«Утверждаю»
Директор Щёкинского СУВУ
_____/Н.В. Моисеенко/
«20» января 2021 г.

РЕГЛАМЕНТ

международных соревнований по киберспорту среди команд специальных учебно-воспитательных учреждений

«КиберСнеговик-2021»

Тула
2021 г.

1. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов

1.1 Права на организацию и проведение Соревнований принадлежат Щёкинскому СУВУ.

1.2 Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнований определяются на основании договоров, заключаемых Щёкинским СУВУ.

1.3 Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

1.4 Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих официальных информационных и пр. ресурсах названия и символику СУВУ, сборные команды которых участвуют в Соревнованиях.

1.5 Обязанности организаторов Соревнований:

- осуществлять деятельность по организации Соревнований;
- определять условия допуска участников к Соревнованиям;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнований;
- осуществлять организацию судейства Соревнований, определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.

2. Официальные лица и судейство Соревнований

2.1 Организацию и проведения Соревнований осуществляет Оргкомитет Соревнований (далее - ОКС), формирующийся согласно приказу по Щёкинскому СУВУ и возглавляемый Председателем ОКС Нелли Вячеславовной Моисеенко и его заместителем Андреем Леонидовичем Колошиным. К работе в ОКС также могут привлекаться координаторы и кураторы направлений. Для обращения к ОКС используется электронная почта spu1tula@gmail.com. В теме письма необходимо указать «Организаторам КиберСнеговика - 2021». Координатор «КС'21» - Андрей Владимирович Пешкичев, тел. 8 952 016 44 22.

2.2. Организацию судейства Соревнований осуществляет судейская коллегия (далее - СК), возглавляемая Главным судьёй и состоящая из судей, утверждаемых ОКС.

3. Участники Соревнований. Права и обязанности участников

3.1 В Соревнованиях могут принимать участие воспитанники СУВУ, достигшие 14 лет на дату 01.01.2021 года.

3.2 Для участия в Соревнованиях уполномоченные кураторы СУВУ – участников Соревнований, подают заявку на участие в срок и по форме определяемой ОКС.

3.3 Судьи Соревнований и иные официальные лица Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.

3.4 Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок. По результатам обработки заявок из состава по отдельным видам программы Соревнований формируются сборные команды СУВУ. Сборная команда должна включать в себя от 4 до 12 человек в основном составе и до 4 запасных. Разрешена дозаявка участников в неполные сборные команды, но не позднее официальной даты начала основных программных Соревнований. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде, но имеет право принять участие в различных видах соревновательной программы.

3.5 Имена, фамилии, фото и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а так же интервью, мастер-классы, различные лекции, викторины, конкурсы и иные материалы могут быть использованы ОКС для выполнения обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

3.6 Участники, кураторы участников, сотрудники СУВУ, сборные которых принимают участие в Соревнованиях обязаны:

- общаться с официальным лицами и участниками Соревнований на русском языке;
- знать и исполнять предписания нормативных документов Соревнований и (или) решений СК;
- нести полную ответственность за достоверность информации, предоставляемой ОКС;
- соблюдать режим конфиденциальности при обращении с ОКС;
- придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований, соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- немедленно информировать ОКС о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
- делать «скриншоты» с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию СК; допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;

3.7.1 Участникам запрещается:

- использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видом программы Соревнований, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнований;
- оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;
  использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты и разные игровые никнеймы;
- осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.

4. Формат и система проведения Соревнований

4.1 Соревнования включают в себя следующие виды программы:

- электронные шахматы (индивидуальный вид программы, платформа – ПК, игровые ресурсы ВК и mail.ru);
- электронные шашки (индивидуальный вид программы, платформа – ПК, игровые ресурсы ВК и mail.ru);
- набор текста на скорость (индивидуальный вид программы, платформа – ПК);
- сборка системного блока на скорость (индивидуальный вид программы, платформа – ПК);
- DOTA 2 (командный вид программы, команды из 5 человек, платформа – ПК, игровой ресурс Steam).

4.2 Перед началом Соревнований СК создаёт и публикует турнирную сетку с учетом временных поясов территориального расположения СУВУ – участников Соревнований.

