

УТВЕРЖДАЮ:

Директор Государственного
казенного учреждения Московской
области «Центр обеспечения
деятельности общественной палаты
Московской области и
патриотического воспитания»



Нер
О.А. Персиков
15 октября 2019 г.

Положение

о проведении чемпионата по компьютерным играм Московской области с
участием военно-патриотических общественных движений
Московской области

Московская область
2019 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет организацию и контроль за проведением чемпионата по компьютерным играм Московской области с участием военно-патриотических общественных движений Московской области (далее – Мероприятие).

1.2. Мероприятие проводится в рамках реализации:
- Закона Московской области «О патриотическом воспитании в Московской области» от 25 июня 2015 № 114/2015-ОЗ;
- Деятельности согласно Уставу Государственного казенного учреждения Московской области «Центр обеспечения деятельности Общественной палаты Московской области и патриотического воспитания»;
- Утвержденного плана мероприятий Государственного казенного учреждения Московской области «Центр обеспечения деятельности Общественной палаты Московской области и патриотического воспитания» на 2019 год.

1.3. Государственное казенное учреждение Московской области «Центр обеспечения деятельности Общественной палаты Московской области и патриотического воспитания» (далее – ГКУ ЦОДОПМО и ПВ) выступает организатором Мероприятия (далее – Организатор).

1.4. Непосредственную организацию, проведение и оперативное управление Мероприятием осуществляет оргкомитет.

1.5. Главная судейская коллегия (далее – ГСК), оставляет за собой право внести изменения в любой пункт настоящего Положения, правил. Состав ГСК определяет оргкомитет.

1.6. Вопросы по Положению и соревнованиям можно задать:

1. Андрусишина Екатерина Ивановна, тел.: 8 (964) 792-37-84,
2. Царьков Евгений Дмитриевич, тел.: 8 (977) 806-29-07.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Основной целью Мероприятия является сохранение и приумножение патриотических традиций, формирование у молодежи представления о компьютерном спорте, приобретение навыка работы в команде.

2.2. Задачи Мероприятия:

- выявление сильнейших команд и спортсменов среди участников соревнований;
- популяризация компьютерного спорта среди молодежи;
- патриотическое, духовно-нравственное и эстетическое воспитание подрастающего поколения и молодежи;
- развитие молодежных патриотических движений Московской области.

3. КЛАССИФИКАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Настоящие соревнования являются региональными соревнованиями.

4. ОРГАНИЗАЦИЯ И СТРУКТУРА СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Судейство соревнований возлагается на ГСК, утвержденную оргкомитетом. Состав ГСК: главный судья, главный секретарь, судьи.

4.2. Мероприятие состоит из двух этапов: Отборочный онлайн этап и финал. Онлайн проводится, при количестве регистраций больше 32 (тридцати двух) команд.

4.3. Сроки и время проведения Мероприятия:
регистрация с 16.10.2019 до 20.10.2019;
отборочный онлайн этап 20.10.2019;
финальный этап 25.10.2019.

4.4. Участниками Мероприятия могут являться:
-учащиеся школ, студенты средних специальных и средних профессиональных заведений, являющиеся участниками военно-патриотические общественных движений Московской области;
-организации, коллективы или общественные движения, являющиеся участниками местных отделений движения «ЮНАРМИЯ» Московской области.

4.5. Команды участники заявляются на Мероприятие регистрируясь на [сайте](#). На сайте необходимо нажать на кнопку «Участвовать» после чего необходимо заполнить анкету только капитану команды.

4.6. Возраст участников команды должен составлять от 14 лет до 18 лет на день начала финального этапа.

5. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

5.1. Формат соревнований определится после окончания этапа регистрации.

5.2. Место проведения: Московская область, Истринский район, деревня Падиково, улица Конная, КСК «Дивный», Музей отечественной военной истории.

5.3. Турнирная сетка составляется случайным образом.

5.4. Допускается использование любых расходников.

5.5. Разрешается использование премиумных танков.

5.6. Запрещается подсадка-заезд на любые поверхности не являющейся игровой поверхностью.

5.7. Команды могут состоять из танков разных наций.

5.8. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.

5.9. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в Мероприятии. В составе одной команды допускается участие не более 1 (одного) запасного.

5.10. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры “World of Tanks”, а также Правила игры.

5.11. Организатор имеет право изменить правила соревнований в любой момент, без предварительного оповещения участников.

5.12. Режим боя – Встречный бой.

5.13. Состав команды: 3 человека.

5.14. Время боя: 7 минут.

5.15. Формат матча: best-of-3 (лучший из 3).

5.16. Интервал между боями в рамках матча составляет 3 минуты.

5.17. В случае если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.

5.18. В случае если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (2 или 3), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.

5.19. В случае если ни одной из команд не удалось выиграть нужное количество боёв в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.

5.20. В случае если после окончания всех раундов в матче счёт равный, назначается тай-брейк в формате атака-оборона, состоящего из 1 боя на карте «Утёс». Команда, которая нанесла больший суммарный урон в течение всего матча выбирает сторону на карте тай-брейка.

5.21. В матчах карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, в финальном этапе определяется подбрасыванием монетки.

5.22. Игроки играют на предоставляемых аккаунтах.

5.23. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Мероприятия. В случае определения Организатором факта передачи участником Мероприятия учетной записи третьим лицам данный игрок дисквалифицируется.

5.24. Передача учетных записей на всех этапах мероприятия запрещена.

5.25. Официальный список используемых карт:

- Химмельсдорф;
- Прохоровка;
- Рудники;
- Ласвилль;
- Энск;
- Руинберг;
- Редшир;
- Утёс (тай-брейк).

5.26. Команда находящаяся в матче на платформе проведения с левой стороны в онлайн этапе, вычеркивает первой.

5.27. Порядок вычеркивания на финальном этапе решается методом «монетки».

5.28. Команда, вошедшая в бой в неполном составе, вправе направить претензию на неявившегося игрока главному судье. По решению судьи игрок не вышедший в составе команды получает дисквалификацию.

5.29. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и состав не был укомплектован до завершения отсчета, то команда начинает бой в неполном составе.

5.30. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд, дисквалифицируются с Мероприятия.

5.31. В рамках Мероприятия, в случае отсутствия у команды игрока, команда обязана вступить в бой в неполном составе.

5.32. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды целиком и полностью лежит на капитане.

5.33. В случае дисквалификации команды, Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной команды.

5.34. Выбор танка для каждого боя осуществляется «вслепую».

5.35. Игроки не могут выбирать свои танки в Тренировочной комнате до официального заявления.

5.36. У Команд есть 30 секунд для подготовки до начала раунда, в течение которых можно попросить предоставить тайм-аут.

5.37. Судья матча проинформирует представителей команд через чат в Тренировочной комнате, о начале отбора.

5.38. Начинается визуальный или голосовой отсчет времени продолжительностью в 60 секунд, в течение которых Команды должны выбрать свои танки.

6. ФИНАНСОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

6.1. Финансирование организации и проведения Мероприятия осуществляется в пределах бюджетных ассигнований, предусмотренных ГКУ ЦОДОПМО и ПВ в бюджете Московской области на 2019 год.

6.2. Расходы по направлению участников на Мероприятие (проезд к месту проведения и обратно) осуществляются за счет средств принимающей стороны.

6.3. Питание участников Мероприятия осуществляется за счет принимающей стороны.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. По итогам Мероприятия производится награждение команд победителей и призеров.

7.2. Команды победители награждаются кубком, медалями и грамотами.

8. Заключительные положения

8.1. Вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются оргкомитетом Мероприятия, исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации и в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.