

Приложение № 1
к Приказу Общероссийской
общественно-государственной
детско-юношеской организации
«Российское движение школьников»
от «23» октября 2020 г.
№ М - 105

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Всероссийской киберспортивной
школьной лиги РДШ

г. Москва

2020

«УТВЕРЖДЕНО»

Исполнительный директор
Общероссийской общественно-
государственной детско-юношеской
организации «Российское движение
школьников»



_____/И.В. Плещева/

2020 г.

Положение о проведении Всероссийской киберспортивной школьной лиги РДШ

Термины и определения

Всероссийская киберспортивная школьная лига РДШ (далее – Чемпионат) - серия турниров по компьютерному спорту среди учащихся в возрасте от 7 лет, осваивающих образовательные программы начального общего, основного общего или среднего общего образования в образовательных организациях Российской Федерации.

Участник - физическое лицо в возрасте от 7 лет, обучающееся в период проведения Чемпионата в одной из средних образовательных организаций, действующее от своего имени или с согласия своих законных представителей в случае, если Участник не достиг достаточного возраста, соответствующего возрастным ограничениям конкретной компьютерной игры (далее дисциплины) и подавшее заявку для участия в Чемпионате в соответствии с условиями настоящего Положения. От одного образовательного учреждения в Чемпионате может принять участие несколько Участников.

Команда — группа Участников, действующих от своего имени, в том количестве, которое требует выбранная Участниками дисциплина (согласно Регламенту дисциплины), подавших заявку на участие в Чемпионате и объединившихся для участия в Чемпионате.

Организатор – Российское движение школьников (РДШ) — Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация. Организатор определяет порядок, цели и задачи проведения Чемпионата, осуществляет поиск партнеров, формирует и утверждает правила проведения Чемпионата и регламенты по каждой игровой дисциплине.

Регламент – свод постоянных или временных правил по участию в Чемпионате по определенной дисциплине, на которые опираются Участники, судейская коллегия и Организатор на период проведения Чемпионата. Участники обязаны безукоризненно следовать правилам, прописанным в настоящем Положении и Регламентах.

Победитель — Команда или Участник, которая (-ый) заняла 1-место в Чемпионате на основании критериев, установленных в Регламенте по каждой дисциплине.

Online (Онлайн) — Формат проведения Чемпионата или его стадии, в котором взаимодействие Участников осуществляется дистанционно с использованием глобальной сети «Интернет».

LAN (Local area network, ЛАН) — Формат проведения Чемпионата или его стадии, в котором Участники находятся на подготовленных площадках, адаптированных для проведения киберспортивных мероприятий.

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение определяет цель, задачи, сроки, порядок организации и проведения Чемпионата и условия участия в нём.

Организатором Чемпионата является Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников» (далее — Российское Движение Школьников).

Чемпионат проводится среди учащихся средних образовательных организаций на территории Российской Федерации.

Цель Чемпионата – создание условий, обеспечивающих возможность эффективного развития компьютерного спорта в системе образования и спорта.

Задачи Чемпионата:

- Пропаганда соревновательного аспекта в компьютерных играх;
- Вовлечение подростков и молодежи в активную современную деятельность;
- Формирование у подростков лидерских качеств, навыков командной работы и межличностного общения;
- Пропаганда важности интеллектуального развития, изучения современных дисциплин, личностного и профессионального роста, достижения целей, умения работать на результат;

Чемпионат проводится в соответствии с Календарным планом основных мероприятий «Общероссийское движение школьников» на 2020 - 2021 учебный год.

