

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

филиал федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Мурманский арктический государственный университет»

в г. Апатиты
(филиал МАГУ в г. Апатиты)



УТВЕРЖДАЮ

Директор филиала МАГУ в г. Апатиты

О.М. Островская

«02» октября 2018 г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ЦСК

А.В. Котилевский

«02» октября 2018 г.

СОГЛАСОВАНО

Юрисконсульт филиала

М.А. Мизюлина

«02» октября 2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении I открытого Турнира по Dota 2 и CS:GO
на Кубок директора филиала МАГУ в г. Апатиты

г. Апатиты
2018 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение «О проведении I открытого Турнира по Dota 2 и CS:GO на Кубок директора филиала МАГУ в г. Апатиты» (далее – Положение) регулирует вопросы, связанные с организацией и проведением I открытого Турнира по Dota 2 и CS:GO на Кубок директора филиала МАГУ в г. Апатиты.

1.2. Организатором Турнира выступает филиал МАГУ в г. Апатиты (далее - Филиал).

1.3. Официальный информационный ресурс Турнира расположен в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/maguapatity>, отдельная группа <https://vk.com/magu.game>). Информация о ходе и результатах Турнира также размещается на официальном сайте филиала МАГУ в г. Апатиты.

1.4. Турнир не является лотереей либо иным, основанным на риске соглашением о выигрыше (в том числе: азартной игрой). Турнир проводится не в целях получения прибыли. Все привлеченные средства, в том числе взносы команд-участников будут направлены на формирование призового фонда Турнира.

1.5. Турнир проводится по общим правилам проведения турниров по дисциплине DOTA 2 и CS:GO с использованием виртуальной игровой площадки. Регламент Турнира изложен в Приложении № 1 к настоящему Положению.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТУРНИРА

2.1. **Основной целью турнира** является приобщение к новейшим формам активного развивающего досуга студентов Филиала.

2.2. **Основные задачи Турнира:**

2.2.1. Создание условий для реализации организаторских способностей инициативных студентов, которые взяли на себя организацию Турнира.

2.2.2. Формирования духа здоровой конкуренции между учебными заведениями и внутри них.

2.2.3. Приобщение к новым тенденциям в развитии внеучебной активности студентов, как дополнительной площадки воспитания личности соответствующей требованиям современного общества.

2.2.4. Развитие возможностей студенческого самоуправления.

2.2.5. Формирование новых традиций в Филиале.

2.2.6. Формирование у участников Турнира способностей использования компьютерных технологий поиска информации для решения поставленных задач и критического анализа этой информации и обоснование походов к решению задач.

2.2.7. Выведение Филиала на уровень центральных вузов России в сфере внеучебной деятельности студентов.

2.2.8. Поддержка студенческих инициатив в создании новых площадок коллективного досуга.

3. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

3.1. **Участниками Турнира могут быть:**

3.1.1. Студенты филиалов МАГУ в г. Апатиты и г. Кировске.

3.1.2. Студенты средних профессиональных образовательных учреждений городов Кировск и Апатиты.

3.1.3. Сотрудники и выпускники Филиала, выпускники КФ ПетрГУ.

3.2. Все участники Турнира оцениваются по равным критериям.

3.3. Для участия в мероприятии необходимо зарегистрировать свою команду или подать индивидуальную заявку на участие в социальной сети ВК: регистрация команды: vk.com/topic-171776748_39292330; поиск команды/игроков: vk.com/topic-171776748_39292252 до 11 октября 2018 года.

3.4. При регистрации капитан команды, участник или её представитель обязан предоставить всю необходимую информацию организаторам и оплатить взнос. Команда должна состоять из 5 участников. Разрешено иметь 1 участника на замену. Разрешено присутствие тренера команды, однако запрещено контактировать с участниками во время матча и паузы в матче.

3.5. Каждый участник Турнира может выступить только за одну команду, но может принять участие в Турнирах по двум видам игр.

