

УТВЕРЖДАЮ

Председатель
РОО «ФКС РС(Я)»
Б.Ж. Дамдинжапов
«10» _____ 2022г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАНУО РС(Я)
"РРЦ "Юные якутяне"
И.В. Черкашина
«10» _____ 2022 г.



УТВЕРЖДАЮ

"Директор МБОУ ДО "Д(п)Ц"
ГО "город Якутск"
Н.Н. Петрова
«10» _____ 2022г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении отборочного этапа на всероссийский интеллектуально-киберспортивной лиги

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении отборочного этапа на всероссийский интеллектуально-киберспортивной лиги. (далее — Чемпионат) определяет основные задачи и цели проведения Чемпионата.

1.2. В рамках Чемпионата будут проведены турниры среди участников по следующим дисциплинам: «Dota2», Clash Royale, Электронные шахматы, Поиск в сети Интернет, Hearthstone.

2. Цели и задачи

2.1. Основной целью Чемпионата является развитие компьютерного спорта на территории Республики Саха (Якутия), пропаганда здорового образа жизни и предоставление детям возможности для разностороннего развития.

2.2. Задачами Чемпионата являются:

- выявление сильнейших спортсменов для формирования списка кандидатов в спортивные профессиональные команды;
- формирование правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди подростков;
- организации активного досуга подростков;
- пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди подростков;
- объединения учащихся общеобразовательных организаций г. Якутск.

3. Организаторы

3.1. РОО «Федерация Компьютерного Спорта РС(Я)» и Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский (подростковый) Центр» городского округа «город Якутск», ГАНУО РС(Я) "Республиканский ресурсный центр "Юные якутяне"

3.2. По вопросам проведения Лиги обращаться по эл.почте: cyberyakutia@mail.ru

3.3. Главным судьей соревнований является Дамдинжапов Баир Жамсоевич.

3.4. Все апелляции подаются главному судье: bairkhan@gmail.com

3.5. Апелляция может быть подана только членом команды.

3.6. Апелляцию рассматривает представители организаторов Чемпионата.

3.7. Решение Апелляционной комиссии является окончательным, изменениям и обжалованию не подлежит. Решению Апелляционной комиссии обязаны подчиниться все: Судейская коллегия, официальные представители команд, спортсмены.

4. Сроки и место проведения

4.1. Чемпионат пройдет с 18 по 30 октября 2022 года. Дополнительная информация будет опубликована по ссылке: https://vk.com/fes_ykt

4.2. Место проведения Чемпионата — <https://discord.gg/N72DwYH>

4.3. Участие в Чемпионате бесплатное.

5. Общие правила Чемпионата по компьютерным играм

5.1. Формат Чемпионата

5.1.1 Формат Чемпионата определяется в зависимости от количества заявленных участников главным Судьей;

5.1.2. Расписание игр будет опубликовано после регистрации по ссылке: https://vk.com/fes_ykt

5.1.3. Обжалование результатов игр проводится в течении 2-х часов после матча;

5.1.4. Возрастная категория 14-18 лет на дату проведения Чемпионата 18.10.2022г. и не имеющие действующих профессиональных контрактов в сфере спорта;

5.1.5. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требований, которые будут размещены на платформе Discord: <https://discord.gg/N72DwYH> по всем дисциплинам и промежуточных соревнований;

5.1.6. Формат Чемпионата: соревновательный;

5.1.7. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча;

5.1.8. За нарушение системы или формата проведения матча судья может назначить команде наказание в виде объявления замечания, объявления предупреждения, поражения в игре или поражения в матче. Конечное решение всегда остается за судьей.

5.1.9. Чемпионат проводится в 2 этапа

- внутришкольный

- победители между школами;

Победитель Соревнований определяется по сумме набранных баллов всеми составами команды.

5.2. Требования к участникам

5.2.1. Решение о допуске к участию рассматривается главным Судьей - Дамдинжаповым Баиром Жамсоевичем. Судейская коллегия по отдельным дисциплинам будут назначены до старта Чемпионата;

5.2.2. К участию в Чемпионате допускаются все желающие удовлетворяющие соответствующим возрастным критериям;

5.2.3. Чемпионат проводится в смешанной категории: парни и девушки;

5.2.4. К участию в Чемпионате допускаются участники прошедшие соответствующую регистрацию по ссылке и выполнившие соответствующие требования;

5.2.5. Поддержка микрофона и звука с установленной платформой Discord;

5.2.6. К участию допускаются участники, проживающие только на территории городского округа г. Якутск;

