

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении II Международного турнира «UGRA OPEN»
по компьютерным играм Dota 2 и World of Tanks
в рамках XI Международного IT-Форума с участием стран БРИКС и ШОС

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Турнир проводится с целью создания среды для формирования сквозных компетенций цифровой экономики посредством геймификации досуговой деятельности.

1.2 Основные задачи:

- Расширение и укрепление дружеских связей молодежи разных регионов.
- Пропаганда здорового образа жизни правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерными дисциплинами.

2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Турнир проводится с 8 по 9 июня 2019 года по адресу:

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, 16, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Югорский государственный университет», спортивный комплекс.

День приезда команд: 7 июня 2019 года.

День отъезда команд: 10 июня 2019 года.

Прием заявок: 5 мая 2019 года – 31 мая 2019 года.

Региональный этап: 8 июня 2019 года.

Финал «UGRA OPEN»: 9 июня 2019 года.

3. РУКОВОДСТВО ПРОВЕДЕНИЕМ ТУРНИРА

3.1. Общее руководство по подготовке и проведению Турнира осуществляют:

Департамент информационных технологий и цифрового развития Ханты-Мансийского автономного округа – Югры;

Департамент общественных и внешних связей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры;

Департамент физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры;

Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры;

Фонд «Центр гражданских и социальных инициатив Югры»;

Бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной центр информационно-коммуникационных технологий»;

Автономное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Югорский научно-исследовательский институт информационных технологий»;

Проведение Турнира возлагается на автономное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «ЮграМегаСпорт», главного судью.

3.2. Главный судья турнира: Щепотьев Артем Михайлович, тел. +7 (932) 438-37-33. Судейская коллегия утверждается главным судьей.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ ТУРНИРА

4.1. DOTA 2:

4.1.1. Турнир проводится в 3 этапа. Online отборочные на LAN-финал регионального этапа, LAN-финал регионального этапа и формирование сборной Югры, финальный этап международного турнира «UGRA OPEN».

4.1.2. К участию в отборочном (Online) туре может принять неограниченное количество команд из ХМАЮ-Югры.

На LAN-финал регионального этапа проходят 8 команд.

После проведения группового этапа регионального этапа 4 команды попадает в сетку play-off.

Победитель регионального этапа попадает в сборную команду ХМАО-Югры и попадает в финальную часть международного турнира «UGRA OPEN».

4.1.3. Составы команд. В турнире по Dota 2 принимают участие команды в составе (основа команды) 5 человек, кроме этого в составе может находиться 1 менеджер (указывается в заявке) и две замены. Команда может состоять из мальчиков и девочек в возрасте от 18 лет.

4.2. World of Tanks:

4.2.1. Турнир проводится в 3 этапа. Online отборочные на LAN-финал регионального этапа, LAN-финал регионального этапа и формирование сборной Югры, финальный этап международного турнира «UGRA OPEN».

4.2.2. К участию в отборочном (Online) туре может принять неограниченное количество команд из ХМАЮ-Югры.

На LAN-финал регионального этапа проходят 8 команд.

После проведения группового этапа регионального этапа 4 команды попадает в сетку play-off.

Победитель регионального этапа попадает в сборную команду ХМАО-Югры и попадает в финальную часть международного турнира «UGRA OPEN».

4.2.3. Составы команд. В турнире по World of Tanks принимают участие команды в составе (основа команды) 5 человек, кроме этого в составе может находиться 1 менеджер (указывается в заявке) и две замены. Команда может состоять из мальчиков и девочек в возрасте от 18 лет.

5. ЗАЯВКИ

5.1 Заявки на участие в турнире принимаются по 31 мая 2019 года в электронной форме через онлайн сайт: <https://cyber.admhmao.ru/>.

5.2 Участники, нарушившие порядок и сроки подачи заявок и не предоставившие информацию, указанную в регистрационной форме в полном объеме, а

также информацию с недостоверными персональными данными, к турниру не допускаются.

5.3 Участники дают согласие на обработку персональных данных, при заполнении регистрационной формы (приложение 3).

6. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

6.1. Отборочный «Online» этап

6.1.1. Этап проходит по швейцарской системе, где матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии).

7.1.2. DOTA2:

Этап проводится в 4 тура по швейцарской системе. Матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии).

8 команд, занимающие лидирующие позиции попадают на Lan-финал регионального турнира.

7.1.3. World of Tanks:

Этап проводится в 4 тура по швейцарской системе. Матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии).

