

**МСЭД**

**МИНИСТЕРСТВО
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА
МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

123592, г. Москва, ул. Кулакова, д. 20, стр. 1

тел. (498) 602-13-43
факс (498) 602-13-42
e-mail: minsport@mosreg.ru

29.06.2020

24Исх-2795

Главам муниципальных образований
Московской области

Уважаемые руководители!

В соответствии с Календарным планом физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий Московской области на 2020 год Министерством физической культуры и спорта Московской области (далее – Министерство) запланировано проведение открытого фестиваля киберспорта Московской области (далее – Мероприятие).

Мероприятие проводится в два этапа: отборочный этап (серия турниров) в период с 22.07.2020 по 23.07.2020, этап плей-офф (финал) состоится 24.07.2020 в городском округе Люберцы на территории Дворца спорта «Триумф» по адресу: ул. Смирновская, д. 4.

В рамках Мероприятия проводятся соревнования по следующим дисциплинам программы: Dota 2, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, World of Tanks.

Прошу Вас обеспечить участие жителей вашего муниципального образования в Мероприятии.

Регистрация участников турнира проходит на сайте: живуспортом.рф.

Контактное лицо – заместитель начальника Организационного управления – начальник отдела физкультурно-массовой работы Организационного управления Министерства Салтыков Денис Александрович, тел.: (498) 602-84-56 доб. 4-13-94.

Ответа по МСЭД не требуется.

Приложение: на 16 л. в 1 экз.

Первый заместитель министра

Единаров И.А.
(498) 602-84-56 доб. 5-46-24



А.А. Сазанович

УТВЕРЖДЕНО

Заместитель министра
физической культуры и спорта
Московской области

_____ Т.В. Кравчук

« ____ » _____ 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Глава городского округа Люберцы
Московской области

_____ В.П. Ружицкий

« ____ » _____ 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Директор государственного
автономного учреждения Московской
области «Дирекция по организации
и проведению спортивных мероприятий»

_____ И.А. Перегудов

« ____ » _____ 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Президент Московского областного
отделения общероссийской
общественной организации «Федерация
компьютерного спорта России»

_____ П.А. Софьин

« ____ » _____ 2020 г.

ПРОЕКТ ПОЛОЖЕНИЯ

о проведении открытого фестиваля киберспорта Московской области

Московская область
2020 г.

1. Общие положения

1.1. Открытый фестиваль киберспорта Московской области (далее – Фестиваль) проводится в соответствии с Календарным планом физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий Министерства физической культуры и спорта Московской области (далее – Министерство) на 2020 год.

1.2. Фестиваль проводится с целью:
совершенствования форм организации массовой физкультурно-спортивной работы;
профилактики и предупреждения правонарушений среди молодежи;
популяризации сочетания киберспортивной и физкультурно-спортивной деятельности в гармоничном воспитании подрастающего поколения;
привлечения трудящихся и учащейся молодежи к регулярным занятиям физической культурой.

2. Место и сроки проведения Фестиваля

2.1. Фестиваль проводится в два этапа:
отборочный этап (серия турниров) состоится в период с 22.07.2020 по 23.07.2020;
этап плей-офф (финал) состоится 24.07.2020 на базе муниципального учреждения «Многофункциональный спортивный комплекс «Триумф», расположенного по адресу: Московская область, г.о. Люберцы, ул. Смирновская, д. 4.

3. Организаторы Фестиваля

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Фестиваля осуществляет Министерство, Московское областное отделение общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» и государственное автономное учреждение Московской области «Дирекция по организации и проведению спортивных мероприятий» (далее – ГАУ МО «Дирекция спортмероприятий»).

3.2. Непосредственное проведение Фестиваля возлагается на ГАУ МО «Дирекция спортмероприятий» и Федерацию.

3.3. Состав главной судейской коллегии (далее – ГСК) и мандатной комиссии утверждается ГАУ МО «Дирекция спортмероприятий».

4. Требования к участникам и условия их допуска

4.1. К участию в соревнованиях Фестиваля допускаются участники и команды муниципальных образований Московской области в возрасте 14 лет

и старше, зарегистрировавшиеся для участия на электронном портале автономной некоммерческой организации спортивных, физкультурных, молодежных и социальных проектов «Живу спортом»: живуспортом.рф. Не менее 3 (с учетом замен) игроков должны быть жителями Московской области.