5.2.7. Участники могут участвовать в Чемпионате только в одной игровой дисциплине;

5.2.8. Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Чемпионата участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:

– защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);

– сходны или идентичны никнеймам других участников Чемпионата или названиям других команд, участвующим в Чемпионате;

– сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Чемпионата;

– имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

5.2.9. Обязательная подписка от всех участников на страницы организаторов Чемпионата в социальной сети: ФКС РС(Я) https://vk.com/fcs_ykt

5.3. Регистрация участников

5.3.1. Регистрация участников с 01 октября 2022 по 17 октября 2022 22:00 ч;

5.3.2. При раннем наборе запланированного количества участников Организаторы вправе закрыть регистрацию до назначенного срока;

5.3.3. Заявки на участие (регистрация) принимаются на платформе <https://forms.gle/HYBn989n98SXUXPBA>

5.4. Награждение и призы

5.4.1. Участники, занявшие 1-3 места награждаются памятными дипломами и ценными призами от спонсоров, дополнительная информация будет размещена: https://vk.com/fcs_ykt

5.5. Организация наблюдателей

5.5.1. В каждом матче могут присутствовать наблюдатели от организаторов Чемпионата или назначенные организаторами ответственные;

5.5.2. Добавлять сторонних наблюдателей в матч нельзя, чтобы избежать подсказок со стороны;

5.5.3. В канал коммуникации команды допускаются только участники турнира и организаторы;

5.5.4. Участникам необходимо предоставить канал коммуникации команды Судьям турнира.

6. Технические правила по виду программы Электронные шахматы

6.1. Общая информация

6.1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

6.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе <https://lichess.org/>

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

6.2. Настройки игры

6.2.1. Матчи проходят в режиме «Дуэль».

6.2.2. Параметры создания вызова для первого гейма:

- Тип: Классика;
- Время: 10 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга;
- Цвет: Случайный.

6.2.3. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончилась патом или ничьей), назначается повторный вызов с параметрами:

- Тип: Классика;
- Время: 5 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

6.2.4. Если по окончании повторного вызова не удалось определить победителя в гейме, назначается третий вызов с параметрами:

- Тип: Классика;
- Время: 1 мин.;
- Рейтинг: без рейтинга.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

6.2.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

6.3. Проведение матчей

6.3.1. Каждый участник должен зайти на страницу своего матча и добавить в друзья соперника.

6.3.2. Участник, находящийся в текущем матче первым, создаёт матчевое лобби. Создатель комнаты несет ответственность за то, чтобы все настройки были правильными. Хост отвечает за снятие скриншотов, чтобы предоставить доказательства в случае спора с настройкой.

6.3.3. После принятия дуэли у обоих участников есть 20 секунд, чтобы сделать первый ход. Если один из участников не успел сделать ход, то необходимо пересоздать матч с тем же распределением цветов фигур, что и в первой дуэли.

6.3.4. Победившим в гейме считается участник, который смог поставить оппоненту мат, или, при условии окончания времени у другого участника, участник, у которого осталось игровое время. В случае ничьей побеждает тот участник, у которого осталось больше времени.

6.3.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

6.4. Общение с судьями Соревнований

6.4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе : <https://discord.gg/N72DwYH> (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

7. Технические правила по виду программы Dota 2

7.1. Общая информация

7.1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований;

7.1.3. Турнир проводится в формате Капитанский режим (Captains Mode), также правила могут быть изменены главным судьей;

7.1.4. Система будет объявлена после регистрации всех участников (02.11.2021)

7.1.5. Финал будет проходить по системе сингл best of 3;

7.1.4. Запрещается любое неспортивное поведение. За нарушение в первый раз делается первое предупреждение (всей команде). Повторное нарушение после первого предупреждения влечет за собой исключение всей команды (целиком) с турнира без возможности замены.

7.2. Проведение матчей

7.2.1. Все проблемы будет решать главный судья;

7.2.2. За нарушение системы или формата проведения матча судья может назначить команде наказание в виде объявления замечания, объявления предупреждения, поражения в игре или поражения в матче. Конечное решение всегда остается за судьей.

7.2. Общение с судьями Соревнований

7.2.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе : <https://discord.gg/N72DwYH> (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к

ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

8. Технические правила по виду программы Hearthstone

8.1. Общая информация

8.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

8.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net.
Регион учетной записи: Европа.

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

8.2. Проведение матчей

8.2.1. Режим игры «Стандартный».