Официальными информационными ресурсами Чемпионата являются (далее – Сайты):

- <https://рдш.пф/competition/291>
- https://vk.com/skm_rus
- <https://twitter.com/skmrus>
- https://www.instagram.com/skm_rus/
- <https://www.facebook.com/SKMRus/>
- <https://www.youtube.com/channel/UC8zn2xiQ4DcZnwMp4Vhi0ig>
- <https://лигардш.пф>
- Общий сервер лиги РДШ - <https://discord.gg/YnvsUQY>
- Центральный федеральный округ - <https://discord.gg/pvyzyzn>
- Северо-Западный федеральный округ - <https://discord.gg/e4vpnZD>
- Южный федеральный округ - <https://discord.gg/QwbGa7Q>
- Северо-Кавказский федеральный округ - <https://discord.gg/SXskQEy>

- Приволжский федеральный округ - <https://discord.gg/2e6cpqK>
- Уральский федеральный округ - <https://discord.gg/U3hU6Nc>
- Сибирский федеральный округ - <https://discord.gg/UCj3hNb>
- Дальневосточный федеральный округ - <https://discord.gg/PywTEpx>

Сайты и Интернет-ресурсы предназначены для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Чемпионату и направлению Заявок на участие в нем.

II. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Чемпионат проводится в режиме Онлайн с 30.11.2020г. по 21.03.2021г., Гранд Финал победителей каждого федерального округа РФ пройдет весной-летом 2021 года в формате LAN при отсутствии запретов на проведение подобных мероприятий.

Расписание Чемпионата:

- Открытие регистрации на Чемпионат: 29.10.2020 г. в 10 часов 00 минут по московскому времени;
- Матчи Дальневосточного федерального округа: 30.11.2020г. - 06.12.2020г.;
- Матчи Сибирского федерального округа: 07.12.2020г. - 13.12.2020г.
- Матчи Уральского федерального округа: 14.12.2020г. - 27.12.2020г.
- Перерыв Чемпионата: 28.12.2020г. - 10.01.2021г.
- Матчи Приволжского федерального округа: 11.01.2021г. - 24.01.2021г.
- Матчи Северо-Кавказского федерального округа: 25.01.2021г. - 07.02.2021г.
- Матчи Южного федерального округа: 08.02.2021г. - 21.02.2021г.
- Матчи Северо-Западного федерального округа: 22.02.2021г. - 07.03.2021г.
- Матчи Центрального федерального округа: 08.03.2021г. - 21.03.2021г.
- Гранд Финал – весна-лето 2021 года.

Начало матчей: в будние дни с 16 часов 00 минут по местному времени места нахождения участника, в выходные дни с 10 часов 00 минут по местному времени места нахождения участника.

Вся информация об изменениях времени регистрации на Чемпионат, датам и времени проведения, об изменениях в правилах, о победителях и т.д. в течение проведения Чемпионата будет выкладываться в официальной группе в социальной сети Вконтакте: https://vk.com/skm_rus или в официальном Discord-сервере: <https://discord.gg/YnvsUQY>.

Информация о победителях каждого турнира будет публиковаться не позднее, чем в течение следующего дня после турнира. Подробная информация о Гранд Финале появится не ранее 21 марта 2021 года и будет размещена на официальных ресурсах Чемпионата.

III. РУКОВОДСТВО ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЧЕМПИОНАТА

Руководство и контроль за организацией и проведением Чемпионата возлагается на Российское движение школьников (РДШ) и Судейскую коллегию Чемпионата, состав которой утверждается Приложением № 1 к настоящему Положению.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

Участие в Чемпионате

К участию в Чемпионате допускаются Команды/Участники, которые являются обучающимися школьных образовательных учреждений.

Команды должны быть сформированы из учащихся образовательных организаций в рамках одного Федерального Округа.

Организатор сохраняет за собой право не допустить до Чемпионата участников, если название их игровых имен (никнеймов) или название команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь такое название и/или никнейм);

- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других участников или команд Чемпионата;

- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Чемпионата;

имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

Регистрация обучающихся на участие в Чемпионате производится в электронном виде на странице Чемпионата (<https://рдш.рф/competition/291>) посредством создания аккаунта на сайте рдш.рф и подачи заявки на участие с заполнением всех полей формы регистрации, указанной на странице Чемпионата (<https://рдш.рф/competition/291>).

Участник или Команда, прошедший (-ая) регистрацию на участие в Чемпионате, автоматически соглашается (-ются) с правилами проведения Чемпионата, прописанными в данном Положении, и Регламентами дисциплин.