3.6. Подавая заявку, участники Турнира подтверждают своё ознакомление с настоящим Положением и в соответствии с п. 4 ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» дают своё согласие Филиалу на обработку своих персональных данных, то есть на совершение действий, предусмотренных п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

4. НАПРАВЛЕНИЯ, НОМИНАЦИИ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

4.1. Турнир проводится по двум игровым дисциплинам Dota 2 и Counter-Strike Global Offensive.

4.2. Групповая стадия — 12 - 13 октября (количество групп и мест зависит от количества команд-участников Турнира)

4.3. Все матчи играют в формате best-of-2 (в каждом матче будет сыграно две карты).

4.3.1. Лучшие команды из каждой группы проходят в верхнюю сетку плей-офф.

4.3.2. Остальные команды проходят в нижнюю сетку плей-офф.

4.4. Если групп будет две, правила выбора следующие:

4.4.1. Команда, занявшая 1 место в группе, выбирает противника для верхней сетки плей-офф из коллективов, занявших 3-4 место в противоположной группе.

4.4.2. Коллектив, занявший 2 место в группе, играет в верхней сетке плей-офф с командой из противоположной группы, которую не выбрал коллектив с 1 места.

4.4.3. Команда, занявшее 5 место в группе, выбирает противника для нижней сетки плей-офф из коллективов, занявших 7-8 место в противоположной группе.

4.4.4. Коллектив, занявший 6 место в группе, играет в нижней сетке плей-офф с командой из противоположной группы, которую не выбрал коллектив с 5 места.

4.4.5. Коллектив, занявший последнее место в группе, покидает Турнир.

4.5. Плей-офф — 13 - 14 октября.

4.6. Восемь лучших команд по итогам группового этапа начнут в верхней сетке, остальные — в нижней сетке:

4.6.1. Первый раунд нижней сетки играется в формате best-of-1 (до одной победы).

4.6.2. Остальные матчи играют в формате best-of-3 (до двух побед).

4.6.3. Гранд-финал будет сыгран в формате best-of-5 (до трех побед).

4.7. Все участники должны находиться в голосовом чате до начала игры, будут выделены сервера (teamspeak 3 и discord), с ними так же будет находиться один из staff-а турнира и следить за разговорами игроков помимо коммуникаций команды.

4.7.1. Запрещается пользоваться одновременно двумя голосовыми чатами, выходить из него (без уважительной причины), если будет замечена махинация с подсказками и просмотр третьими лицами игр (а далее подсказками), команда получает первое предупреждение и техническое поражение на карте, второе предупреждение аналогичного характера влечет за собой дисквалификацию команды. (У персонала, который будет следить за игрой, будет отключен микрофон).

5. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, ОРГАНИЗАЦИЯ МЕРОПРИЯТИЙ

5.1. Турнир проводится 12 октября по 14 октября 2018 года на виртуальных площадках Dota 2 и CS:GO.

5.2. Награждение по итогам Турнира: команды, занявшие призовые места,

награждаются ценными призами (кубок чемпионов, дипломы победителей и прочее).

5.3. Награждение будет проводиться в студенческом клубе Филиала по адресу г. Апатиты, ул. Энергетическая, д. 19. Время проведения церемонии награждения будет сообщено дополнительно.

5.4. На площадке Филиала, в группе МАГУ г. Апатиты социальной сети «ВКонтакте» будет происходить трансляция матчей (<https://vk.com/maguapatity>).

5.5. Комментировать Турнир будет персонал, указанный в пункте 6.2. Положения, они же являются персоналом, который будет присутствовать в голосовых чатах команды, указанных в пункте 4.7.1. Положения.

6. ИГРОВОЕ ЖЮРИ (STAFF ТУРНИРА)

6.1. Председатель – директор филиала МАГУ в г. Апатиты Островская Ольга Михайловна.

6.2. Педагог-организатор – ответственный за социально-воспитательную работу со студентами в Филиале Данилина Анастасия Аркадьевна.

