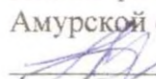


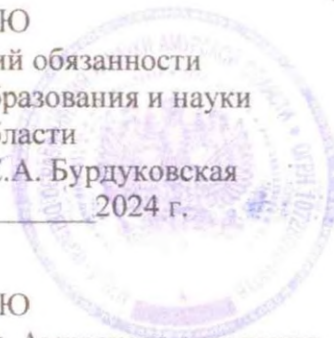
Приложение №1  
к приказу ГПОАУ АТК  
от 18.03.2024г. №140-хоз

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
АВТНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»  
(ГПОАУ АТК)**

УТВЕРЖДАЮ

Исполняющий обязанности  
Министра образования и науки  
Амурской области

  
Е.А. Бурдуковская  
« 29 » \_\_\_\_\_ 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГПОАУ АО АТК  
г. Свободный  
О. А. Кривцов  
\_\_\_\_\_ 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

Председатель Амурского отделения  
Федерации компьютерного спорта  
России

  
А.А. Тодосейчук  
« 29 » \_\_\_\_\_ 2024 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении II Международного киберспортивного турнира среди  
школьников  
«КиберКуб»**

г. Тында, 2024 год

## **1. Общие положения Турнира**

1.1 Настоящее Положение определяет порядок проведения II Международного киберспортивного турнира среди школьников «КиберКуб» (далее – Турнир).

1.2 Организатором Турнира является Государственное профессиональное образовательное автономное учреждение Амурской области «Амурский технический колледж». Проведение Турнира от имени ГПОАУ АО АТК обеспечивает Центр цифрового образования детей «IT-куб» г. Тынды. Контактными лицами являются Кучеренко Анатолий Анатольевич, педагог дополнительного образования, контактный номер телефона – 8 (913) 895 – 39 – 88, Ибадова Екатерина Романовна, педагог – организатор, контактный номер телефона – 8 (914) – 582 - 45 – 14.

1.3 Турнир проводится в дистанционном формате.

1.4 Настоящее Положение действительно в период проведения Турнира. Вся информация о мероприятии, включая персональные данные участников (фамилия, имя, возраст,) размещается на сайте <https://it-cube-tynda.ru/>.

1.5 В рамках проведения Турнира проводится онлайн-трансляция соревнований.

1.6 Принимая участие в Турнире, участники дают согласие на обработку персональных данных и публикацию фото и видеоматериалов.

1.7 Для участия необходимо иметь лицензионную версию игры по дисциплине, в которой будет соревноваться участник.

1.8 Партнеры соревнований – Министерство образования и науки Амурской области и Федерация компьютерного спорта Амурской области.

## **2. Цель и задачи Турнира**

2.1 Основной целью Турнира является популяризация образовательного киберспорта, налаживание коммуникаций и связей между педагогическими, общеобразовательными, средними, высшими учебными заведениями и организациями дополнительного образования.

2.2 Задачами Турнира являются:

– способствовать развитию у детей коммуникабельности, скорости мышления, и быстроты реакции;

– способствовать формированию у детей лидерских качеств, а также умения работы в команде;

– способствовать улучшению мелкой моторики рук и внимательности.

## **3. Организация Турнира**

3.1 Общее руководство организацией и проведением Турнира осуществляется Оргкомитетом.

3.2 Оргкомитет формируется из числа действующих сотрудников ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды и сторонних организаций.

3.3 В состав Оргкомитета входят:

– Кучеренко А. А., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г.Тынды;

– Ибадова Е. Р., педагог-организатор ЦЦОД «IT-куб» г.Тынды;

– Фатеев М. Е., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г.Тынды;

– Беркимбаев Т. Н., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г.Тынды;

– Носач Н. А., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды;

– Гашкова К. А., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г. Кирши;

– Немыгин К. Н., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г. Арзамас;

- Аюшиев А. Б., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» п. Агинское.
- 3.4 Оргкомитет осуществляет общее руководство Турниром и определяет судейскую коллегию.
- 3.5 В состав судейской коллегии входят:
  - Кучеренко А. А., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г.Тында;
  - Гашкова К. А., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г. Кирши;
  - Немыгин К. Н., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» г. Арзамас;
  - Аюшиев А. Б., педагог д/о ЦЦОД «IT-куб» п. Агинское.