4.3 Соревнования по DOTA 2 проходят по олимпийской системе в режиме bo3 (до двух побед) All pick, шахматы и шашки по олимпийской системе, индивидуальные скоростные состоят из одной стадии и проводятся в общем онлайн-режиме с фиксацией времени начала и окончания. Присутствие тренера команды и технического специалиста в данной дисциплине на площадке обязательно.

4.4. Расписания и турнирные сетки определяются ОКС и публикуются на официальных информационных ресурсах Соревнований в сети Интернет.

4.5. После проведения матчей по всем видам программы, сборным командам начисляются баллы в соответствии с настоящим Регламентом. Распределение итоговых мест и определение призёров Соревнований производится в соответствии с набранными сборными командами баллам.

4.6 Система начисления баллов во всех видах программы Соревнований:

- 1 место: 100 баллов;
- 2 место: 60 баллов;
- 3 место: 35 баллов;
- 4 место: 20 баллов;
- 5-8 место: 15 баллов;
- 9-16 место: 10 баллов
- в случае отсутствия состава по виду программы: 0 баллов.

4.7 Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода – 5 минут. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами – 5 минут.

4.8 Обязательная трансляция, контроль и мониторинг всех видов программы Соревнований осуществляется с помощью платформы ZOOM.

4.9 Замены по ходу матчей запрещены.

4.10 В видах программы (электронные шахматы, шашки, набор текста, сборка системного блока) паузы запрещены. В DOTA 2 участники вправе останавливать гейм только по причине непреднамеренного разрыва соединения, неисправности оборудования или проблем с программным обеспечением (например, выхода из строя периферийных устройств или сбоя игры). Установлен лимит времени на таймаут в 10 минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита таймаута возобновлять игру без разрешения судьи запрещено. Возобновление игры разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

4.11 Избыточные сообщения во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количеств и частоты сообщений. Нарушения в виде программы DOTA 2:

- написание «gg» в ещё незаконченном гейме. Команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команды;
- начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражение команде.

4.12 Все претензии относительно нарушения правил производятся в течении 15 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат. В виде программы DOTA 2 диалог от лица команды ведёт капитан или тренер команды, в случае его наличия, жалобы исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.

5. Технические детали и проблемы

5.1 Виды программ «Электронные шашки и шахматы» проходят на игровой интернет-платформе https://vk.com/games согласно турнирной сетке. Приглашение к игре отправляется из личного аккаунта официального куратора со стороны одного СУВУ в личный аккаунт куратора команды визави. Соревнования в данных дисциплинах проходят по олимпийской системе. Допускаются только реальные фамилия и имя куратора в ВК-аккаунте, указанные в заявке. Перед началом состязания заявленный участник Соревнований демонстрирует на камеру компьютера, подключенного к ZOOM (этот компьютер не должен быть задействован в проведении дисциплины и предназначен исключительно для связи с ОКС, наблюдения и мониторинга), свой паспорт и только после этого допускается к состязанию.

5.2 В виде программы «Сборка системного блока на время» используются:

- набор отверток;
- необходимо количество метизов для крепления;
- компьютерный корпус форм-фактора ATX или мATX;
- материнская плата с сокетом INTEL 775 или 115x;
- корпусный кулер размером 120 на 120 или 80 на 80 с четырьмя отверстиями для крепления;
- процессорный кулер с радиатором (крепление на защёлках);
- процессор Intel 775 или 115x заранее установленный в сокет материнской платы и смазанный термопастой;
- блок питания;
- жесткий диск SATA (крепление на 4 болта);
- дата-кабель SATA;
- видеокарта с винтовым креплением кабеля (VGA или DVI);
- 2 модуля памяти;
- монитор, USB клавиатура и мышь.

