****

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ**Директор муниципального бюджетногоучреждения «Обнинский молодежный центр»

|  |  |
| --- | --- |
|  | Казаков Д.А. |

 |

**ПОЛОЖЕНИЕ о проведении киберспортивного турнира по дисциплине DOTA 2 муниципального бюджетного учреждения «Обнинский Молодёжный центр»**

**Обнинск, 2025**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение о проведении Киберспортивного турнира
по дисциплине DOTA 2 муниципального бюджетного учреждения «Обнинский молодёжный центр» определяет порядок проведения турнира
по игре DOTA 2 (*далее - Турнир*).

1.2. DOTA 2 (далее — Игра) — командная киберспортивная дисциплина в жанре Multiplayer Online Battle Arena (далее — MOBA). В одном матче участвуют две команды, по пять (5) игроков в каждой. Цель матча заключается в достижении победы посредством уничтожения основной строения (Главного здания/«Трона») на базе противника. Игровое взаимодействие осуществляется на стандартной карте, предусматривающей симметричное расположение баз команд и различных игровых объектов. Каждый игрок управляет уникальным игровым персонажем (героем), обладающим индивидуальным набором способностей и характеристик, влияющих на ход и результат матча.

1.3. Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет МБУ «Обнинский молодёжный центр» (далее - Организатор
или ОМЦ).

1.4. Принимая участие в Турнире, Участники подтверждают,
что ознакомились с настоящим Положением, полностью и безоговорочно
их принимают, и обязуются выполнять. Участники не вправе ссылаться
на незнание правил как на основание для освобождения от ответственности
за их нарушение.

1.5. С целью обеспечения честной игры Организатор оставляет за собой право менять, дополнять и корректировать настоящее Положение, выпускать дополнительные приложения с пояснениями во время Турнира или в любое время и по своему усмотрению. Актуальная версия Положения публикуется
в официальных ресурсах Организатора. Участие
в Турнире после изменения Положения означает полное и безоговорочное согласие Участника с внесенными изменениями.

1.6. При возникновении спорных ситуаций или ситуаций, не описанных в настоящем Положении, окончательное решение остается за Организатором и Главным судьей Турнира.

1.7. Все коммуникации между командами
и Организатором/судейской коллегией в ходе турнира осуществляются через официальные каналы связи, определённые Организатором.

1.8. В случае форс-мажорных обстоятельств (технические сбои, эпидемии, природные катастрофы и т.п.), Организатор вправе отменить, перенести или изменить формат Турнира.

**2. Цели и задачи**

2.1. Турнир проводится в целях:

* развития киберспортивного движения среди молодежи
г. Обнинска;
* повышения уровня мастерства команд-участниц;
* популяризации современных информационных технологий и компьютерного спорта.

2.2. Основные задачи Турнира:

* развитие инициативы и самостоятельности участников
на основе игровой деятельности;
* развитие компьютерного спорта как стремительно развивающегося вида спорта;
* формирования сборной команды молодёжи города Обнинска для последующего участия в региональных и всероссийских турнирах.

**3. Сроки проведения и участники турнира**

3.1. Киберспортивный турнир проводится на базе ОМЦ
(г. Обнинск, ул. Комарова, д. 6, 2 этаж). Регистрация команд-участниц проходит до **15 октября 2025 года**. Окончательные даты и продолжительность игровой части Турнира будут объявлены после формирования турнирной сетки и зависят от общего количества поданных заявок.

3.2. К соревнованиям допускаются команды общей численностью
5 человек, зарегистрированные на турнир в установленные
п.3.1 и 4 настоящего Положения сроки.

3.3. К участию допускаются лица, достигшие возраста **16 лет**.

3.4. Максимальное количество команд-участниц Турнира может быть ограничено решением Организатора. К участию в Турнире допускаются команды, успешно прошедшие регистрацию на платформе, указанной Организатором.

**4. Порядок проведения и сроки подачи заявок для участия**

4.1.1. **Групповой этап** может проводиться в очно-заочной форме (гибридный формат). Команды, имеющие техническую возможность, могут играть матчи группового этапа онлайн, под наблюдением судьи через систему видеосвязи. Команды, не имеющие такой возможности, играют свои матчи очно на площадке Организатора.

