

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МАОУ «Молчановская СОШ № 1»

**Положение
о проведении муниципального турнира по киберспорту
в рамках дисциплин «Dota 2» и «CS:GO»**

1. Общее положение

1.1. Настоящее положение о проведении муниципального турнира по киберспорту в рамках дисциплин «Dota 2» и «CS:GO» (далее – Соревнования) определяет порядок организации и проведения Соревнований, порядок представления игровых мероприятий и критериев их оценки, порядок определения победителей и призёров Соревнований.

1.2. Муниципальные Соревнования по киберспорту проводятся в рамках календарного плана работы открытых сетевых образовательных событий для обучающихся и педагогов Ресурсно – внедренческого центра инноваций МАОУ «Молчановская СОШ №1».

1.3. Соревнования проводятся в рамках реализации сетевого инновационного проекта «Развитие эстетического образования в рамках реализации национального проекта «Успех каждого ребенка».

1.1. Непосредственную организацию и проведение киберспортивных соревнований проводит методическое объединение учителей математики и информатики МАОУ «Молчановская СОШ №1».

2. Цель и задачи Соревнований

2.1. **Цель соревнований** – развитие координации и интуиции, способность к концентрации. Анализ, просчитанные действия, контроль над ситуацией.

Открытый районный турнир по киберспорту проводится с целью:

- вырабатывать умения работать в команде;
- вырабатывать волю к победе;
- пропаганда информационных технологий;
- организации молодежного досуга.

2.2. Задачи:

- укрепление связей между классами;
- организация молодежного досуга;
- популяризация современных информационных технологий;
- объединение молодежи по интересам;
- развитие навыков командных действий, взаимопомощи, быстрого ориентирования, в экстремальных ситуациях.

3. Участники Соревнований

3.1. Участниками Соревнований могут быть обучающиеся **8 – 11 классов** школ Молчановского района, состав команды **5 человек** дисциплины DOTA2 (не

обязательно из одного класса), и 5 человек дисциплины Counter-Strike GO (не обязательно из одного класса).

3.2. Количество команд неограниченно.

3.3. Соревнования проходят в формате 5v5 в том составе, который был заявлен для участия в соревнованиях на момент регистрации дисциплины DOTA 2, и 5v5 в том составе, который был заявлен для участия в соревнованиях на момент регистрации дисциплины Counter-Strike GO.

3.4. Организаторы имеют право отказать в участии команде без объяснения причины, а также дисквалифицировать команду за недостойное поведение в соревнованиях.

4. Сроки и место проведения

4.1. Соревнование является заочным с онлайн подключением и проводится на базе МАОУ «Молчановская СОШ №1» по адресу: Томская область, Молчановский район, с. Молчаново, ул. Димитрова, 78.

4.2. Соревнования проводятся по дисциплине DOTA 2 с **11 по 15 марта 2025** года в дистанционном формате в онлайн режиме в системе Discord (ссылка на подключение совместно с идентификатором и паролем будут высланы на адрес электронной почты, указанной при регистрации).

По дисциплине Counter-Strike GO с **18 по 22 марта 2025** года в дистанционном формате в онлайн режиме в системе Discord (ссылка на подключение совместно с идентификатором и паролем будут высланы на адрес электронной почты, указанной при регистрации).

5. Порядок организации Соревнований

5.1. Заявки принимаются в электронном виде до **8 марта 2025** года

5.2. Ссылка регистрации на дисциплину Dota 2: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfIqvX2EYuaRhYOFiyGRjhdj98jn80nxhT3aRDEdTWwluUQ-w/viewform?usp=sf_link.

5.3. Ссылка регистрации на дисциплину CS:GO: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1X621Ztaqy8NFUL6saA8xbg3_tWvWCMB6NaX5bO0jjebl1g/viewform?usp=sf_link.

5.4. Команды стартуют в группе со статистикой 0-0. После первого тура у команд будет статистика 1-0, у второй половины – 0-1 соответственно. Коллективы с 1-0 играют с командами с точно такой же статистикой. Те же правила действуют на 0-1. На протяжении всего группового этапа ты играешь только с равными по статистике командами, то есть «1-1» будет играть с «1-1», «2-1» с «2-1» и так далее. Групповой этап для команды заканчивается в двух случаях. Либо когда ты выигрываешь 3 серии, либо когда ты 3 серии проигрываешь.