6.3. В состав staff-а входят:

- Матвеев Александр Павлович, студент 4 курса специальности 21.05.04 Горное дело;
- Сотов Кирилл Дмитриевич, студент 2 курса направления подготовки 13.03.02 Электроэнергетика и электротехника;

- Марченков Сергей Валерьевич, студент 2 курса направления подготовки 14.03.01 Ядерная энергетика и теплофизика;

- Киселев Павел Михайлович, студент 4 курса направления подготовки 38.03.05 Бизнес-информатика.

6.4. Персонал, указанный в пункте 6.2. Положения, следит за всеми перемещениями команд. Все вопросы по дисциплинам уточняются у организаторов данных дисциплин.

6.5. Staff Турнира имеет право давать рекомендации участникам по организационным вопросам.

7. ОРГКОМИТЕТ ТУРНИРА

7.1. Председатель – директор Филиала Островская Ольга Михайловна.

7.2. В оргкомитет входят специалисты Центра стратегических коммуникаций Филиала (далее – ЦСК).

7.3. Организаторы осуществляют руководство подготовкой и проведением мероприятий Турнира, решают вопросы организационно-финансового и материально-технического обеспечения Турнира в рамках утвержденной сметы, организации взаимодействия со структурными подразделениями Филиала, обеспечения безопасности турнирных мероприятий, обеспечения готовности турнирных мероприятий.

7.4. В оргкомитет Турнира на добровольческой основе входят представители студенческого актива Филиала.

7.5. Оргкомитет имеет право принять решение об отмене Турнира и признать его несостоявшимся в связи с недостаточным количеством поданных заявок.

8. ФОРМИРОВАНИЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА И НАГРАЖДЕНИЕ

8.1. Формирование призового фонда Турнира производится в соответствии с культурными традициями проведения подобных соревнований.

8.2. Каждая команда вносит командный взнос участника в размере 500 (Пятьсот) рублей, которые переводятся путем безналичного перечисления на расчетный счет ФГБОУ ВО «МАГУ» с пометкой «оргвзнос».

8.3. Награждение победителей и призеров Турнира производится за счет суммированных взносов команд. Собранные средства распределяются на приобретение призов за первые три победные позиции соответственно 50% на приобретение призов за

первое место, 35% - второе место, 15% - третье место.

8.4. Финансовые документы о приобретении призов предоставляет в ЦСК по мере их приобретения Данилина А.А.

9. ПРИНЯТИЕ И ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1. Настоящее Положение утверждается приказом директора Филиала и вступает в силу с момента утверждения

9.2. Решение о внесении изменений или дополнений в настоящее Положение принимается директором Филиала по представлению Оргкомитета Турнира.

9.3. Все вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются Оргкомитетом Турнира, исходя из своей компетенции, сложившейся ситуации и в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Прием заявок производится по телефону:

Матвеев Александр Павлович - +7-921-048-86-75,

Группа в ВК: <https://vk.com/magu.game>

Реквизиты ФГБОУ ВО «МАГУ» для перечисления взноса:

Наименование: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Мурманский арктический государственный университет»

Краткое наименование: ФГБОУ ВО «МАГУ»

Юридический адрес: Капитана Егорова ул., д.15, г. Мурманск, 183038

ИНН: 5191501710; **КПП:** 519001001; **ОГРН:** 1025100833768;

ОКПО: 02079615; **ОКАТО:** 47401000000; **ОКТМО:** 47701000; **ОКВЭД:** 85.22.

УФК по Мурманской области (ФГБОУ ВО «МАГУ», л/сч 20496Х39010)

Р/сч 40501810900002000001 в Отделении Мурманск город Мурманск

БИК баяка: 044705001; **ИНН** банка: 7702235133.

В назначении платежа указывать:

Код дохода 000000000000000000130 — оргвзнос

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА «Dota 2»

Dota2 — компьютерная многопользовательская командная игра жанра МОВА. В каждой отдельной игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону (англ. The Radiant), другая — за тёмную (англ. The Dire).