**4.1.2. Финальная стадия Турнира (плей-офф)** проводится исключительно в очном формате на оборудовании, предоставленном Организатором.

4.1.3. Окончательное решение о формате проведения каждого конкретного матча группового этапа (очно или заочно) принимается Организатором и Судейской коллегией, исходя из технических возможностей команд-участниц и логистики турнира. Организатор оставляет за собой право провести все матчи группового этапа в очном формате.

4.2. Групповая стадия (очно-заочный формат) начинается не позднее чем через две недели после завершения этапа регистрации. Турнирная сетка группового этапа формируется и публикуется не позднее чем через одну неделю после завершения регистрации. Финальная стадия (очный формат) начинается не позднее чем через две недели после завершения группового этапа и проводится исключительно очно на площадке Организатора.

4.2.1. Предполагаемые даты проведения турнира:

* **Старт регистрации:** 1-10 сентября 2025 г.
* **Завершение регистрации:** 15 октября 2025 г.
* **Публикация турнирной сетки:** от 15 октября 2025 г.
+ 7 дней
* **Начало группового этапа:** от 15 октября 2025 г.
+ 14 дней
* **Окончание группового этапа:** зависит от количества команд и формата игр.
* **Начало очной финальной стадии (плей-офф):** не позднее чем через две недели после окончания группового этапа, даты публикуются дополнительным приложением к положению.

4.3. За участие в турнире не взымается организационный взнос.

4.4. Для участия командам необходимо подать заявку в электронном виде не позднее, сроков, указанных в п.4.2.1. настоящего Положения, путем заполнения формы (https://vk.cc/cP2qI3), указанной в официальном анонсе турнира в группе ОМЦ ВКонтакте (<https://vk.com/omc40>).

4.5. Для регистрации капитан команды должен зарегистрировать команду на платформе, указанной Организатором.

**5. Участники и условия участия**

5.1. В Турнире принимают участие команды в составе 5 (пяти) основных игроков. Дополнительно в заявке команды могут быть зарегистрированы до 2 (двух) запасных игроков и 1 (один) капитан. Капитан имеет право выступать в качестве запасного игрока. Все участники команды (основные игроки, запасные игроки, капитан) должны быть зарегистрированы в установленные настоящим Положением сроки. После окончания этапа регистрации изменение состава команды (в том числе замена игровых аккаунтов (Steam ID) заявленных участников) запрещено.

*Пояснение к пункту 5.1.: количество участников в команде должно исходить из следующей формулы: 5 постоянных игроков + 2 запасных
+ 1 капитан, где наличие 2х запасных – необязательно, а 1 капитан может быть в составе 5ти постоянных игроков. Таким образом численность команды может варьироваться от 5 до 8 человек.*

5.2. Не допускается любая форма нечестной игры (читерства). Запрещено использование любого программного обеспечения, оборудования, модификаций игры или иных средств, предоставляющих участнику или команде несправедливое преимущество, а также намеренное использование внутриигровых ошибок (багов).

5.2.1. К запрещенному относится
Программы для макросов: Использование программного обеспечения, позволяющего выполнять сложные последовательности действий (макросы) за одно нажатие кнопки, если это прямо не разрешено настройками по умолчанию в самой игре.
Прочее ПО: Использование любого ПО, которое может негативно повлиять на стабильность работы игры или турнира (например, программы для DDoS-атак).
5.2.2. Любое нарушение данного пункта правил влечет за собой немедленную дисквалификацию команды с Турнира, аннулирование всех достигнутых результатов и лишение права на получение любых призов. Организатор оставляет за собой право навсегда отстранить нарушителя от участия в будущих мероприятиях.

5.3. В случае неявки на турнир одного из основных членов команды, капитан команды вправе использовать вместо него запасного члена команды, который был задекларирован заранее, согласно настоящему регламента не менее чем за 30 минут до начала матча, уведомив судью.

5.4. В рамках оффлайн финала, в случае отсутствия у команды запасного игрока команда снимается с соревнований. Ответственность
за недобросовестный подбор состава участников команды целиком
и полностью лежит на капитане.