6. Порядок проведения Соревнований

Основным каналом коммуникации при организации матчей является сервер в Discord, в котором должен присутствовать хоть один представитель из команды во время турнира, с целью избежание технического поражения при возможных технических сбоях системы. Ник в Discord должен включать в себя название команды.

6.1. Порядок проведения Dota 2

6.1.1. Перед началом игры командам дается время на подключение своего оборудования (не более 10 минут).

6.1.2. Чтобы внести изменения в состав необходимо написать одному из судьи по дисциплине Dota2, после чего согласовавшись с ним можно будет произвести замену.

6.1.3. Если хоть один игрок любой из команды не займет слот в лобби матча в течение 5 минут (проблемы с интернетом, устанавливается обновление клиента или другая техническая причина, зависящая только от игрока), команде будет засчитано техническое поражение.

6.1.4. Каждой команде дается по 10 минут паузы. Общее количество пауз не может быть более пяти за матч. Команда имеет право на более длительные паузы с согласия его оппонента.

6.1.5. Перед снятием паузы команда, которая инициировала ее, должна узнать готовность у своего оппонента. Как только противник ему ответит, матч может быть продолжен. Если противоположная сторона не подтверждает свою готовность, то начинается отчет времени на паузу вашего оппонента.

6.1.6. Победителем матча считается команда, которая сумеет уничтожить трон оппонента.

6.1.7. Команда, отказавшаяся от переигровки, назначенной главным судьей, получает техническое поражение и лишается любых призов, если заняла одно из призовых мест.

6.1.8. После регистрации в соревнованиях, изменения внесенные в состав команды, не учитываются в текущем турнире. Для изменения состава команды — необходимо написать тех. Судье. Так можно сделать один раз.

Запрещается.

- Ставить паузу во время пиков.
- Снимать паузу противника (10 минут), снимать собственную паузу без предупреждения оппонента и подтверждения продолжения игры с его стороны. Если вышеперечисленные действия серьезно повлияли на матч, то команде может быть засчитано техническое поражение в матче, по решению Судьи. Для этого нужно предоставить доказательства в виде скриншота.
- Продолжать игру, когда одну из команд покинуло больше одного игрока. В таком случае команда получит техническое поражение.
- Флудить, оскорблять, использовать ненормативную лексику, унижать, провоцировать и обманывать участников, и официальных лиц соревнований во время турнира любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение либо техническое поражение и лишиться любых призов. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот.
- Неспортивное поведение (саботирование матчей, манипулирование правилами, моральное давление на соперника). За данные нарушения судья может вынести команде предупреждение или же технического поражение в соревнованиях.
- Намеренный спам "gg" в ходе игры.
- Намеренно затягивать матч.
- Имя (ник) игрока, содержащее слова из ненормативной лексики, пропаганда расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- Аватары игроков команд не должен содержать изображения насилия, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- Имя (ник) игрока не может состоять из домена того или иного

6.2. Порядок проведения CS:GO.

6.2.1. Перед началом игры командам дается время на подключение своего оборудования и разминку (не более 10 минут).

6.2.2. Официальные карты:

- Mirage;
- Train;
- Agency;
- Dust II;
- Aztec;
- Lite;
- Cache;
- Cobblestone.

6.2.3. Карты определяются методом Ban / Pick / Ban / Pick / Decider перед началом соревнований. Первыми банить карты начинает команда, которая будет определена случайно.

6.2.4. После выбора/смены карты оба капитана обязаны прописать !ready для старта ножевого раунда. Победитель ножевого раунда определяет, за какую сторону начинать матч. Для этого, капитан команды пишет в чате !switch или !stay.;

6.2.5. Количество раундов 20 – Каждая команда играет по 10 раундов за каждую сторону. Время раунда 5 минут 00 секунд. Игра оканчивается, если одна из команд набрала 11 побед. Количество денежных средств на счету у каждого игрока в начале игры за каждую сторону 800;

6.2.6. В случае, если по истечении 20 раундов у команд равное количество побед, играют дополнительные 3 раунда за каждую команду. Количество денежных средств в начале игры за каждую сторону в дополнительных раундах 10000;

6.2.7. После игры капитаны команд могут заявить несогласие с результатом игры. В таком случае капитан обязан указать причины несогласия в течение 5 минут после игры. Судьи рассматривают протест и выносят решение, не подлежащее обсуждению;