8.2.2. Допускается использование всех классов и карт, которые доступны в «Стандартном режиме игры».

8.2.3. Участник, расположенный выше по сетке, отправляет оппоненту запрос в друзья и приглашает в матч.

8.2.4. Участники обязаны делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей.

8.2.5. В случае необходимости предоставления деклиста, участники обязаны предоставить их по шаблону и в сроки, определяемые ГСК.

8.3. Общение с судьями Соревнований

8.3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале : <https://discord.gg/N72DwYH> и в личных чат-каналах (для

доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

9. Технические правила по виду программы Поиск в сети в Интернет

9.1. Общая информация

9.1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

9.1.2. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы.

9.2. Система и формат проведения матчей

9.2.1. Матчи проходят в сети Интернет с использованием любых поисковых систем.

9.2.2. В начале каждого матча участники получают от судей блок из 14 вопросов.

9.2.3. Участники сдают ответы на вопросы матча через интерфейс, предоставляемый организаторами.

9.2.4. Матч прекращается после того, как все участники сдали все ответы или через 60 минут после начала матча.

9.2.5. По итогам матча участники получают по одному баллу за каждый правильный ответ.

9.2.6. По итогам этапа участники распределяются по местам в соответствии с количеством баллов, набранным за все матчи этапа. При равенстве количества баллов места распределяются в соответствии с временем, затраченным участниками на сдачу ответов.

9.3. Общение с судьями Соревнований

9.3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе : <https://discord.gg/N72DwYH> и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.

10. Технические правила по виду программы Clash Royale

10.1. Общая информация

10.1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

10.1.2. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная версия в сервисе Google Play и AppStore. Любые другие устройства (эмуляторы, моды или им подобные программы) запрещены.

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

10.2. Настройки игры

10.2.1. Режим игры: «Обычный» («Normal»)

10.2.2. Тип состязания: 1v1

10.2.3. Время гейма: 5 минут

10.2.4. Уровень короля: 9

10.2.5. Уровень всех карт: 9

10.3. Проведение игр

10.3.1. Хостом во всех играх выступает один из участников, если судьей не сообщено иное.

10.3.2. В каждой встрече участники должны обмениваться приглашениями на бой. Участник с более высоким посеvom (визуально выше по сетке) открывает лобби для дружеского матча. Участник с посеvom ниже входит в игру, созданную его оппонентом. Так должно продолжаться до тех пор, пока в серии не будет выявлен победитель.

10.3.3. Участники могут менять свои колоды между геймами.

10.3.4. В случае ничьей гейм должен быть переигран. В случае переигровки гейма каждый участник обязан выбрать колоду, которая была выбрана в изначальном гейме.

10.4. Общение с судьями Соревнования

10.4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/S57R36Euуq> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 60 минут до начала Соревнования, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

10.4.2. Как только участнику становится известен его оппонент, он должен связаться с ним в Discord в чат-канале через личное сообщение и предоставить ссылку на добавление в друзья.

13. Трансляции

Отборочные игры и игры гранд-финала будут транслироваться с участием комментаторов и различных стримеров, приглашаем желающих, оставляйте свои контактные данные: cyberyakytia@mail.ru

14. Нарушения и дисквалификация

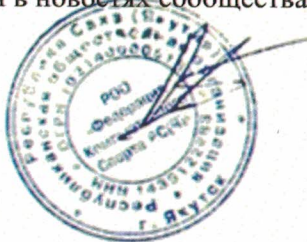
- 12.1. Игрок получает техническое поражение за неявку;
- 12.2. Запрещается использовать различные запрещенные программы;
- 12.3. Запрещается использовать баги игры для получения преимущества;
- 12.4. Запрещается оскорблять других участников турнира или организаторов;
- 12.5. Организаторы оставляют за собой право выбрать меру пресечения токсичного поведения, вплоть до дисквалификации;
- 12.6. Организаторы оставляют за собой право налагать наказания на игроков не прописанные в настоящем положении, за поступки, повлекшие за собой причинение вреда здоровью участников, нарушения честных принципов спортивной борьбы.
- 12.7. Будьте порядочными и ведите себя в соответствии со спортивными принципами.

15. Дополнительная информация

Внимание! В зависимости от специфики конкретного мероприятия правила и программа Фестиваля могут быть изменены, об этом сообщается в новостях сообществах и анонсах мероприятий;

Председатель ФКС РС(Я)

Исполнитель: Бырдакаров Валерий Афанасьевич 8-(914)-296-86-83



Б.Ж. Дамдинжапов