4.2. Информация, опубликованная в официальной группе <https://vk.com/mofks> за 24 часа до указанного времени проведения Фестиваля, считается донесенной до участников и не подлежит дальнейшему обсуждению.

5. Программа Фестиваля

5.1. В рамках Фестиваля проводятся соревнования по следующим дисциплинам программы:

Командные соревнования:

«Боевая арена» (номер-код спортивной дисциплины 1240012811Л) в программе спортивной компьютерной игры «Dota 2». Проведение соревнований регулируется Регламентом программы спортивной компьютерной игры «Dota 2» (Приложение № 1);

«Боевая арена» (номер-код спортивной дисциплины 1240012811Л) в программе спортивной компьютерной игры «Valorant». Проведение соревнований регулируется Регламентом программы спортивной компьютерной игры (Приложение № 2);

«Боевая арена» в программе спортивной компьютерной игры «Counter-Strike: Global Offensive». Проведение соревнований регулируется Регламентом программы спортивной компьютерной игры «Counter-Strike: Global Offensive» (Приложение № 3);

Спортивный симулятор (номер-код спортивной дисциплины 1240052811Л) в программе спортивной компьютерной игры «World of Tanks». Проведение соревнований регулируется Регламентом программы спортивной компьютерной игры «World of Tanks» (Приложение № 4).

6. Условия подведения итогов

6.1. В дисциплинах программы «Боевая арена» разыгрывается командное первенство.

6.2. Оригиналы протоколов проведения соревнований, заверенные ГСК, направляются в ГАУ МО «Дирекция мероприятий» в течение 3 рабочих дней после окончания Фестиваля.

7. Награждение

7.1. Команды, занявшие I–III места в дисциплинах программы «Боевая арена», награждаются кубками, участники команды – медалями.

8. Условия финансирования

8.1. Финансовое обеспечение командирования (проезд до места проведения и обратно, страхование участников) команд осуществляется за счет командирующих организаций или участников лично.

8.2. ГАУ МО «Дирекция мероприятий» несет расходы по организации и проведению Мероприятия за счет субсидии Московской области в соответствии с государственным заданием, утвержденным Министерством.

9. Обеспечение безопасности участников и зрителей

9.1. Безопасность, антитеррористическая защищенность и медицинское обслуживание участников Мероприятия и зрителей обеспечиваются в соответствии с постановлением Правительства Российской Федерации от 25.03.2015 № 272 «Об утверждении требований к антитеррористической защищенности мест массового пребывания людей и объектов (территорий), подлежащих обязательной охране войсками национальной гвардии Российской Федерации, и форм паспортов безопасности таких мест и объектов (территорий)», постановлением Правительства Российской Федерации от 18.04.2014 № 353 «Об утверждении Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований» и распоряжением Губернатора Московской области от 17.10.2008 № 400-РГ «Об обеспечении общественного порядка и безопасности, оказании гражданам своевременной квалифицированной медицинской помощи при проведении массовых мероприятий на территории Московской области».

9.2. Медицинское обслуживание участников Мероприятия и зрителей обеспечивается в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016 № 134н «О Порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

9.3. Соревнования проводятся только на спортивных сооружениях, принятых к эксплуатации государственными комиссиями и входящих во Всероссийский реестр объектов спорта, при условии наличия актов технического обследования готовности сооружения к проведению мероприятий.

10. Страхование участников

10.1. Участие в соревнованиях осуществляется только при наличии договора (оригинал) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, который представляется в мандатную комиссию на каждого участника соревнований.

10.2. Страхование участников соревнований может производиться как за счет бюджетных, так и внебюджетных средств в соответствии с законодательством Российской Федерации.

11. Подача заявок на участие

11.1. Заявки для участия в соревнованиях принимаются до 13 июля 2020 года на сайте живуспортом.рф.

Организаторы имеют право вносить изменения в Положение и оставляют за собой право вносить изменения в программу.

Вся информация, указанная в заявке, рассматривается исключительно в ГАУ МО «Дирекция мероприятий» и не передается третьим лицам.