6.2.8. Ограничение на количество гранат в течении раунда: разрешено использование максимум 1-й «HE» гранаты, 2-х ослепляющих и 1-ой дымовой гранаты каждым игроком;

6.2.9. Члены команды могут разговаривать во время матча, только если они «активны», либо когда «неактивны» все члены команды Игрок считается «неактивным», когда экран становится полностью черным. Если возникает ошибка, то игрок считается «неактивным» через 3 секунды после его/её падения;

6.2.10. Любой «неактивный» игрок не может разговаривать, не под какими предложениями, ни с членами своей команды, ни с командой противника, до начала следующего раунда. Если игрок продолжает разговаривать в то время, когда он/она «неактивен», команда может, по решению судьи, получить предупреждение, или ей может быть зачислено поражение;

6.2.11. В случае выявления судьей нарушения правил игроком команды, могут быть применены следующие санкции:

- Первое персональное предупреждение – устное;
- Второе персональное предупреждение – игрок обязан прописать kill в консоли в начале следующего раунда;
- Третье персональное предупреждение – техническое поражение команды.

Отсоединение (отключения) в ходе игры:

В случае, если кто-то из игроков оказывается не в состоянии продолжать игру из-за неумышленного, непредвиденного сбоя сервера:

- До начала третьего раунда: матч начинается заново;
- После начала третьего раунда: отсоединившийся игрок должен заново присоединиться к серверу, а раунд переигрывается;

В случае преднамеренного отключения игрока от сервера, команде засчитывается техническое поражение.

В ходе игры разрешено.

1. Использовать «подсадки»;
2. Броски гранат через задние;
3. Использование общего чата только капитанам команды;
4. Использование командного чата и голосового общения всеми игроками команды;
5. Консольная команда `cl_bobcycle` может иметь значение только 0.98.

В ходе игры запрещено.

1. Запрещено неспортивное поведение (например, саботирование матчей, моральное давление на соперника). За данное нарушение игрок/команда может получить от предупреждения до технического поражения в Соревнованиях.

2. Запрещено менять значение консольной команды `net_graph` (стандартное значение — 0).

3. Запрещено материться, унижать, провоцировать, флудить сообщениями, задевать игроков в общении прямо или косвенно, абьюзить и обманывать участников, а также администрацию турниров любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение либо техническое поражение и лишиться любых призов. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот. В отдельных случаях, судье понадобится просмотреть демо игры.

4. Использовать программы, дающие игровое преимущество («читы»).
5. Использование флеш – бага.
6. Использование нечестных скриптов.
7. Использование собственных конфигурации файлов.
8. Использование ошибок карт во время игры.
9. Тихая установка бомбы C4 трактуется как ошибка игры. Использование этой ошибки запрещено.

10. Консольная команда `mat_hdr_level` запрещена;

11. Менять значение команды `weapon_debug_spread_show` запрещается (стандартное значение 0).

12. Команда `weapon_recoil_model` запрещена;

13. Имя игрока (название команды) не должно содержать слова из ненормативной лексики, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей;

14. Аватар игрока (аватар команды) не должен содержать изображения насилия, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

15. Имя игрока (название команды) не может состоять из домена того или иного интернет-ресурса (например: `www.google.com` или `google.com`). Такие игроки/команды не будут допущены к участию.

7. Ожидаемые результаты

Личностные:

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе.

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.

Обучающиеся будут уметь:

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли.;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Метапредметные:

У обучающихся будут развиты:

- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;
- навыки в отдельных областях компьютерного спорта (спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

8. Подведение итогов

8.1. Результаты Соревнования подводятся в этот же день и публикуется на сайте Организатора <https://sh-molchanovskaya-r69.gosweb.gosuslugi.ru/glavnoe/rvesti/> не позднее 3 рабочих дней после окончания Соревнования.

8.2. Для оценки игр и подведения итогов Соревнования формируется экспертное жюри.

8.3. Победители и призеры по итогам Соревнования награждаются дипломами, участникам выдаются сертификаты. Наградной материал предоставляется в печатном виде, участники самостоятельно забирают его из управления образования администрации Молчановского района Томской области.

Контактная информация:

Координаторы: Ерепилова Елена Александровна, координатор РВЦИ МАОУ «Молчановская СОШ №1», телефон: (38-256)21-3-65; Сайнакова Анна Петровна, учитель информатики МАОУ «Молчановская СОШ №1», телефон +79969379825; e-mail: saynakovaann@gmail.com