#### **4. Участники Турнира**

- 4.1 Участвовать в Турнире могут лица не младше 12 лет и не старше 18 лет.
- 4.2 Участниками Турнира могут быть обучающиеся общеобразовательных учреждений, учреждений среднего профессионального образования и высших учебных заведений, а также организаций дополнительного образования.
- 4.3 В Турнире не допускаются профессиональные и полупрофессиональные киберспортсмены, а также блогеры с подписчиками более 1000 человек на каналах, тематика которых близка к игровым дисциплинам, по которым проводится Турнир.
- 4.4 Запрещается состоять в нескольких командах в рамках одной киберспортивной дисциплины.
- 4.5 Команда может участвовать в нескольких игровых дисциплинах.
- 4.6 При нарушении п. 4.4 команда дисквалифицируется во всех игровых дисциплинах.
- 4.7 Для участия в Турнире допускаются только сформированные команды.
- 4.8 Игрок может быть капитаном только в одной команде, независимо от того, во скольких игровых дисциплинах он участвует.

#### **5. Сроки и порядок проведения Турнира**

- 5.1 Регистрация участников Турнира 01.04.2024 – 24.04.2024 гг.
- 5.2 Основной этап Турнира проводится в дистанционном формате с 27.04.2024 г.
- 5.3 Заключительный этап: финальные игры осуществляются в дистанционном формате с 4 – 5 мая 2024 г.

#### **6. Условия участия в Турнире**

- 6.1 Одна команда может участвовать в нескольких киберспортивных дисциплинах. Запрещается состоять в нескольких командах в рамках одной киберспортивной дисциплины.
- 6.2 Все участники Турнира должны заполнить заявку установленного образца по ссылке <https://forms.yandex.ru/cloud/65b9b66f73cee7161596703a/> в срок до 24 апреля 2024 г.
- 6.3 Участники Турнира от Амурской области обязаны так же подать заявку на Яндекс формах (п 7.2), а также в системе АИС «Навигатор» по ссылке: <https://dopportal.amurobl.ru/activity/1577/?date=2024-04-01>
- 6.4 После оформления заявки участнику необходимо перейти по ссылке: <https://discord.gg/Rnfz7M3FZa> на дискорд-сервер организаторов Турнира. На дискорд - сервере необходимо выбрать канал с необходимой игрой и отписаться в нём согласно примеру. На сервере будет доступна вся информация для участия (даты и время игр).

6.5 Участники, которые не подали заявку в установленный срок или заполнили ее некорректно, не допускаются и не рассматриваются для участия.

6.6 В рамках Турнира запрещается использование или демонстрация материалов, запрещенных законодательством Российской Федерации.

6.7 Использование оскорбительной или ненормативной лексики в названии команды, именах игровых персонажей, или при общении в чате, ведет к дисквалификации игрока и его команды.

6.8 Участник может обращаться за консультациями, разъяснениями и технической поддержкой по вопросам, связанным с участием в Турнире, к Организатору.

6.9 В случае нарушения участником настоящего Положения, а равно установления факта недобросовестного поведения в рамках Турнира, Организатор вправе не допустить такого участника к участию в Турнире и отстранить на любом этапе от дальнейшего участия, а также аннулировать результаты Турнира.

6.10 Любая информация, касающаяся проведения Турнира, размещается на официальном сайте ЦЦОД «IT- куб», и в социальных сетях:

- «ВКонтакте» – [https://vk.com/it\\_cube\\_tynda](https://vk.com/it_cube_tynda);
- Телеграм-канале – <https://t.me/itcubetynda>.

## **7. Правила игровых Турниров**

7.1 Международный киберспортивный турнир проводится в следующих номинациях:

- Dota 2;
- Mobile Legends Bang Bang;
- Valorant;

7.2 Правила DOTA 2:

7.2.1 Условия игры.

- Режим игры – Captains mode.
- Количество игр – 1 для основного этапа и 3 для полуфинала (до 2 побед).
- Количество игр в финале – 5 (до 3 побед).
- Перерыв между играми – 10 минут.
- В случае, если при выборе или блокировке чемпиона допущена ошибка, допустившая ошибку команда обязана продолжить игру с выбранным чемпионом. Апелляция на основе ошибки команды, допущенной по невнимательности одного или более игроков не будет рассмотрена.

– Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

7.2.2 Запрещено:

– Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой “чат”.