Положение является официальным вызовом на Фестиваль.

1. Дисциплина «Dota 2»

Составы команд. В соревнованиях могут принимать участие 5 человек основного состава, кроме этого в команде могут находиться 2 запасных игрока. Не менее 3 (с учетом замен) игроков должны быть жителями Московской области.

Возраст участия: 14+.

2. Актуальная версия игрового клиента

Все матчи будут проходить на последней версии игры «Dota 2». Каждый игрок обязан обновить игровой клиент до последней версии Steam. В противном случае он не сможет присоединиться к серверу, и его команда получит техническое поражение.

3. Игровой сервер

Капитан команды, что находится выше по турнирной сетке (таблице), создает закрытое лобби. Параметры лобби должны строго соответствовать следующим критериям:

капитанский режим (Captains Mode);

локация сервера: Люксембург или Стокгольм;

зрители отключены (если нет официального стримера);

использование читов: выключено;

порядок выбора: автоматический.

4. Явка на матч, опоздания и данные игрового лобби

Капитан команды, находящейся выше по сетке (таблице) соревнования, создает лобби, и в беседе соцсети «ВКонтакте», созданной представителем судейской коллегии, публикует его данные (название и пароль) для капитана команды-оппонента.

Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Допускаются опоздания команд на 10 минут. В случае неявки игрока одной из команд в течение 10 минут после официального времени начала матча – его команда получает техническое поражение.

5. Начало матча

Выбор стороны или права первого пика определяется с помощью функции внутри игры «Монетка». Перед ее броском капитаны обеих команды пишут «Ready» в чат лобби, чтобы уведомить своих оппонентов о готовности.

6. Пауза

Если во время игры участник «вылетел» с сервера, то капитан его команды ставит паузу и дожидается его возвращения в игру. Если по истечении 10 минут игрок команды не вернулся на сервер, она может продолжить игру вчетвером, при этом пятый игрок может зайти на сервер в любой момент продолжающейся игры.

Если команда отказывается продолжить игру вчетвером – ей присуждается техническое поражение в матче. Для того чтобы зафиксировать данный результат, капитаны команд обязуются уведомить матчевого судью в беседе в соцсети «Вконтакте» для валидации результата и закрепления его в сетке соревнования.

7. Запрещенные действия

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисциплинарным санкциям по отношению к команде:

1. Игра с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение или поощрение третьего лица, указание ему в игре с учетной записи другого игрока.
2. Использование скриптов.
3. Использование багов/ошибок игры.
4. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку или команде, классифицируется как читерство.

8. Завершение матча

Ввод результата. После окончания матча капитаны обеих команд обязаны предоставить в чат скриншот с результатами матча.

Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подается в чате с судьей в течение 15 минут после завершения матча. Через 15 минут счет будет автоматически

подтвержден на сайте, и любые протесты приниматься не будут. Протест может подать только проигравшая команда. Если обе команды подтвердили счет матча – любые протесты приниматься не будут. При подаче протеста за оскорбление должен присутствовать скриншот факта данного нарушения. Ответ на протест принимается в течение 24 часов после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 24 часов после подачи протеста, и будет вынесено окончательное решение судьи соревнований. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

9. Правила и нарушения

Запрещенные действия в игре. Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:

1. Использование скриптов.
2. Использование багов/ошибок игры.
3. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку или команде, классифицируются как читерство.

Санкции. Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию за следующие действия:

1. Отказ следовать инструкциям судьи соревнования (в т.ч. отказ в просьбе открыть стим-аккаунт).
2. Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдения игроком правил турнира.
3. Оскорбления в адрес противников, тиммейтов и других участников турнира, судей и комментаторов.
4. Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
5. Неявка на матч всей команды.
6. Ввод в заблуждение или обман судьи.

10. Другое

Никнеймы игроков и название команд.

Никнеймы игроков и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать расистских высказываний. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры – от предупреждения до дисквалификации с турнира.

Техническое поражение и дисквалификация.

Если по какой-либо причине команда получила техническое поражение в матче, счет в этом матче выставляется 1:0. Если по какой-либо причине команда получила дисквалификацию, выставляется счет 1:0.

1. Дисциплина «Valorant»

Актуальная версия игрового клиента.

