

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Ректор ФГБОУ ВО «Волгоградский  
государственный социально-  
педагогический университет,  
профессор



**А.М. Коротков**

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении турнира по киберспорту «Dota 2»  
в рамках проекта «Программа развития студенческого  
киберспортивного клуба ВГСПУ»**

**Волгоград  
2020**

## **I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет регламент проведения кибертурнира «Dota 2» в рамках проекта «Программа развития студенческого киберспортивного клуба ВГСПУ».

1.2. Основные цели и задачи кибертурнира «Dota 2»:

популяризация отдельных видов киберспортивных игр: «Dota 2»;

организация регулярных соревнований как источника сохранения мотивации и организации досуга студентов;

развитие деятельности студенческого киберспортивного клуба ВГСПУ.

## **II. Организатор**

2. Организатором кибертурнира «Dota 2» является студенческий киберспортивный клуб ВГСПУ «Team-V» (далее – Оргкомитет).

## **III. Место и сроки проведения**

3.1. Кибертурнир «Dota 2» проводится в online формате 17 декабря 2020 года.

3.2. Публикация итоговых результатов осуществляется Оргкомитетом не позднее 20 декабря 2020 года на официальной странице киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V» в социальной сети «ВКонтакте» [https://vk.com/vspu\\_cyberv](https://vk.com/vspu_cyberv).

## **IV. Участники кибертурнира «Dota 2» и порядок подачи заявок**

4.1. В кибертурнире могут принять участие студенты образовательных организаций высшего образования города Волгограда в возрасте от 16 до 30 лет (включительно).

4.2. От каждой образовательной организации высшего образования к участию в кибертурнире допускается не более 6 спортсменов (5 игроков основной состав, 1 игрок запасной). Настоящим Положением, спортсмены, не включенные в заявку (6 человек), к кибертурниру не допускаются.

4.3. Заявки на участие в кибертурнире принимаются до 15 декабря 2020 года включительно, в виде заполненной Google-формы <https://forms.gle/5WcsPBQ3nrfUsjEn9>.

4.4. Студенты, участвующие в кибертурнире, обязаны предъявить студенческий билет, либо удостоверение аспиранта (оригинал) при отправлении заявки. Студенты (аспиранты), не предоставившие удостоверение, либо студенческий билет, до кибертурнира не допускаются. При обнаружении Оргкомитетом нарушений правил, команда, нарушившая правила участия, снимается с кибертурнира.

4.6. Участник берет на себя ответственность за обеспечением себя всем необходимым оборудованием для участия в online кибертурнире по регламентным требованиям настоящего Положения.

4.7. Участники кибертурнира обязуются соблюдать условия настоящего Положения.

## **V. Регламент кибертурнира«Dota 2»**

5.1. Кибертурнир представляет собой соревнование по многопользовательской командной игре «Dota 2». Суть – кибер-состязание в режиме реального времени.

5.2. Формат проведения матчей:

- в игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой;
- выбор стороны определяется при помощи «монетки» (выпадение случайной стороны) в предматчевом лобби;
- в игре могут находиться только игроки, судьи.

5.3. 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 Оргкомитет;
- Оргкомитет имеет право во время матча провести проверку в отношении любого игрока на предмет соответствия заявке (видео звонок/фото).

5.4. Побеждает команда, уничтожившая трон противника или вынудившая команду противника написать "GG" и покинуть игру.

5.5. Система проведения турнира: олимпийская система или плей-офф («игра на вылет») – система, при которой команда выбывает из турнира после первого же проигрыша.

5.6. Запрещается:

- использование «багов» карт и игры;
- использование запрещенных программ и скриптов;
- оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований, отправлять избыточные сообщения (флудить) в чат во время игры;
- вести себя неспортивно (неспортивное поведение определяется судьей или Оргкомитетом и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.);
- играть с нецензурным или оскорбительным никнеймом.

5.7. Паузы в игре:

игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- 1) непреднамеренный разрыв соединения;

2) неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

Если игра остановлена по другой причине, это считается нечестной игрой и судья по своему усмотрению определяет наказание.

Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 матч, каждая из которых не больше 5 минут.

#### 5.8. Дисциплинарные санкции:

за нарушение любого из правил судьи оставляют за собой право назначить команде техническое поражение или вынести официальное предупреждение.

#### 5.9. Технические проблемы:

при разрыве соединения с игрой (далее – дисконект) всех игроков с сервера назначается переигровка;

при дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза;

при дисконнекте всех игроков из одной команды, данная команда получает техническое поражение.

5.10. Все спорные моменты, дополнения и изменения в правилах решаются главным судьей турнира.

### **VI. Организация и руководство кибертурнира «Dota 2»**

6.1. Общее руководство и проведение кибертурнира осуществляется Оргкомитетом студенческого киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V».

6.2. Судейство кибертурнира осуществляется главным судьей, утвержденным Оргкомитетом киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V».

6.3. Главный судья кибертурнира формирует коллегию судей для проведения кибертурнира и представляет ее на утверждение Оргкомитета студенческого киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V». Все вопросы, связанные с изменениями и дополнениями условий и порядка проведения кибертурнира, не включенные в данное Положение, решаются Оргкомитетом студенческого киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V» совместно с судейской коллегией.

### **VII. Награждение**

7. Команды, занявшие призовые места, награждаются кубками и грамотами киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V».

### **VIII. Заключительные положения**

8.1. Оргкомитет вправе вносить изменения в Положение с обязательным уведомлением участников на официальной странице киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V» в социальной сети «ВКонтакте» [https://vk.com/vspu\\_cyberv](https://vk.com/vspu_cyberv).

8.2. Контактное лицо: Могилин Дмитрий Александрович, руководитель киберспортивного клуба ВГСПУ «Team-V», тел: 8-927-257-10-12, e-mail: chedharryson@gmail.com.

Данное положение является официальным вызовом на соревнования.

Проректор по учебной работе

Ю.А. Жадаев

Помощник проректора по учебной работе по вопросам молодежной политики и социальной работе

И.Ю. Дробязко

Директор спортивного клуба ВГСПУ

С.Е. Ушаков

Руководитель киберспортивного клуба ВГСПУ

Д.А. Могилин