# https://sun9-68.userapi.com/impg/HhsmTkJminlaAnx_HNFeWxU_DiDdBLBR_SJRWQ/glaw0TRA-L0.jpg?size=1590x400&quality=96&sign=fa9ca1de698517a7a716c88265226d3a&type=album

# ПОЛОЖЕНИЕ

**о IV Городском открытом киберспортивном турнире**

**«IT-куб. Тольятти»**

# Общие положения

# Киберспортивный турнир «IT-куб. Тольятти» (далее – Турнир) проводится Центром цифрового образования детей «IT-куб» МБОУ ДО ГЦИР г. Тольятти согласно приказу Департамента образования администрации городского округа Тольятти от 18.08.2022 № 270-пк/3.2 «О проведении городских мероприятий для обучающихся в 2022-2023 учебном году».

# Организатором Турнира является Центр цифрового образования детей «IT-куб» МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти при поддержке Самарского областного отделения Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России».

# За судейство на Турнире отвечает Самарское областное отделение Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России».

# Цели и задачи Турнира:

* развитие компьютерного спорта на территории России и города Тольятти, создание единой системы соревнований общеобразовательных организаций по компьютерному спорту;
* пропаганда здорового образа жизни и оптимального подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди подростков;
* организация активного и познавательного досуга подростков;
* выявление и поощрение одаренных ребят и лучших команд образовательных организаций по компьютерному спорту.

# Порядок и сроки проведения Турнира

# Турнир проводятся в соответствии с правилами вида спорта «Компьютерный спорт», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020г. №22, с изменениями, внесенными приказом от 30 апреля 2020г. № 335.

# Турнир проводится в соответствии с Регламентом открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти» (далее – Регламент) и включают в себя следующие виды программ:

* «CS:GO» (командный вид программы, команда состоит из 2 человек, платформа – ПК).
* «DOTA 2» (индивидуальный вид программы, платформа – ПК).
* «Поиск в сети Интернет» (индивидуальный вид программы, платформа – ПК или мобильные устройства).
* «Электронные шахматы» (индивидуальный вид программы, платформа - ПК).

# Турнир по дисциплине «CS:GO» проводится на киберспортивной платформе FASTCUP.

# Турнир по дисциплине − «DOTA 2» проводится в клиенте игры.

# Турнир по дисциплине «Поиск в сети Интернет» проводится с помощью googleforms.

# Турнир по дисциплине «Электронные шахматы» проводится на платформе LICHESS.

# Регистрация на дискорд-сервере организатора обязательна [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=)

# Турнир проводится в два этапа:

* Отборочные этапы по «CS:GO», «DOTA 2», «Поиск в сети Интернет» и «Электронные шахматы» проводится с 27 февраля 2023 года по 3 марта 2023 года в формате онлайн.
* Финальный этап проводится 4 и 5 марта 2023 года в очном формате (в зависимости от действующих ограничений, определяется организатором Турнира).

**Установочный семинар по участию в Турнире состоится 28 февраля 2023 г. в 17.30 в дистанционном формате в дискорд-сервере организаторов.**

# Программу отборочного этапа Турнира формирует организатор с учетом количества участников и команд, допущенных к Турниру.

# Программа Турнира: 27 февраля 2023 года по 5 марта 2023 года – соревнования по дисциплинам:

* + 27.02.23 в 17.30 – отборочные «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1 и «Электронные шахматы».
	+ 28.02.23 в 17.30 - отборочные «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1 и «Электронные шахматы».
	+ 01.03.23 в 17.30 – отборочные «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1, «Поиск в интернете» и «Электронные шахматы».
	+ 02.03.23 в 17.30 – отборочные «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1 и «Электронные шахматы».
	+ 03.03.23 в 17.30 - отборочные «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1 и «Электронные шахматы».
	+ 4.03.23 в 16.00 - Финал «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1, «Поиск в сети Интернет» и «Электронные шахматы».
	+ 5.03.23 в 12.00 - Финал «CS:GO» в режим 2vs2, «DOTA 2» в режиме 1vs1, «Поиск в сети Интернет» и «Электронные шахматы».

# Турнирная сетка и время начала каждого матча сообщаются участникам на официальном дискорд-сервере соревнований.

# Организатор может вносить изменения в программу Турнира.

# Официальные лица Соревнований

# Организацию судейства Соревнований осуществляет Главная Судейская Коллегия, состоящая из судей, утверждаемых организаторами Соревнований.

# Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.

# Требования к участникам Турнира и условия допуска

# К Турниру допускаются команды образовательных организаций, в состав которых входят учащиеся, достигшие 12 лет на 01 сентября 2023 года и не старше 18 лет.

# Участники могут выступать только за свою образовательную организацию и участвовать в Турнире только в одной команде.

# Порядок регистрации и отбора на следующий этап Турнира определяется Регламентом открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти».

# Организатор сохраняет за собой право не допускать к Турниру участников, если названия их аккаунтов (никнеймы):

* защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);
* сходны или идентичны никнеймам других участников Турнира или названиям других команд, участвующим в Турнире;
* сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Турнира;
* имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

# Судьи Турнира и иные официальные лица не могут являться участниками Турнира.

# Подача заявок на участие в Турнире

# Заявка на участие в Турнире формируется представителем образовательной организации и подается организатору в срок до 23 февраля 2023 года.

# Подача заявок командами образовательных организаций осуществляется следующим образом:

1) Заполнение анкеты участника по ссылке:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScVDZs7yPTFGrT77f0XJVWwYElbdKt70NF0atzsQKfMg0c4cg/viewform>

2) Каждый участник соревнований должен подключится к турнирному дискорд-серверу по ссылке: [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) и запросить роль участника соревнований в текстовом канале #выдача-роли. Образцы запроса ролей: +участник «CS:GO», +участник «DOTA 2», +участник «Поиск в сети Интернет», +участник «Электронные шахматы».

Участники в дисциплинах «CS:GO», «DOTA 2», «Электронные шахматы» обязаны ознакомиться с техническими правилами по своей дисциплине, которые будут закреплены на дискорд-сервере.

Для участников в дисциплине «Поиск в сети Интернет» задания будут выданы судьёй на дискорд-сервере соревнований.

4) Соревнования по виду «CS:GO» проводятся на киберспортивной платформе FASTCUP.

# Все участники Турнира по «CS:GO» обязаны до начала Турнира зарегистрироваться на платформе FASTCUP, установить на ПК клиент-античит FASTCUP и привязать свой аккаунт Steam, предварительно сделав его публичным (открытым).

# Установка и запуск во время соревнований программы FASTCUP-античит является обязательным требованием.

# 5) При подаче заявки представитель обязан предоставлять достоверные данные по форме заявки. За предоставление недостоверных данных сборная команда может быть не допущена к Турниру и (или) дисквалифицирована.

# Подведение итогов

# Победитель Турнира определяется по сумме набранных баллов всеми составами команды.

# Система подсчета и распределения баллов во всех видах программы определяется Регламентом Турнира.

# Итоговые результаты (протоколы) и отчеты размещаются в официальной группе организатора в социальной сети Вконтакте в течение 10 (десяти) дней со дня окончания Турнира и направляются официальным письмом на электронные адреса образовательных организаций - участников соревнований.

# По итогам финального этапа Турнира Организаторы определяют победителей и призеров по каждой дисциплине. Участники, занявшие первые три места, награждаются дипломами победителей Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти».

# Все участники Турнира получают электронные сертификаты участников.

Контакты организаторов:

Теплов Александр Викторович, педагог Центра цифрового образования детей «IT-куб» (телефон +79170312284)