5.5. Все игроки обязаны использовать только те игровые аккаунты (Steam), которые были указаны при регистрации команды (путем указания STEAM ID). Использование чужих аккаунтов запрещено.

5.6. При регистрации участники предоставляют персональные данные (ФИО, Steam ID, номер телефона). Организатор обеспечивает их обработку
в соответствии с Федеральным законом №152-ФЗ 'О персональных данных'
и не передает третьим лицам без согласия.

**6. Судейство турнира**

6.1. Судейство турнира осуществляет судейская коллегия турнира, которая определяется организационной группой.

6.1.1. Состав судейской коллегии формируется Организатором
и утверждается приказом по учреждению. Главный судья назначается из состава судейской коллегии. Состав КДК (контрольно-дисциплинарный комитет) публикуется в официальных ресурсах до старта турнира.

6.2. Старт встречи и старт каждой игры (если встреча состоит
из нескольких игр) дает судья. Спортсмены покидают свои места только после фиксирования судьей результатов встречи.

6.3. Член судейской коллегии - лицо, контролирующее проведение турнира, обеспечивающий соблюдение правил игры.

6.4. Решения судейской коллегии по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

6.5. Спорные вопросы решаются. Переигровка может быть назначена только по решению судейской коллегии и организационной группы.

6.6. Решение о дисквалификации принимает судейская коллегия.

6.7. Судейская коллегия оставляет за собой право отменить или изменить правила турнира: в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, находящихся вне контроля, которые могут поставить под сомнение объективность проведения турнира.

6.8. Судейская коллегия может отстранить участников турнира в случае несоблюдения общепринятых правил поведения (грубость и вызывающее поведение по отношению к другим участникам, персоналу и судьям).

6.9. Любое нарушение в действиях игрока или в поведении зрителя, зафиксированное судьей, ведет к предупреждению. Следующее после первого предупреждения нарушение ведет к немедленной дисквалификации.

6.10. В случае если от команды/игрока не будет ответа на вызов судьи в официальных каналах связи в течение 5 минут после начала матча, ей/ему может быть засчитано техническое поражение.

6.11. Апелляции на решения судьи подаются капитаном в письменной форме (через официальный чат) в течение 10 минут после инцидента. КДК (контрольно-дисциплинарный комитет) рассматривает их в течение 30 минут. После рассмотрения апелляции решение считается окончательным.

**7. Регламент турнира по DOTA 2**

7.1. Основные положения:

* турнир проводится в формате 5x5;
* к участию в турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до двух запасных игроков + тренер;
* тренеру разрешено проведение брифингов с командой
 до и после матчей, разбор ошибок и успешных тактик. Непосредственное участие в фазе драфта (выбора героев) на турнире.
* к участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в турнире;
* при заполнении заявки указывается капитан команды
и название команды (в случае если названия команд совпадают, участникам предлагается определить новое название, в ином случае
к названию команды присваивается порядковый номер
 от 1 до 9 на усмотрение организационного комитета);
* 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 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.
* Команда должна иметь своё название и логотип, которые
не нарушают нормы цензуры. Игроки обязаны следить за соблюдением правил приличия и избегать неспортивного поведения в чате, включая угрозы и оскорбления. Нарушения будут караться вплоть
до дисквалификации команды.
* Распределение команд по турнирной сетке определяет жребий. Все матчи проводятся на оборудовании (персональных компьютерах) ОМЦ.

Участник имеет право подключить и использовать свою мышь, игровой коврик, клавиатуру, наушники и микрофон;

7.2. Формат матчей (BO1/BO3, GSL/круговой) публикуется одновременно с сеткой.

7.2.1**.** Окончательная турнирная сетка, система посева и подробное расписание матчей публикуются Организатором после завершения регистрации и жеребьёвки.

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

* добавление или замена игроков;
* изменение названия команды;
* замена капитана в случае его выбывания из соревнования;
* изменение логотипа команды;
* в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;
* добавлять участников в заявку после начала соревнований запрещено.

7.4. Формирование состава:

* капитан имеет право формировать состав команды
из игроков, указанных в заявке, минимум за 30 минут до начала матча;
* все замены игроков должны проводиться между матчами (играми) в рамках серии. Замена игроков после начала первой игры серии и до её окончания запрещена.