8 команд, занимающие лидирующие позиции попадают на Lan-финал регионального турнира.

6.2. Региональный этап

6.2.1. Lan-финал регионального этапа турнира «UGRA OPEN» стартует 8 июня 2019 года.

Турнир проходит в 2 этапа. Групповой (швейцарская система), где матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии) и play-off по системе БО3 (лучший из 3-х сыгранных партий), сингл иллюминейшн (до одного поражений в серии).

6.2.2. DOTA2:

Групповой этап проводится в 4 тура по швейцарской системе. Матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии).

4 команды, занимающие лидирующие позиции в групповом этапе попадают в play-off.

Play-off проводится по системе double illumination (до двух поражений) до 2-х побед.

6.2.3. World of Tanks:

Групповой этап проводится в 4 тура по швейцарской системе. Матчи проходят по системе БО1 (лучший из 1-ой сыгранной партии).

4 команды, занимающие лидирующие позиции в групповом этапе попадают в play-off.

Play-off проводится по системе сингл иллюминейшн (до одного поражений в серии).

6.3. Финальный этап международного турнира «UGRA OPEN»

6.3.1. Финальный этап международного турнира «UGRA OPEN» проводится в 2 стадии: групповая стадия и Play-off.

6.3.2. Групповая стадия проводится по круговой системе БОЗ (лучший из 3-х сыгранных партий). 4 команды, занимающие лидирующие строчки попадают в сетку play-off.

Play-off проходит по системе БОЗ (лучший из 3-х сыгранных партий) сингл иллюминейшн (до двух поражений в серии) в серии.

7. СУДЕЙСТВО ВО ВРЕМЯ КВАЛИФИКАЦИЙ

7.1. Судейство турнира осуществляет судейская коллегия турнира, которая определяется организационным комитетом.

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

7.3. Член судейской коллегии – лицо, контролирующее проведение турнира, обеспечивающий соблюдение правил игры.

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

7.5. Спорные вопросы решаются. Переигровка может быть назначена только по решению судейской коллегии.

7.6. Решение о дисквалификации принимает судейская коллегия.

7.7. 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.

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

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

7.10. Абсолютно все капитаны команд по DOTA 2 должны сообщить главному судье турнира свой Skype по средствам которого выдадут необходимую информацию для участия в турнире.

7.11 Судьи, обслуживающие турнир, предоставляют в организационный комитет ксерокопии паспортов и документы, подтверждающие их судейскую категорию.

8. ПРАВИЛА DOTA2

8.1. Право выбора сторон. Команда, указанная в матче первой (сверху по сетке) начинает за Radiant, вторая команда за Dire.

8.2. Зрители в игре допускаются только с разрешения судьи.

8.3. Паузы в игре разрешены. Нельзя ставить паузу когда игроки команд находятся в непосредственной близости друг к другу или происходит сражение. Отжимать паузу разрешается только с согласия противоборствующей команды.

8.4. Общая продолжительность пауз в игре 10 минут. Если время прошло – сообщите противникам чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию).

8.5. Продолжительность игры – до определения победителя.

8.6. Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит трон противника, или вынудит его сдаться.

8.7. За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре.

8.8. Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно).

8.9. Backdoor – РАЗРЕШЕН, всех тауэров.

8.10. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в инвентаре или подлежат продаже с этого персонажа. Разрешено использовать этого героя и не продавать вещи.

8.11. В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях.

8.12. Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию – сообщите судье краткое описание появившейся проблемы.

8.13. Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена. Также запрещена передача подобным образом трофеем Divine Rapier.

8.14. Ограничений на количество предметов нет.

8.15. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

8.16. При нарушении правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение, засчитано техническое поражение в текущей игре или дисквалификация в турнире.

9. ПРАВИЛА WORLD OF TANKS:

9.1. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 боёв.

Если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.

Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.

В случае ничейного результата после основной серии боев в рамках матча, назначается дополнительные бои таком же порядке карт, в котором была определена основная встреча. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительный боев, считается победителем матча.

Победа в матче финала присуждается команде, первой выигравшей 4 боя в серии максимум из 7 боёв.

9.2. В матчах Турнира карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки.

Выбор карты

Монетку подбрасывает судья матча. Команды определяют порядок из официального списка карт.

