


ЗАТВЕРДЖУЮ

Президент ГО «Українська федерація
учнівського спорту»




Греба Р. В.
2020 р.

ПОГОДЖУЮ

Голова Комітету з фізичного вихо-
вання та спорту Міністерства освіти і
науки України





Стеценко В. Г.
« 03 » 11 2020 р.

ПОГОДЖУЮ

Президент
ГС «Українська Професійна Кіберс-
портивна Асоціація»




Кохановський О. А.
« 06 » 11 2020 р.

Регламент

проведення Всеукраїнського спортивно-масового заходу серед учнів «Esports Games» II тур

I. Цілі і завдання

Всеукраїнський спортивно-масовий захід серед учнів «Esports Games» II тур (далі – Захід) проводиться з метою:

- розвитку е-спорту;
- впровадження інноваційних підходів до поєднання рухової активності та е-спорту.

II. Строки і місце проведення

Захід проводиться з дисциплін e-sports: Defense of the Ancients 2 (далі – Dota 2), Valorant і Counter-Strike: Global Offensive (далі – CS: GO).

Захід складається з відбіркового етапу, плей-офф та фіналу.

Відбіркового етапу складається з кваліфікаційних турнірів, які проводяться з 7 по 28 листопада.

Плей-офф проводиться 5 грудня

Фінал проводиться 17-18 грудня .

Захід проводиться в режимі он-лайн на ігрових серверах серед учасників, зареєстрованих на турнірному інтернет-порталі faceit.com відповідно п. X цього Регламенту, з заохоченням їх до рухової активності на місцях.

III. Організація та керівництво проведенням заходу

Загальне керівництво проведенням Заходу здійснюють ГО «Українська федерація учнівського спорту» (далі – Федерація) та Комітет з фізичного виховання та спорту Міністерства освіти і науки України (далі – Комітет).

Безпосередні організація і проведення Заходу покладаються на Федерацію.

Безпосереднє проведення всіх змагань Заходу покладається на Українську Професійну Кіберспортивну Асоціацію (UPEA) (далі – Організатор) і головну суддівську колегію, запропоновану Організатором і затверджену Федерацією.

IV. Учасники заходу

До участі в Заході допускаються збірні команди закладів загальної середньої освіти (далі – Збірна), які складаються з команд з Dota 2, Valorant і CS:GO (далі – Команди).

До участі в змаганнях Заходу допускаються виключно учні віком старші 12 років, які в період проведення Заходу навчаються у відповідних закладах освіти.

Кожен заклад освіти може зареєструвати довільну кількість Команд з Dota 2, Valorant та CS:GO. Допускається участь представників різних закладів освіти до участі в одній Збірній.

Кожна Команда складається з 5 учнів. Капітани Команд відповідають за своїх учасників та їх реєстрацію. До складу команди може входити тренер.

Збірну в цілому може очолювати керівник Збірної, який здійснює загальну координацію Збірної з Організатором.

До участі в Команді допускається 1 запасний гравець. Порядок здійснення заміни встановлюється правилами змагань, посилання на які буде розміщено на сайті <https://upea.com.ua/> (далі – Правила змагань).

До участі у відбірковому етапі Заходу допускаються усі команди, що відповідають наведеним у цьому Регламенті критеріям.

До участі в плей-офф допускаються команди, які посіли перше-друге місце в змаганнях кожного з кваліфікаційних турнірів відбіркового етапу.

У разі відмови від участі в плей-офф команд, які посіли визначені попереднім абзацем місця, право брати участь в плей-офф отримують команди, які посіли наступне місце.

V. Характер заходу

Змагання Заходу командні і проводяться відповідно до Правил змагань.

Змагання в кожній з електронних дисциплін проводяться відповідно до форматів:

Dota 2: формат гри – 5x5, режим гри: Captains Mode;

Valorant: формат гри – 5x5, режим гри: Змагальний режим;

CS:GO: формат гри – 5x5, режим гри: Змагальний режим;

Захід проводиться за змішаною системою (Додаток 1).

