

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ

_____ А.Ю. Богатов
« _____ » _____ 2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Областного киберспортивного фестиваля

Инициатором регионального соревнования «Областной киберспортивный фестиваль» является детский технопарк «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара (структурное подразделения ГБОУ ДО СО Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения регионального соревнования «Областной киберспортивный фестиваль» (далее – КиберФест), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия в КиберФесте и определения Победителей и призеров.

Положение действует в течение всего срока проведения КиберФесте и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1. Термины и определения

- 1.1. Участник – физическое лицо из числа учащихся 5-11 классов школ Самарской области в возрасте от 12 до 18 лет, зарегистрировавшееся для участия в КиберФесте. Для участия в КиберФесте каждый Участник должен состоять в Команде.
- 1.2. Команда – группа Участников, объединившихся для выступления в КиберФесте. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – 5 Участников в одной Команде.
- 1.3. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, полномочное получать от лица Команды Приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения КиберФесте;
- 1.4. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды.
- 1.5. Победитель – Команда, которая прошла дальше всех по турнирной таблице.
- 1.6. Регламент соревнований — это документ, составляемый организаторами соревнований, конкретизирующий и уточняющий

статьи Положения о соревновании. Регламенты составляются на конкретные соревнования.

- 1.7. Онлайн (ONLINE) — формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
- 1.8. ЛАН (LAN, Local Area Network) — формат проведения спортивных и физкультурных соревнований и других мероприятий, где участники соревнований находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.
- 1.9. Волонтеры – группа детей из числа учащихся «Кванториум-63 регион», добровольно помогающих Организаторам с организацией работы на площадке.
- 1.10. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, на которых будет размещена информация о КиберФесте: сайт, группы в социальных сетях, модерлируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

2. Общие положения

- 2.1. Цель КиберФеста – Целью является популяризация компьютерного спорта и всестороннее содействие развитию всех форм компьютерного творчества, развитие технической направленности дополнительного образования, науки и знаний в области современных технологий.
- 2.2. Задачи КиберФеста:
 - популяризация научно-технического творчества.
 - выявление среди молодежи наиболее одаренных в сфере компьютерного творчества.
 - формирование базовых знаний по тематике фестиваля, отработка практических навыков.
 - популяризация компьютера как универсального инструмента для интеллектуального развития и творчества.

3. Оргкомитет КиберФеста

- 3.1. Непосредственную работу по организации КиберФеста проводит Оргкомитет КиберФеста.
- 3.2. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:
 - Богатов Алексей Юрьевич, директор ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ,
 - Афанасьева Мария Сергеевна, заместитель директора ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ,
 - Твердохлебова Юлия Максимовна, начальник СП ДТ «Кванториум-63 регион» ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ,

- Арочкин Евгений Александрович, педагог дополнительного образования,
 - Тимошкин Данила Андреевич, педагог дополнительного образования.
 - Вундер Иван Константинович, педагог дополнительного образования.
 - Копылов Артемий Владимирович, педагог дополнительного образования.
- 3.3. Ответственность Оргкомитета:
- Обеспечение условий для проведения КиберФеста в установленные сроки.
 - Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
 - Определение места проведения КиберФеста.
 - Обеспечение комфортных условий Участникам КиберФеста и сопровождающим их лицам в месте проведения КиберФеста.
 - Обеспечение приглашения Команд для участия в КиберФеста
 - Организация награждения Победителей.
 - Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения КиберФеста в течение срока проведения КиберФеста на официальном сайте.
 - Обеспечение сбора и хранения согласий субъекта на обработку его персональных данных (Участники КиберФеста в возрасте от 12 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).
 - Оргкомитет оставляет за собой право изменять правила КиберФеста по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на сайте. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации на сайте.

4. Организатор КиберФеста

- 4.1. КиберФест проводится детским технопарком «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ (далее Организатор).
- 4.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению КиберФеста в соответствии с условиями настоящего Положения.

5. Сроки и место проведения КиберФеста

- 5.1. КиберФест проводится с 27 марта по 23 апреля 2023 года.
- 5.2. Календарь Конкурса:
- 27 марта 2023 года – начало регистрации команд.
 - 3 апреля 2023 года – окончание регистрации команд.
 - 4 апреля 2023 года – открытие КиберФеста.
 - 5 – 16 апреля 2023 года – онлайн отбор.
 - 23 апреля 2023 года – ЛАН.

5.3. КиберФест будет проводиться в смешанном формате.