9.3. Схема определения порядка основных карт встречи:

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
Вычеркивает первую карту	
	Вычеркивает вторую карту
	Выбирает первую игровую карту
Выбирает сторону на первой карте	
Выбирает вторую игровую карту	
	Выбирает сторону на второй карте
	Выбирает третью игровую карту
Выбирает сторону на третьей карте	
Выбирает четвёртую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвертой карте
Выбирает сторону на последней оставшейся карте	

9.4. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках финала:

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
	Выбирает первую игровую карту
Выбирает сторону на первой карте	
Выбирает вторую игровую карту	
	Выбирает сторону на второй карте
	Выбирает третью игровую карту
Выбирает сторону на третьей карте	
Выбирает четвёртую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвертой карте
	Выбирает пятую игровую карту
Выбирает сторону на пятой карте	
Выбирает шестую игровую карту	
	Выбирает сторону на шестой карте
Выбирает сторону на последней оставшейся карте	

9.5. Выбор танков

Выбор танка для каждого боя осуществляется «вслепую».

Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех матчей офлайн финала:

Игроки не могут выбирать свои танки в тренировочной комнате до официального заявления Организатора матчей.

Судья матча проинформирует представителей команд через чат в тренировочной комнате о начале отбора.

Начинается отсчёт времени продолжительностью 30 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.

Через 30 секунд начинается бой.

10. ФИНАНСИРОВАНИЕ

10.1 Расходы по проведению турнира несут организаторы II Международного турнира «UGRA OPEN».

10.2 Расходы по командированию участников турнира (проезд в оба направления, суточные в пути, проживание и питание в дни турнира, обеспечение комплексной безопасности и прочие) несут командирующие организации в соответствии с требованиями и нормами, установленными действующим законодательством и за свой счет – в случае персонального участия.

11. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

11.1 Победители и призеры турнира награждаются дипломами соответствующих степеней.

11.2 Призовой фонд турнира составляет 750000 тысяч рублей и распределяется следующим образом:

В DOTA2

1 место – 200 тысяч рублей;

2 место – 100 тысяч рублей;

3 место – 50 тысяч рублей;

Специальный приз MVP турнира – 50 тысяч рублей.

В World of Tanks:

1 место – 200 тысяч рублей;

2 место – 100 тысяч рублей;

3 место – 50 тысяч рублей.

11.3 Выигрыши присваиваются соответствующим командам и выдаются их Капитанам.

Капитан команды получает соответствующий выигрыш и распределяет его либо в порядке, предложенном в настоящем разделе, либо по установленным в команде договорённостям без участия Организатора.

Разногласия внутри команд по распределению выигрыша среди участников команды решаются вне места проведения Игры.

Организатор не несет ответственности за распределение Капитаном Команды приза между Участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между Участниками Команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия Организатора.

11.4 В случаях, предусмотренных законодательством, лица, признанные Призёрами или Спецпризёрами турнира, обязаны осуществить уплату всех налогов и иных существующих обязательных платежей, связанных с получением приза, самостоятельно.

Данное положение является официальным приглашением на турнир

ФОРМА ЗАЯВКИ
на участие во II Международном турнире «UGRA OPEN»
по дисциплине DOTA2

Название команды:

Основной состав команды:

ФИО	Год рождения	Город	Профиль вконтакте и Steam

Капитан команды:

Менеджер команды (при наличии):

Контактный телефон менеджера:

Замена (при наличии):

ФИО	Год рождения	Город	Профиль «вконтакте»

ФОРМА ЗАЯВКИ
на участие во II Международном турнире «UGRA OPEN»
по дисциплине World of Tanks

ФИО	Год рождения	Город	Профиль «Вконтакте»	Учетная запись battle.net

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

Выступая участником II международного турнира «UGRA OPEN» по компьютерным играм Dota 2 и World of Tanks (далее – Турнир) в рамках одиннадцатого международного IT-Форума с участием стран БРИКС и ШОС, в процессе регистрации через электронную форму на сайте <https://cyber.admhmao.ru/> (далее – сайт), выражаю свое согласие на обработку на сайте своих персональных данных (фамилии, имени, отчества; возраста; контактной информации).

Вышеуказанные персональные данные считаю общедоступными.

Осведомлен, что в целях организации и проведения Турнира, предоставленные мной персональные данные могут собираться, систематизироваться, накапливаться, уточняться (обновляться), распространяться (передаваться), обезличиваться, блокироваться, уничтожаться, в том числе бессрочно храниться).

Датой согласия на обработку персональных данных является дата моей регистрации на сайте Турнира. Период действия согласия – бессрочно.