Відбірковий етап проводиться за олімпійською системою в форматі “Best of 1” (гра до однієї перемоги).

Під час відбіркового етапу відбувається по чотири кваліфікаційних турніри у кожній з дисциплін.

Всі заявлені команди потрапляють в загальну сітку турніру.

Жеребкування проводиться турнірною платформою автоматично перед початком турніру після чекіну команд.

Кожна команда має можливість прийняти участь у всіх чотирьох кваліфікаціях.

З кваліфікації до плей-офф виходять команди, які посіли перше та друге місце.

Якщо команда пройшла до плей-офф, вона не може приймати участь у наступних кваліфікаціях.

Сітка плей-офф формується випадковим чином турнірною платформою.

В плей-офф всі матчі проходять в режимі – “Best of 3” (гра до двох перемог).

Команди грають матчі на виліт до моменту, поки не визначиться два фіналісти.

Дві команди, що вийшли в фінал плей-офф, потрапляють у Гранд-фінал.

Команди – учасниці Гранд-Фіналу зустрічаються між собою за 1-2 місця.

Місця з 3 по 8 визначаються в залежності від місця, зайнятого командами в Плей-офф.

Турнір з Valorant проводиться у вигляді одного кваліфікаційного туру по Олімпійській системі у форматі “Best of 3” (гра до двох перемог). Переможець турніру отримує право представляти Україну на Всесвітньому спортивно-масовому заході серед учнів "ISF Esports Games".

За рішенням Суддів кількість ігор для визначення переможця може бути змінена.

VI. Програма проведення змагань

Програми проведення змагань кваліфікаційних турнірів відбіркового етапу, плей-офф та Гранд-фіналу буде доведена до зареєстрованих учасників додатково.

VII. Безпека та підготовка місць проведення заходу

Підготовка спортивних споруд здійснюється відповідно до Положення про порядок підготовки спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 18 грудня 1998 року № 2025.

Підготовка та забезпечення належного технічного стану спортивних споруд покладається на їх власників та Організатора.

VIII. Умови визначення першості та нагородження переможців і призерів

Переможці в матчах визначаються відповідно до Правил змагань.

Команди – переможці і призери Заходу нагороджуються кубками за зайняте місце, учасники команд – грамотами, тренери та керівники – плакетками.

Організатор розподіляє призи між гравцями команди-призера після визначення призового місця у день закриття Змагань.

Якщо під час підведення підсумків Заходу Організатору стане відома інформація про порушення командою-переможцем або призером Правил змагань, Організатор має право передати приз іншій команді, яка посіла наступне місце.

IX. Умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників

Витрати на: послуги з надання, налаштування та адміністрування ігрової платформи, Steam ботів та серверів для проведення кваліфікаційних раундів та фіналу; забезпечення проживання, харчування, під час проведення заходу, проїзду до участі, форми з логотипами заходу для учасників, суддів, представників оргкомітету; забезпечення нагородної атрибутики; оплати послуг, спеціальних

споруд та приміщень, комп'ютерного обладнання, матеріального та технічного забезпечення, підготовки місць проведення тощо здійснюються за рахунок коштів державного бюджету, передбачених Федерації, та інших не заборонених законодавством джерел, залучених Організатором.

Х. Строки та порядок подання заявок на участь у заході

Кожна команда, яка виявила бажання взяти участь у Заході, має подати заявку на участь заповнивши реєстраційну форму за посиланням:

Dota 2: <https://forms.gle/T87zfiA1ueiXMJhCA>

CS:GO: <https://forms.gle/TwEy1fWdyksotveS6>

Valorant: <https://forms.gle/3iCr2Xy17jE7MxEh8>

Питання щодо реєстрації на платформі faceit.com слід спрямовувати на електронну пошту incybersport@gmail.com.

ТУРНІРНА СІТКА ЗАХОДУ