Все матчи будут проходить на последней версии игры «Valorant». Каждый игрок обязан обновить игровой клиент до последней версии Riot Games.

В противном случае он не сможет присоединиться к серверу, и его команда получит техническое поражение.

2. Игровой сервер

Порядок определения игровой стороны и карты.

Команда выше в турнирной таблицы – Атака. Снизу – Защита.

Бан карт происходит в чате с судьей турнира.

Команда выше в турнирной таблицы при bo1 первым банит карту, далее по очереди.

Команда выше в турнирной таблицы при bo3 первым выбирает карту и играют ее, далее другая команда выбирает карту, оставшуюся карту играют в последний матч.

Капитан-победитель обязан отправить скриншот после матча.

Капитан обязать добавить обсервера в матч по требованию администратора турнира

3. Явка на матч, опоздания и данные игрового лобби

Капитан команды, находящейся выше по сетке (таблице) соревнования, создает лобби, и в беседе соцсети «ВКонтакте», созданной представителем судейской коллегии, публикует его данные для капитана команды-оппонента.

Команды должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Допускаются опоздания команд на 10 минут. В случае неявки игрока одной из команд в течение 10 минут после официального времени начала матча – его команда получает техническое поражение.

4. Запрещенные действия

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисциплинарным санкциям по отношению к команде:

1. Игра с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение или поощрение третьего лица, указание ему в игре с учетной записи другого игрока.
2. Использование скриптов.
3. Использование багов/ошибок игры.
4. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку или команде, классифицируется как читерство.
5. Намеренно получать информацию из любых источников о расположении игроков, их вооружении и состоянии, а также любую информацию, которая дает преимущество над соперниками.
6. Изменять никнейм во время игр.
7. Находиться в голосовом чате с участниками одного этапа/группы.
8. Использовать баги, которые критично влияют на состязательность игры
использование читов;
9. Использование макросов\любого ПО, дающих преимущество над другими игроками

1. Дисциплина «Counter-Strike: Global Offensive»

Рекомендуемые внутриигровые настройки «Counter-Strike: Global Offensive»:

```
cl_interp 0;  
cl_interp_ratio 1;  
rate 786432;  
cl_cmdrate 128;  
cl_updaterate 128;  
cl_allowdownload 1;  
cl_downloadfilter 0.
```

2. Игровой сервер «Counter-Strike: Global Offensive»

Все матчи пройдут на предоставленных организатором серверах с локацией в Российской Федерации.

Если команда отказывается играть на предоставленном организатором сервере, при этом оппоненты отказываются от его смены, то ей назначается техническое поражение в матче.

Игровые настройки сервера:

```
mp_startmoney 800;  
mp_buytime 15;  
mp_roundtime 1min 55 secs;  
mp_freezetime 12;  
mp_maxrounds 30;  
mp_friendlyfire 1;  
mp_c4timer 40;  
sv_pausable 1;  
sv_coaching_enabled 0.
```

Настройки для овертайма:

```
mp_maxrounds 3;  
mp_startmoney 16000.
```

Список официальных карт соревнования:

```
de_inferno;  
de_mirage;  
de_train;  
de_nuke;  
de_overpass;  
de_vertigo;
```

de_dust2.

Время запуска матчей: одновременно судейской коллегией осуществляется запуск 8 матчей, прописанных в расписании и пронумерованных в сетке соревнований.

3. Порядок определения карт для матча и данных игрового сервера

Осуществляется благодаря взаимодействию члена судейской коллегии с капитанами команд в беседе социальной сети «ВКонтакте». При вычеркивании карт не надо «подбрасывать монетку», поэтому капитан, чья команда стоит выше по турнирной сетке, вычеркивает одну из карт первым. Матчевый судья следит за правильностью прохождения процедуры, подтверждает карту и назначает игровой сервер, предоставив данные для входа на него.

4. Разминка и начало матча

После определения и смены карты на игровом сервере оба капитана обязаны прописать команду «!ready» для старта ножевого раунда.

Команда-победитель ножевого раунда определяет, за какую сторону она будет начинать матч. Чтобы продолжить играть за выбранную сторону, капитану необходимо написать в чат «!stay», для смены сторон с оппонентом – «!switch». После определения сторон капитаны команд пишут в чат «!ready». После подтверждения готовности обеими сторонами матч будет запущен.

