техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча с присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья;

- всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

Приложение № 3
к положению о проведении I
областного киберспортивного
турнира среди школьников Амурской
области «Цифровой Амур»

**Согласие на обработку персональных данных участника мероприятия
от родителей (законных представителей)**

Я, _____,
(фамилия, имя, отчество родителя/законного представителя полностью)

данные паспорта: (серия, номер, дата выдачи, кем выдан): _____

зарегистрированный(ая) по адресу: _____,

являясь родителем (законным представителем) _____,

(фамилия, имя, отчество ребенка/подопечного полностью)

дата рождения ребенка/подопечного (число, месяц, год): _____,

данные свидетельства о рождении/паспорта (серия, номер, дата выдачи, кем выдан): _____

зарегистрированный(ая) по адресу: _____

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» (ред. от 21.07.2014) настоящим даю свое согласие государственному профессиональному образовательному автономному учреждению Амурской области «Амурский колледж транспорта и дорожного хозяйства» (далее – ГПОАУ АО АКТДХ) на предоставление и обработку персональных данных моего ребенка (подопечного), а именно: фамилии, имени, отчества, класса, места учебы, даты рождения, домашнего адреса, телефона, электронного адреса, результатов участия в мероприятии Первом областном киберспортивном турнире среди школьников «Цифровой Амур» в целях деятельности организаторов мероприятия, получения информационных рассылок и материалов информационного характера от организаторов, создания базы данных участников и хранения работ, сформированных в рамках проведения мероприятия.

Разрешаю использовать в качестве общедоступных персональных данных: фамилию, имя, отчество, возраст, сведения о результатах участия в мероприятии.

Разрешаю публикацию вышеуказанных общедоступных персональных данных, в том числе посредством информационно-телекоммуникационной сети Интернет, на сайте ГПОАУ АО АКТДХ и на сайтах иных третьих лиц, включая сетевые издания исключительно в целях, установленных в настоящем согласии.

Также я разрешаю ГПОАУ АО АКТДХ, партнерам ГПОАУ АО АКТДХ в рамках настоящего мероприятия, третьим лицам, привлеченным для выполнения фото- и видеосъемки, производить фото- и видеосъемку моего ребенка (подопечного), безвозмездно использовать эти фото- и видеоматериалы во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с проведением мероприятия. Фото- и видеоматериалы могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в буклетах, в Интернете и т. д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребёнка (подопечного).

Также предоставляю ГПОАУ АО АКТДХ право осуществлять все действия (операции) с персональными данными моего ребенка (подопечного), включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение с использованием автоматизированных средств и без использования средств автоматизации в целях, установленных в настоящем согласии.

Согласие действует с даты подписания и до его письменного отзыва, но не ранее чем через шесть месяцев после окончания проведения мероприятия.

Я подтверждаю, что, давая такое Согласие, я действую по своей воле и в интересах своего ребенка (подопечного).

Дата: « _____ » _____ 20_ г. _____ / _____

(подпись)

(расшифровка)

Согласие на обработку персональных данных участника мероприятия

Я, _____,
(фамилия, имя, отчество)

данные паспорта: _____
(серия, номер, дата выдачи, кем выдан)

зарегистрированный(ая) по адресу: _____,

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» (ред. от 21.07.2014) настоящим даю свое согласие государственному профессиональному образовательному автономному учреждению Амурской области «Амурский колледж транспорта и дорожного хозяйства» (далее – ГПОАУ АО АКТДХ) на предоставление и обработку моих персональных данных, а именно: фамилии, имени, отчества, даты рождения, домашнего адреса, телефона, электронного адреса, результатов участия в мероприятии Первом областном киберспортивном турнире среди школьников «Цифровой Амур» в целях деятельности организаторов мероприятия, получения информационных рассылок и материалов информационного характера от организаторов, создания базы данных участников и хранения работ, сформированных в рамках проведения мероприятия.

Разрешаю использовать в качестве общедоступных персональных данных: фамилию, имя, отчество, возраст, сведения о результатах участия в мероприятии.

Разрешаю публикацию вышеуказанных общедоступных персональных данных, в том числе посредством информационно-телекоммуникационной сети Интернет, на сайте ГПОАУ АО АКТДХ и на сайтах иных третьих лиц, включая сетевые издания исключительно в целях, установленных в настоящем согласии.

Также я разрешаю ГПОАУ АО АКТДХ, партнерам ГПОАУ АО АКТДХ в рамках настоящего мероприятия, третьим лицам, привлеченным для выполнения фото- и видеосъемки, производить фото- и видеосъемку), безвозмездно использовать эти фото- и видеоматериалы во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с проведением мероприятия. Фото- и видеоматериалы могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в буклетах, в Интернете и т.д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред моему достоинству и репутации.

Также предоставляю ГПОАУ АО АКТДХ право осуществлять все действия (операции) с моими персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение с использованием автоматизированных средств и без использования средств автоматизации в целях, установленных в настоящем согласии.

Согласие действует с даты подписания и до его письменного отзыва, но не ранее чем через шесть месяцев после окончания проведения мероприятия.

Я подтверждаю, что, давая такое Согласие, я действую по своей воле.

Дата: « _____ » _____ 20_ г.

_____ /
(подпись)_____
(расшифровка)