Процедура сборки системного блока начинается по команде судьи. Результатом сборки должен стать полностью собранный системный блок с зафиксированными крышками, подключенным монитором, клавиатурой, мышью, кабелем питания. По окончании сборки участник поднимает руку и сообщает об окончании. Судья фиксирует время. После судья попросит включить компьютер, и если на мониторе будет виден процесс запуска (post), то результат фиксируется. Если компьютер не запустится, то результат в данной дисциплине не засчитывается. Операционную систему устанавливать на данный компьютер нет необходимости. Перед началом

данного вида соревнований на официальном информационном ресурсе ОКС в ВКонтакте будет выложена видеоинструкция с подробными разъяснениями.

Перед началом состязания заявленный участник Соревнований демонстрирует на камеру компьютера, подключенного к ZOOM (этот компьютер не должен быть задействован в проведении дисциплины и предназначен исключительно для связи с ОКС, наблюдения и мониторинга), свой паспорт и только после этого допускается к состязанию.

5.3 В виде соревновательной программы «Набор текста на время» используются:

- персональный компьютер, подключенный к Интернету с открытой в браузере страницей почтового клиента, указанного в заявке и страницей WORD;
- клавиатура, мышь, МФУ или принтер, подключенные к компьютеру;
- установленная операционная система Windows 7, 8, 8.1, 10;
- установленный текстовый редактор WORD из состава MS Office 2007, 2010, 2016, 2019.

За 10 минут до старта на указанные в заявке адрес электронной почты ОКС отправит PDF-файл с отрывком из классического произведения, рекомендованного к прочтению ученикам 9-х классов. Необходимо будет распечатать на принтере, подключенному к компьютеру на котором будет выполнятся задание, данный файл и ознакомиться с ним. Так же на компьютере заранее открывается страница WORD, предназначенная для выполнения задания, где заранее набраны ФИО участника, название СУВУ (команды). Судья даст команду на старт и зафиксирует время начала и только с этого времени можно приступать к набору текста. Количество знаков – 2 317. Слов – 432. Шрифт – Times New Roman. Размер 14. Время начала и окончания указывать не надо. Это зафиксирует СК, получив файл на проверку. Окончив набор и сохранив страницу, участник поднимает руку и сообщает об окончании. Судья фиксирует время. В течение 5 минут необходимо отправить данный файл на электронную почту ОКС spu1tula@gmail.com с указанием темы «КиберСнеговик_набор текста».

К оценке результатов в данном виде Соревнований будут приниматься не только полнота и скорость набора, но и соответствие изначальному форматированию (отступы, пробелы и т.п.), а также грамотность.

Перед началом состязания заявленный участник Соревнований демонстрирует на камеру компьютера, подключенного к ZOOM (этот компьютер не должен быть задействован в проведении дисциплины и предназначен исключительно для связи с ОКС, наблюдения и мониторинга), свой паспорт и только после этого допускается к состязанию.

5.4 Соревнования по DOTA 2 проходят по олимпийской системе по схеме bo3 (до двух побед) в стандартном режиме All pick. Перед началом гейма СК жеребьёвкой определяет команду, создающую лобби, а также сторону «Свет» либо «Тьму». Платформа проведения – Steam. Команда в данной дисциплине состоит из пяти игроков. Играют на пяти ПК, подключенных к широкополосному доступу в

Интернет, соответствующей конфигурации и установленным программным обеспечением. Перед началом состязания заявленные участники Соревнований демонстрируют на камеру компьютера, подключенного к ZOOM (этот компьютер не должен быть задействован в проведении дисциплины и предназначен исключительно для связи с ОКС, наблюдения и мониторинга), свои паспорта в порядке очереди и только после этого допускается к состязанию.

5.5 В видах программы «Электронные шашки и шахматы» все баги игры, влияющие на результат, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого зафиксирована баг. В этом случае, так же как и при разрыве соединения с сервером, у всех участников назначается переигровка в резервное время. В виде программы DOTA 2 при разрыве соединения с сервером (дисконнекте) игроков или игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета, и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби мачта создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты. При разрыве соединения с сервером одного или нескольких участников, гейм ставится на паузу. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья. При разрыве соединения с сервером всех участников назначается переигровка. Выбранные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как и до дисконнекта.

Ко всем компьютерам, задействованным в соревнованиях должны быть подключены источники бесперебойного питания или исправные аккумуляторы в случае использования ноутбуков.