Команда получает техническое поражение, если по различным причинам не может начать матч в течение 10 минут от времени старта матча, зафиксированного в расписании.

5. Запрещенные действия в игре

Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды/участника соревнования:

1. Использование скриптов.
2. Использование багов/ошибок игры.
3. Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено «хождение по небу».
4. Установка бомб таким образом, чтобы их невозможно было разминировать. Подсадки разрешены, однако запрещены в те места, где текстуры, стены и т.п. становятся прозрачными.
5. «Flash-баги» запрещены.

6. «Хождение по пикселям» запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).
7. Использование 16-битной настройки графики.
8. Скрипты на броски гранат.
9. Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку или команде, классифицируется как читерство.

1. Дисциплина «World of Tanks»

Все команды Турнира должны соответствовать следующим требованиям:

1. Иметь не нарушающее правила название.
2. Иметь не нарушающий правила логотип.
3. Иметь как минимум 5 игроков, соответствующих требованиям турнира.

2. Требования к игрокам и командам

Все игроки турнира должны соответствовать следующим требованиям:

1. Должны быть старше 14 лет.
2. Игроки турнира обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации турнира, игроков и команд турнира, организатора турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением турнира.
3. Игрок может состоять только в одной команде, в которой принимает участие в турнире.

3. Настройки матча

Состав команды: 5 человек.

Время боя: 7 минут.

Интервал между боями: 2 минуты.

Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.

Площадка: автоматическая система проведения боев.

4. Требования к ростеру

1. Команды могут состоять из танков разных наций.
2. Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.
3. К участию в чемпионате допускаются все виды техники не выше VIII уровня.
4. К участию допускаются только два набора техники – 5 танков 8-го уровня, любые другие вариации не допускаются.
5. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе к старту матча, команде назначается техническое поражение в матче.

5. Порядок выбора карт на матчи и формат матча

Официальными картами турнира являются:

- «Химмельсдорф»;
- «Рудники»;
- «Утес»;
- «Ласвилль».

Карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.

После каждого боя команды меняются точками респауна. Начальный респаун определяется случайно автоматической системой проведения турниров.

Условия победы для атакующей и обороняющей сторон:

1. Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча.
2. Условия победы для обороняющей стороны: уничтожение всей вражеской техники или предотвращение захвата одной из баз в установленное время матча. В случае если обе команды не уничтожили всю вражескую технику и ни одна из баз обороняющей стороны не была захвачена, то победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющую сторону.

6. Условия победы

1. Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 2 боя.
2. В случае если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно. Это положение относится и к ситуациям, когда дальнейшее продолжение матча не сможет повлиять на исход матча, который известен досрочно.
3. В случае технической ничьи (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с турнира.

7. Споры и нарушения

Категорически запрещено:

1. Любые действия, противоречащие данному регламенту, а также правилам игры «World Of Tanks».
2. Оскорбления в адрес противников, игроков команды и других участников турниров, судей, комментаторов, болельщиков, разработчиков игры и проч.
3. Использование недобросовестных приемов игры.

4. Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
5. Использование техники, запрещенной в формате турнира.
6. Участие в бою игроков, не состоящих в данной команде.
7. Участие в бою на чужих аккаунтах.
8. В случае выявления нарушения команда, допустившее его, может быть дисквалифицирована.
9. Решение судей по любой конфликтной ситуации является окончательным и не подлежит обжалованию.

Лист согласования к документу № 24Исх-2795 от 29.06.2020

Инициатор согласования: Единаров И.А. главный инспектор отдела физкультурно-массовой работы

Согласование инициировано: 29.06.2020 10:23

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Тип согласования: **смешанное**

№	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания/Комментарии
Тип согласования: последовательное				
1	Салтыков Д.А.		Согласовано 29.06.2020 10:44	-
2	Бутник Д.В.		Согласовано 29.06.2020 11:24	-
3	Оленев Н.С.		Согласовано 29.06.2020 19:26	-
Тип согласования: последовательное				
4	Сазанович А.А.		ЭП Подписано 29.06.2020 19:34	-