Каждый игрок управляет одним юнитом, который называется героем. Герой может получать опыт для повышения своего уровня, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие — за убийство героев.

Команды рассредоточиваются по линиям, на которых происходит борьба с вражескими героями и отрядами крипов (англ. creeps) под управлением компьютера, которые каждые полминуты появляются на базах команд.

Правила игры Dota 2:

1. Цель игры — первым уничтожить главное здание противника (трон). Эта команда считается победителем в независимости от текущего счета.
2. За уничтожение героя противника команде начисляется одно очко. (Frag, kill). Денаи и смерти от нейтральных существ не учитываются.
3. Матч состоит из 1,3,5 игр в зависимости от формата турнира. С самого начала разработчики Dota 2 взяли курс на мир электронного спорта, поэтому была реализована встроенная система наблюдения и широковещения – DotaTV.

Все матчи автоматически посылаются на сервер DotaTV, где их могут смотреть любые игроки. Наблюдатели могут вольно перемещать камеру, просматривать таблицы эффективности команд, навыки и предметы героев. Завершенные игры сохраняются, желающие могут скачивать и смотреть их.

Стадия выбора героев:

Вначале каждой игры команды поочередно из более 100 героев выбирают нужных им для данной игры (по 5 с каждой стороны). Кроме того, они выбирают по пять героев, которых они запрещают брать сопернику. Каждый герой имеет уникальный набор характеристик умений и приспособлен для выполнения тех или иных задач в игре.

Геймплей и механика игры Dota2:

В верхней части экрана показывается время, счет, иконки героев. После смерти героя противнику засчитывается очко, под иконкой включается таймер времени, указывающий, когда герой возродится на своей базе. В нижней части находится мини карта, на которой отмечены герои, здания, а также другая полезная информация. Игра происходит всегда на одной карте.

Регламент матчей:

Цель игры — разрушить главное здание соперника (трон). Игра происходит по трем основным линиям — верхней (топ), нижней (бот) и центральной. На каждой из них стоят по три башни с каждой стороны плюс по две около трона. Чтобы приступить к разрушению трона, команде нужно разрушить все башни на любой из линий, плюс две центральные около трона. Чтобы это сделать, герои получают опыт для повышения своего уровня, зарабатывают золото, покупают и собирают предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности.

Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а

также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие за убийство героев. Команды рассредотачиваются по линиям, на которых происходит борьба с вражескими героями и отрядами крипов (англ. creeps) под управлением компьютера, которые каждые полминуты появляются на базах команд.

Завершение игры:

Здесь возможно два варианта. В первом случае команда разрушает трон и игра на этом заканчивается, в другом, более распространенном случае в профессиональных лигах, создается ситуация когда дальнейшая борьба бессмысленна — команда пишет GG (от англ. good game) и трон взрывается сам. На этом этапе фиксируется финальный счет и игра считается завершенной.

Расчет ставок:

Итоговая таблица со статистикой матча.

В итоговой таблице вы найдете подробную информацию на все основные события в игре. Основная колонка находится под буквой «с» — под ней указываются количество смертей героев. Сложив их, получаем итоговый счет.

В группе <https://vk.com/maguapacity> вы сможете наблюдать за абсолютно любой игрой. Прямые эфиры со всех матчей с комментариями будут в открытом доступе.

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА «CS:GO»

Counter-Strike – это многопользовательская игра в жанре командного «шутера от первого лица» – игрок воспринимает мир глазами своего персонажа, а основной упор делается на боевые действия с применением оружия. Counter-Strike появился в самом начале нулевых, будучи созданным на игровом «движке» популярной однопользовательской игры Half-Life, с тех пор было выпущено несколько версий, вносящих существенные изменения в правила, процесс, внешний вид игры.