7.5. Порядок проведения матчей

* Все матчи проводятся строго по утверждённому расписанию турнирной сетки.
* Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.
* При очных играх все игроки и команды должны присутствовать в ОМЦ (улица Комарова 6, 2 этаж) и быть готовыми
к игре не позднее чем за 60 минут до начала матча.

[7.6. ДОБАВЛЕНО] Настройки лобби:

* Тип игры: Captain's Mode.
* Читы: отключены.
* Боты: отключены.
* Версия игры — последняя стабильная версия на момент начала матча.

7.7. Регламент пауз и технических неполадок:

* Во время выбора героев паузы запрещены, за исключением случаев разрыва соединения у одного или нескольких игроков.
* Игроки имеют право приостановить игру во время матча
по уважительной причине (техническая неполадка, проблема
со здоровьем). Причина паузы должна быть объявлена в общем чате.
* Команда имеет право на суммарную паузу продолжительностью до 5 минут за одну карту. По истечении этого времени противоположная команда вправе возобновить игру, если судья не принял иного решения.
* Если пауза была поставлена без уважительной причины, команда может получить предупреждение или техническое поражение по решению судьи.
* В случае массового вылета игроков или критической ошибки игры до окончания стадии выбора героев матч должен быть перезапущен.
* Максимальное время на устранение технической неполадки у участника составляет 20 минут. Если проблема не решена в течение этого времени, команда должна продолжить игру в неполном составе или ей засчитывается поражение.

7.8. Судейство.

* с целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает главного судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет из 3 человек для решения спорных моментов;
* за задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче;
* избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения
до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
* саботирование матчей может повлечь применение
к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
* В случае проведения матчей в онлайн-формате, капитан победившей команды обязан предоставить судье подтверждение результата матча (скриншот или фотографию финального экрана
с итоговой статистикой) в течение 30 (тридцати) минут с момента его завершения.

**8. Награждение**

8.1. Все участники турнира по DOTA2 получают сертификаты участников.

8.2. Команда-победитель турнира по Dota 2 награждается дипломом ОМЦ, кубком и ценными призами.

8.3. Команда, не явившаяся на церемонию награждения может лишиться приза.

8.4. Команды, занявшие 2–3 места, награждаются дипломами
и призами меньшей ценности.

9. Трансляции и интеллектуальная собственность

9.1. Участники Турнира соглашаются с тем, что Организатор вправе осуществлять аудио-, видео- и фотосъемку хода Турнира, а также транслировать матчи Турнира на любых платформах без выплаты какого-либо дополнительного вознаграждения участникам.

9.2. Участие в Турнире означает безвозмездное согласие Участника
на использование Организатором его имиджа (никнейма, изображения),
 а также результатов игровой деятельности в рамках Турнира в целях освещения мероприятия, рекламы и популяризации киберспорта на ресурсах Организатора.

10. Кодекс поведения и санкции

10.1. Все формы мошенничества, включая использование запрещенного ПО, сговор, подмену игрока, а также попытки обмана Организатора или других участников, строго запрещены.

10.2. Запрещены оскорбления, угрозы, уничижительные
или дискриминационные высказывания в адрес (участников, судей, организаторов, зрителей) в любой форме (в голосовом и текстовом чате игры, на стримах, в мессенджерах) в рамках турнира.

10.3. Нарушения настоящего Положения влекут
за собой санкции, включая, но не ограничиваясь: предупреждение, техническое поражение, поражение в матче, дисквалификацию с Турнира, лишение приза или запрет на участие в последующих мероприятиях Организатора. Выбор меры ответственности остается на усмотрение Судейской коллегии и Организатора.

***Приложение №1***

Социальные сети организатора и информационные ресурсы турнира

* 1. Официальная группа Организатора ВКонтакте: <https://vk.com/omc40>
	2. Официальная группа Организатора TELEGRAM: t.me/omc40obninsk
	3. Документация турнира и прочие материалы, связанные с турниром: <https://disk.yandex.ru/d/x2I5kmdPQviLiw>