– Использовать уязвимости программного обеспечения игровых мест соревнования. Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, в том числе ошибки при покупке предметов, ошибки при взаимодействии с нейтральными монстрами, ошибки с

умениями чемпионов, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению судей, работает не так, как было задумано.

- Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей, и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.

- Читы, скрипты, боты строго запрещены.

- Начинать игру неполными составами команд.

- Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

#### 7.2.3 Общее:

- Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке на дискорд - сервере).

- Состязание проводится до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении любого из следующих событий:

- а) выполнение конечной цели (разрушение базы противника);

- б) капитуляция команды;

- с) присуждение технического поражения.

- После матча капитаны обязаны сообщить финальный результат судьё.

#### 7.2.4 Паузы в игре:

- Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам: ухудшения самочувствия одного из участников команды, нестабильное соединение с интернетом (в случае если это можно исправить).

### 7.3 Правила Mobile Legends Bang Bang.

#### 7.3.1 Условия игры:

- Количество игр – 1 для основного этапа и 3 для полуфинала (до 2 побед).

- Количество игр в финале – 5 (до 3 побед).

- Перерыв между играми – 5 минут.

- В случае, если при выборе или блокировке чемпиона допущена ошибка, допустившая ошибку команда обязана продолжить игру с выбранным чемпионом. Апелляция на основе ошибки команды, допущенной по невнимательности одного или более игроков не будет рассмотрена.

- Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

#### 7.3.2 Запрещено:

- Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой “чат”.

- Использовать уязвимости программного обеспечения игровых мест соревнования. Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, в том числе ошибки при покупке предметов, ошибки при взаимодействии с нейтральными монстрами, ошибки с умениями чемпионов, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению судей, работает не так, как было задумано.

- Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей, и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.

- Читы, скрипты, боты строго запрещены.

- Начинать игру неполными составами команд.

- Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

#### 7.3.3 Общее:

- Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

- Состязание проводится до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении любого из следующих событий:

- а) выполнение конечной цели (разрушение базы противника);

- б) капитуляция команды;

- в) присуждение технического поражения.

- После матча капитаны обязаны сообщить финальный результат судьё.

#### 7.3.4 Паузы в игре:

- Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам: ухудшения самочувствия одного из участников команды, нестабильное соединение с интернетом (в случае если это можно исправить).

#### 7.4 Правила Valorant:

##### 7.4.1 Условия игры.

- Количество игр – 1 для основного этапа и 3 для полуфинала (до 2 побед).

- Количество игр в финале – 5 (до 3 побед).

- Перерыв между играми – 10 минут.

- Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

- Основной этап проходит на карте Ascent.

- Полуфинал проходит на картах Ascent, Heaven.

- Финал проходит на картах Ascent, Haven, IceBox.

##### 7.4.2 Запрещено:

- Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой “чат”.

- Использовать уязвимости программного обеспечения игровых мест соревнования. Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, ошибки с умениями чемпионов, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению судей, работает не так, как было задумано.

- Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей, и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.

- Читы, скрипты, боты строго запрещены.

- Начинать игру неполными составами команд.

– Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

#### 7.4.3 Общее:

– Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

– Состязание проводится до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении любого из следующих событий:

а) выполнение конечной цели (победа над противником),

б) капитуляция команды,

в) присуждение технического поражения.

– После матча капитаны обязаны сообщить финальный результат судье.

#### 7.4.4 Паузы в игре:

– Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам: ухудшения самочувствия одного из участников команды, нестабильное соединение с интернетом (в случае если это можно исправить).

## 8. Награждение

8.1 Все участники Турнира награждаются сертификатами.

8.2 Команды, занявшие 1 и 2 место, награждаются дипломами и ценными призами, а команды, занявшие 3 место, награждаются дипломами и брендированной сувенирной продукцией. Возможны специальные призы от спонсоров и коммерческих партнеров Турнира.

8.3 Транспортные или почтовые услуги по доставке ценных призов, а также брендированной сувенирной продукции оплачивает получатель.

8.4 Наставники команд – победителей и команд – призеров награждаются благодарственными письмами Министерства образования и науки Амурской области.

8.5 Руководители организаций, представители которых добились успехов в Турнире, внесшие вклад в его организацию и проведение, могут быть отмечены специальными дипломами от Оргкомитета Турнира.

8.6 Итоги Турнира публикуются на официальном сайте и в социальных сетях ЦЦОД «IT-куб» г.Тынды.