Сюжет основан на противостоянии двух сторон – террористов и полицейских, которых в игре принято называть «контртеррористами». Команды по очереди играют за тех и за других. Главное отличие – у одного из террористов есть бомба C4, которую желательно поставить («заплэнтить») на определенных местах («плэнт») на игровой карте. Соответственно, «контртеррористы» обороняют эти места.

Важнейшую роль играет тактика – как индивидуальная, так и команда (распределение видов оружия и обязанностей игроков, коллективная атака или оборона территории).

В игре применяются многие известные виды огнестрельного оружия – от различных пистолетов, автоматов и винтовок до дробовиков, пулемета и, конечно же, снайперских винтовок (самая знаменитая – AWP, она же «слонобой» или «слон») с возможностью применить оптический прицел.

Оружие отличается по убойной силе, скорострельности и цене. Некоторые виды оружия среди игроков популярнее, чем остальные. В случае гибели игрока в раунде оружие надо покупать заново. Те, кто выжил, сохраняют оружие на следующий раунд. Оружие можно подобрать с тела убитого товарища или врага, а также передать напарнику.

На количество вооружения есть ограничения. Можно носить только один вид пистолета и один вид основного оружия. Также можно закупать боевые, ослепляющие и дымовые гранаты, бронежилеты и каски (они позволяют дольше продержаться после того, как в тебя попали).

В самом первом раунде за каждую из сторон игроки обеих команд имеют по 800 игровых долларов, пистолет, а также нож, который всегда есть по умолчанию. Минимальная стоимость любого оружия, кроме стандартного пистолета, составляет от 900 долларов.

Большинство ключевых действий в игре приносят каждому киберспортсмену виртуальные деньги, на которые можно покупать оружие. «Оплачивается» установка и взрыв бомб, победа в раундах, убийство противника. Кроме того, игра оплачивает и проигранные

раунды, чтобы не возникал слишком большой разрыв между командой, которая ведет в счете, и командой, которая уступает. За убийство товарища по команде выписывают штраф (минус 300 долларов). Максимально количество денег у одного игрока составляет 16 тысяч долларов.

В игре ведется персональный подсчет совершенных убийств. Кроме того, в современной версии игры учитываются и «голевые передачи» – решающие ранения, после которых противника остается просто добить.

Среди игроков ценятся эффектные убийства – благодаря мгновенной реакции, несколько подряд (и особенно если игрок оставался в одиночку против группы противников), в сложных игровых ситуациях, через стены и двери (в игре реализована возможность «прострела» ряда предметов и частей карты). Отдельного упоминания заслуживает «хедшот» (headshot) – точный выстрел в голову, который может повлечь мгновенную гибель оппонента либо наносит ему очень серьезные повреждения. Верхом унижения соперника считается зарезать его ножом.

Лечиться в игре нельзя. Истечь кровью тоже нельзя – ранение отражается на количестве «жизней» (health) игрока, но не влечет отягчающих последствий.

На турнирах игра ведется до победы на картах в зависимости от регламента этапа соревнования. Вначале обе команды по очереди "вычеркивают" карты из доступного в соревновательном режиме списка @Cobblestone, @Mirage, @Overpass, @Cache, @Inferno, @Nuke), пока не останется количество, определенное организаторами.

Каждая карта имеет свои ландшафтные особенности. Допустим, на карте Train присутствуют поезда.

На карте побеждает команда, которая первой выиграла 16 раундов. За первую сторону команды играют 15 раундов, после чего происходит смена сторон.

Каждый раунд длится 1 минуту 45 секунд – либо 40 секунд после того, как установлена С4. Разминирование бомбы длится 10 секунд без набора сапера или 5 секунд с помощью набора сапера (его можно приобрести).

Победа в раунде присуждается террористам либо при детонации бомбы С4, либо после устранения всех оппонентов.

Контртеррористы («контры») побеждают в трех случаях: после разминирования С4, после устранения всех оппонентов до установки С4, а также после окончания времени раунда, в котором не была установлена С4.