6. Информация об условиях КиберФеста

- 6.1. Участие в КиберФеста является бесплатным.
- 6.2. Все Участники КиберФеста соблюдают правила общественного порядка и в случае их нарушения по решению Организатора могут быть удалены с места проведения соревновательного мероприятия и лишены права продолжить в нем участвовать.
- 6.3. Состав команды 5 участника.
- 6.4. Конкурсный этап проходит с 5 по 16 апреля 2023 года. В это время Команды проходят онлайн отбор.
- 6.5. Завершается КиберФест ЛАН и подведением итогов. ЛАН лучших Команд будет проходить 23 апреля 2023 года.
- 6.6. Для ЛАН лучших Команд будет отобрано не менее 4 Команд.
- 6.7. Капитанам команд будут высланы ссылки для подключения к онлайн отбору.
- 6.8. Модератор регулирует время выступления команд.
- 6.9. Итоги конкурса будут опубликованы в официальном сообществе детского технопарка «Кванториум-63 регион» Вконтакте <https://vk.com/kvantorium63>
- 6.10. Регистрация Участников КиберФеста осуществляется в электронном виде по ссылкам:
<https://forms.yandex.ru/u/640b34d350569003d1683ad1/>
<https://navigator.asurso.ru/additional-education/meetings/2676>
- 6.11. При прохождении регистрации Участники КиберФеста дают согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных (в том числе паспортных данных, идентификационного номера налогоплательщика, банковских реквизитов, контактного телефона, адреса электронной почты, сведений о месте работы или учебы, личных фотографий и видеоматериалов), направляемых Участниками Организатору в рамках организации и проведения КиберФеста. В соответствии с п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» обработка персональных данных – это любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение) извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.

- 6.12. В случае обработки персональных данных иных лиц Организатор руководствуется Федеральным законом от 27.07.2006 года №152-ФЗ «о персональных данных»
- 6.13. Команда гарантирует, что все права на разрабатываемые ими в рамках КиберФеста объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам Команды и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.
- 6.14. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.
- 6.15. Участник (и любые иные лица, планирующие присутствовать в месте проведения КиберФеста, в т.ч. члены партнеры, Волонтеры, представители СМИ, обслуживающий персонал и т.д.) настоящим выражает согласие на осуществление любых действий со стороны Организатора и привлекаемых ими третьих лиц в отношении осуществления фото- и видеосъемки в месте проведения КиберФеста, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото- и видеоматериалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с фото- и видеоматериалами, в том числе их демонстрация на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.

7. Регламент турнира по «Dota 2»

- 7.1. После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный дискорд канал турнира discord.com. При входе на дискорд сервер участники обязаны указать в своем нике ссылку Steam ID, далее следовать инструкциям на канале. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть опубликован результат матча, счёт и скриншоты игры выложены в соответствующий дискорд канал. Время, отведенное на матч, начинается с того момента как стал известен соперник.
- 7.2. Основные условия участия:
- турнир проводится в формате 5x5;
 - к участию в турнире допускаются команды из 5 человек;
 - к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
 - участники турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям,

представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;

- участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
- участникам турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- распределение команд по турнирной сетке определяет жребий,
- все матчи проводятся на платформе ПК,
- участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации;
- при регистрации на соревнование участники обязаны указывать свой **Steam ID**.

7.3. Изменения в командных заявках. Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями соревнования. В список возможных изменений входят:

- замена игроков;
- изменение названия команды;
- изменение логотипа команды;
- изменять участников в заявку после начала соревнований запрещено;
- любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе или тэге должны быть запрошены как минимум за 24 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды.

7.4. Режим игры:

- Режим Капитанов.
- Версия: Турнирная.
- Местоположение сервера: Европа.
- Разрешить наблюдение: «разрешить».
- Наличие тренера: «разрешить».

7.5. Игровые имена (никнеймы). В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

- Защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;

- Напоминают или идентичны бренду или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;
- Похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;
- Носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления.
- Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

7.6. Игровые аккаунты:

- версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке;
- участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен;
- запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

7.7. Порядок проведения соревнований.

- После окончания регистрации, строится турнирная сетка, она создается на турнирном движке challonge.com и далее транслируется судьями в чат и в Discord канал.
- В случае, если участники оспаривают итоги встречи и ни у одного нет полностью всех скриншотов по всем победам, оба участника получают техническое поражение во встрече. Участник обязан делать и сохранять до конца своего участия в турнире скриншоты всех побед или нарушений оппонента.
- Игроки вправе останавливать игру 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). Остановка игры по причине, не указанной в пункте, расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такой остановки судья, в зависимости от игровой ситуации, может выдать поставившей паузу команде замечание, предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.

Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 10 (десять) минут. Каждая из команд может использовать до трех пауз за одну карту.

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

8. Порядок и критерии оценки Результатов

- 8.1. Итоги КиберФеста подводятся на основании Турнирной таблицы.

9. Итоги КиберФеста

- 9.1. Итоги КиберФеста фиксируются протоколами, которые подписываются Организаторами и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
- 9.2. Организаторы имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
- 9.3. Все Участники КиберФеста из числа LAN Команд получают сертификаты Участников.
- 9.4. По результатам соревнований определяются Победители, показавшие лучшие результаты.

10. Контакты для связи

- 10.1. Лицами, ответственными за проведение КиберФеста являются:
- Тимошкин Данила Андреевич – педагог дополнительного образования VR/AR -квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
 - Арочкин Евгений Александрович – педагог дополнительного образования VR/AR - квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
 - Вундер Иван Константинович -педагог дополнительного образования Аэро - квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
 - Копылов Артемий Владимирович педагог дополнительного образования IT - квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
 - Твердохлебова Юлия Максимовна – начальник детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по организационным вопросам.

Телефон контакта 8 (846) 334-20-15,

e-mail: kvantoriumsamara@yandex.ru,

kvantorium-smr@samara.edu.ru