

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБНОУ

«Академия цифровых технологий»

Д. С. Ковалев

17 марта 2021 г.



РЕГЛАМЕНТ
ЕЖЕГОДНОГО САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОГО ТУРНИРА
ПО КИБЕРСПОРТУ (БОЕВАЯ АРЕНА, DOTA 2)
в 2021 учебном году

Санкт-Петербург

2021

Согласование:

Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе

 Е.М. Ильева

Заведующая учебно-
методическим центром

 Н. И. Ильина

Методист

 М.О. Ленская

1. Общие положения

1.1. Настоящий Регламент составлен в соответствии с Положением о ежегодном Санкт-Петербургском турнире по киберспорту (Боевая арена, Dota 2)» (далее – Турнир).

2. Порядок подачи заявок на участие

2.1. Для участия в Турнире представителю команды необходимо в период регистрации заполнить заявку, размещенную на сайте Государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга (далее-ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга) www.adtspb.ru, в которой нужно будет указать: название команды, капитана команды, возраст участника, школу, класс, адрес электронной почты, телефон для связи. Ссылка для заполнения заявки на участие: <https://forms.yandex.ru/u/604a2f2cd46a9fc7e295a60d/>

2.2. Родители (законные представители) несовершеннолетних участников Турнира дают согласие на обработку персональных данных (Согласие на обработку персональных данных Приложение 1). Скан согласия прикрепляется к заявке в день подачи заявки.

2.3. Без согласия родителей (законных представителей) на обработку персональных данных участник к Турниру не допускается. Если в команде из 5 человек присутствуют игроки без согласия на обработку персональных данных, команда к турниру допущена не будет.

3. Этапы и сроки проведения Турнира

3.1. Прием заявок на участие: с 20.04.2021 по 30.04.2021.

3.2. После окончания регистрации, составляется турнирное расписание в течении двух календарных дней. Команды будут укомплектованы в готовую игровую сетку. Турнир будет проходить по графику, утвержденному Оргкомитетом с 6.05.2021 по 15.05.2021 и размещен на сайте Академии.

3.3. Турнир включает в себя два последовательных этапа:

*1 этап - групповой**. Групповой этап – это начальная стадия Турнира. Здесь действует круговая система – каждая команда должна провести минимум по одной игре со всеми командами, которые участвуют в розыгрыше. На этой стадии допускаются ничьи. В некоторых случаях в групповом этапе практикуется деление на группы. Соответственно, каждая команда должна провести минимум по одному матчу не со всеми участниками Турнира, а лишь со своими соседями по группе. По итогам этапа лучшие команды из каждой группы переходят в Финальный этап и начинают играть на выбывание;

*2 этап - финальный**. В Финальном этапе оставшиеся команды начинают играть на выбывание, до определения победителя.

* форматы проведения, даты проведения и количество этапов могут быть изменены, в зависимости от количества участвующих команд.

3.4. Турнир проходит в формате On-line.

За два дня до начала турнира каждому капитану команды на электронную почту, указанную в заявке будет отправлена ссылка на канал в Discord, где будет вся информация по поводу турнира, включая турнирное расписание.

4. Оргкомитет Турнира

Председатель:

Ковалёв Дмитрий Сергеевич — директор ГБНОУ «Академия цифровых технологий».

Члены оргкомитета:

Валеев Роберт Хайдарович - Президент Межрегиональной общественной организации «Федерация электронного спорта»;

Голубев Руслан Игоревич - педагог дополнительного образования (ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга);

Ленская Марина Олеговна – методист (ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга).

5. Судейская коллегия Турнира

Судьи Турнира:

Голубев Руслан Игоревич - педагог дополнительного образования (ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга);

Валеев Роберт Хайдарович - Президент Межрегиональной общественной организации «Федерация электронного спорта»;

Ленская Марина Олеговна – методист (ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга).

6. Критерии оценивания Турнира

6.1. При определении лучшей команды по итогам Турнира в групповом этапе, первым критерием является количество очков (за победу в матче дается 2 очка, за поражение – 0). При равном количестве очков следующим критерием является результат личной встречи, затем – разность между количеством выигранных и проигранных игр (видов программы) в матчах группового этапа. В случае невозможности определить победителя группы по этим критериям, решение о способе определения победителя принимает судейская коллегия Турнира.

7. Награждение победителей и призеров

7.1. Информация о победителях и участниках Турнира размещается на сайте ГБНОУ «Академия цифровых технологий» (www.adtspb.ru) в течении недели после окончания турнира.

7.2. Команды-победители, занявшие первые три места награждаются дипломами в электронном виде за первое, второе и третье место соответственно.

7.3. Команды-участники Турнира, не занявшие призовые места, получают электронные сертификаты участников.

7.4. Оргкомитет утверждает победителей и призеров на основании протоколов судейской коллегии. Решение судей Турнира принимается коллегиально, поэтому процедура апелляции не предусмотрена.

7.5. Организаторы соревнований оставляют за собой право расширить перечень наград.

7.6. Сертификаты участников, дипломы победителей и призеров Турнира будут доступны для скачивания на сайте ГБНОУ «Академия цифровых технологий» (www.adtspb.ru) в срок не позднее 25 мая 2021 года.

Дипломы и сертификаты будут доступны для скачивания до 31 мая текущего учебного года.