Повторные заявки от одной Команды или Участника будут удаляться Организатором. Если Участнику или Команде необходимо изменить/обновить какую-либо информацию о себе в заявке, ему (ей) необходимо сообщить об этом Организатору на официальную почту - claim_acs@mail.ru.

Запрашиваемые у Команд/Участников данные используются только Организатором Чемпионата для корректного проведения Чемпионата и не подлежат разглашению. Все личные данные, которые получает Организатор, хранятся и используются в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Для подтверждения своего участия в конкретной дисциплине каждому Участнику необходимо зайти в официальный Discord-сервер, соответствующий федеральному округу Участника и пройти верификацию. В случае одобрения Участнику выдается роль в Discord-сервере и возможность выбрать желаемую дисциплину, где он сможет зарегистрироваться на турнир, отправив в чат канала

«Регистрация» сообщение по форме. Подробная инструкция по шагам подтверждения и регистрации на Чемпионат доступна по следующей ссылке: <https://vk.cc/aByXv9>

Команды/Участники, не выполнившие требования или не проходящие по требованиям, указанным в данном Положении, к участию в Чемпионате не допускаются.

Каждый Участник может присылать интересующие его вопросы по регистрации и участию в Чемпионате на официальную почту Организатора - claim_acs@mail.ru.

Состав команды

К участию в Чемпионате допускаются Команды, состоящие из определенного количества Участников, которое указано в таблице ниже.

	Название Дисциплины (соревновательной компьютерной игры)	Разработчик Дисциплины (соревновательной компьютерной игры)	Кол-чество участников в команде	Кол-чество запасных игроков
1.	Dota 2 (12+)	Valve Corporation, США	5	1
2.	Armored Warfare (12+)	Mail.ru Group, Россия	5	1
3.	War Robots (12+)	Mail.ru Group, Россия	1	0
4.	League of Legends (12+)	Riot Games, США	5	1
5.	Hearthstone (12+)	Blizzard Entertainment, США	1	0
6.	Warface (12+)	Mail.ru Group, Россия	5	1
7.	Brawl Stars (7+)	Supercell, Финляндия	3	1
8.	Pubg Mobile (16+)	Bluehole, Южная Корея	1	0
9.	Mobile Legends (7+)	Shanghai Moonton Technology, Китай	5	1
10.	Standoff 2 (16+)	Акселболт Пабблишинг, Россия	5	1
Итого человек на одно призовое место:			36	0

Наличие запасных не является обязательным условием регистрации на Чемпионат.

Обучающийся, подающий заявку на участие в Чемпионате, обязан уведомить об этом своих родителей или законных представителей, если он еще не достиг возраста, соответствующего возрастным ограничениям Чемпионата, и получить их согласие на участие, а также на обработку персональных данных.

Все участники, одиночные или в составе Команд, дошедшие до стадии 1/8 финала в каждом конкретном федеральном округе в каждой конкретной дисциплине, обязаны предоставить официальную справку с печатью из образовательной организации, о том что Участник является ее обучающимся. Справка предоставляется в виде скана или отчетливо различимой фотографии. Либо предоставить три различных скриншота из электронного дневника, где будет видно URL ссылку, ФИО или ФИ и номер школы. Все указанные материалы следует отправлять адрес электронной почты: acs_proof@mail.ru.

По каждой игровой дисциплине Организатор обязуется подготовить Регламент. Все Регламенты будут доступны все время проведения Чемпионата в Discord-серверах всех федеральных округов и не должны противоречить данному Положению.

Положение и Регламент могут быть дополнены или изменены Организатором в течение проведения Чемпионата. О таких изменениях Организатор уведомляет Команд/Участников через официальные информационные ресурсы Чемпионата.

Оборудование

Команды или Участники могут принять участие в Чемпионате при наличии необходимого для участия оборудования и программного обеспечения в их личном распоряжении. Организатор не отвечает за предоставление оборудования Командам/Участникам на этапе онлайн-отборочных игр.

V. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

Итоги каждого турнира в рамках Чемпионата подводятся согласно Регламенту каждой дисциплине.

Судья каждой конкретной дисциплины из состава Судейской коллегии, утвержденной Приложением № 1 к настоящему Положению, определяет победителей финала и матча за третье место каждого округа и финала и матча за третье место Чемпионата на основании скриншотов с фиксацией итогов участника и/или команды. Результаты вносятся в Протокол заседания Судейской коллегии, подписанный всеми членами Судейской коллегии.

VI. ФИНАНСИРОВАНИЕ ЧЕМПИОНАТА

Финансирование Чемпионата осуществляется Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организацией «Российское движение школьников».

VII. ПРИЗОВОЙ ФОНД И ПОРЯДОК ВЫДАЧИ ПРИЗОВ

Каждый игрок/каждый член команды, занявший призовое место в Чемпионате (согласно итоговой турнирной таблице), награждается поощрительным призом от партнеров Чемпионата.

Призовой фонд:

1 место – Sony PlayStation 5;

2 место - игровой монитор HP X24c (9FM22AA) (или аналог по техническим параметрам);

3 место - игровая мышь HyperX Pulsefire Dart (или аналог по техническим параметрам).

Каждый Участник-победитель получит Грант на обучение в размере 1 040 000 рублей на любом факультете в университете "Синергия".

Также каждый Участник-победитель в дисциплинах Warface, Armored Warfare: Проект Армата и War Robots получит внутриигровые призы от компании-партнера Mail.Ru Group.

Информация о призах для победителей подготавливается Организатором и размещается на официальных информационных ресурсах Чемпионата.

Каждая Команда/Участник Чемпионата может быть победителем или призером только в одной дисциплине и только в одной федеральном округе РФ.

Порядок, место, дата вручения призов будут объявлены дополнительно, информация будет размещена на официальных ресурсах Чемпионата.

VIII. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Чемпионат, настоящее Положение, Регламенты, а также любая деятельность, связанная с организацией Чемпионата, проводится согласно законодательству Российской Федерации.

Организатор не несет никакой ответственности перед Командами/Участниками Чемпионата, помимо прямо указанной ответственности в настоящем Положении. Никакие обязательства Организатора перед Командами/Участниками Чемпионата не подлежат обязательному выполнению помимо обязательств, прямо указанных в настоящем Положении.

Организатор оставляет за собой право отказать Команде/Участнику в дальнейшем участии в Чемпионате в любое время и на любом этапе без возмещения каких-либо убытков в случае нарушения им настоящего Положения и Регламентов дисциплин.

Команда/Участники несут ответственность за достоверность информации, содержащейся в их заявке на участие в Чемпионате, и в случае необходимости обязаны предоставить подтверждающие документы по требованию Организатора.

Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Чемпионата, подлежат разрешению путем переговоров. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров, подлежат разрешению в суде в порядке и правилах, установленных законодательством Российской Федерации.

Во всем, что не урегулировано Положением, Организатор и Команды/Участники руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

По всем вопросам, касаясь данного Положения, имеющихся Регламентов дисциплин, регистрации на участие в Чемпионате, а также других вопросов проведения Чемпионата, каждая Команда/Участник может направить обращение в адрес Организатора на e-mail: claim_acs@mail.ru .

Приложение №1
к Положению о проведении
Всероссийской киберспортивной
школьной лиги РДШ

Судейская коллегия Чемпионата

ФИО	Название Дисциплины (соревновательной компьютерной игры)
Тимофеев Александр Ильич	Главный судья
Перфильев Олег Сергеевич	HearthStone
Попова Владислава Олеговна	Armored Warfare Армата
Лукин Денис Сергеевич	Brawl Stars
Дорофеев Кирилл Владимирович	Dota2
Долгов Валентин Михайлович	Mobile Legends
Маслов Алексей Алексеевич	League Of Legends
Фисенко Александр Васильевич	War Robots
Басик Семен Денисович	Warface
Кыласов Михаил Ярославович	Standoff2
Хахулин Алексей Дмитриевич	PUBG Mobile