

УТВЕРЖДАЮ

СОГЛАСОВАНО

ПРОЕКТ

Проректор по молодежной политике и
международному сотрудничеству Санкт-
Петербургского государственного
университета телекоммуникаций
им. проф. М.А. Бонч-Бруевича

Президент Региональной общественной
организации «Санкт-Петербургская
федерация компьютерного спорта»

_____ Н.Н. Журавлева
«__» _____ 2024 г.

_____ Р.Н. Зернов
«__» _____ 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении международного студенческого турнира
по компьютерному спорту
«Кибертандем»

Санкт-Петербург
2024

1. Общие положения

1.1. Международный студенческий турнир «Кибертандем» (далее – Мероприятие) согласно п. 4, 23.1, 25 и 29 ст. 2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» является физкультурным мероприятием среди студентов (курсантов), магистрантов, аспирантов, адъюнктов и ординаторов образовательных организаций высшего образования, расположенных на территории Российской Федерации (далее – ВУЗы), и расположенных на территории Российской Федерации филиалов образовательных организаций высшего образования, осуществляющих образовательную деятельность по имеющим государственную аккредитацию образовательным программам высшего образования на территории Российской Федерации, проводится в рамках реализации проекта «Студенческая киберспортивная лига молодёжи мира в России “Student Esports League for world’s youth in Russia” (SELWYR)», ставшего победителем Всероссийского конкурса молодежных проектов среди вузов, проводимого Федеральным агентством по делам молодежи.

1.2. Мероприятие проводится в соответствии с правилами вида спорта «компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 17.01.2020 № 16, ред. от 08.12.2022) (далее – правила вида спорта).

1.3. Мероприятие проводится в целях:

- развития компьютерного спорта на территории Российской Федерации;
- пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди молодежи;
- организации активного досуга молодежи;
- объединения российской и иностранной молодежи вокруг популярного движения.

1.4. Основные задачи Мероприятия:

- выявление сильнейших сборных команд по компьютерному спорту среди учащихся учебных заведений;
- укрепление международных традиций проведения физкультурных мероприятий среди ВУЗов;
- повышение качества учебно-тренировочной работы в ВУЗах;
- определение лучших ВУЗов по организации физкультурной работы.

2. Организаторы

2.1. Организатором Мероприятия выступает Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича» (далее – СПбГУТ).

2.2. Непосредственное проведение Мероприятия возлагается на Центр киберспорта «Кибербонч», являющийся структурным подразделением Управления по воспитательной и социальной работе СПбГУТ (далее – Оргкомитет).

2.3. Содействие в организации и проведении Мероприятия осуществляет Региональная общественная организация «Санкт-Петербургская федерация компьютерного спорта» (далее – Федерация).

2.4. Для обращения в оргкомитет Мероприятия используется электронная почта info@cybertandem.ru. В теме письма нужно указать «Организаторам турнира Кибертандем».

3. Место и сроки проведения

3.1. Мероприятие проводится в два этапа:

— I этап – отборочный этап, проводится с 21 по 31 октября 2024 года в формате ОНЛАЙН;

— II этап – финальный этап, проводится 23 ноября 2024 года в формате ЛАН на территории СПбГУТ, г. Санкт-Петербург.

3.2. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению этапов Мероприятия в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Мероприятия могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих этапов с обязательным информированием участников не позднее чем за 2 недели до новой даты проведения.

4. Требования к участникам и условия их допуска

4.1. К участию в Мероприятии допускаются спортсмены, являющиеся учащимися ВУЗов на 01.10.2024, подавшие заявку на участие в установленном оргкомитетом порядке.

4.2. Лица, не достигшие 18 лет на 01.10.2024, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Мероприятии, согласно образцу, указанному по адресу: <https://disk.yandex.ru/i/Y65Zi7hPMUa8og>.

4.3. В состав команды может входить до 4 игроков: основной состав — 2 человека и запасные — от 0 до 2 человек. Основной состав команды формируется из двух игроков, один из которых должен быть гражданином Российской Федерации, а другой — иметь иностранное гражданство. Допускается формирование команд из участников, представляющих разные вузы.

4.4. Участники могут выступать только за одну команду.

4.5. Для допуска к участию в Мероприятии каждой команде необходимо предоставить следующие документы:

— паспорт или иной документ, удостоверяющий личность, подтверждающий дату рождения, а также гражданство участника;

— студенческий билет или иной документ, подтверждающий статус учащегося ВУЗа;

— для несовершеннолетних участников, письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Мероприятии.

4.6. Участники Мероприятия обязаны выполнять все требования настоящего Положения, проявляя при этом высокую дисциплину, организованность, уважение по отношению друг к другу, зрителям и судьям, соответствовать правилам честной спортивной борьбы.

4.7. Оргкомитет сохраняет за собой право не допустить или отстранить от Мероприятия сборную команду, в заявке которой содержатся недостоверные данные.

4.8. Оргкомитет сохраняет за собой право не допустить до или отстранить от Мероприятия команду, если её название, либо аккаунты (никнеймы) участников, входящих в эту команду:

— защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);

— имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

4.9. Участники, законные представители участников, сотрудники учебных заведений, сборные которых участвуют в Мероприятии, обязаны:

— общаться с официальными лицами Мероприятия и другими участниками Мероприятия на русском или английском языке;

— знать и исполнять предписания Нормативных документов Мероприятия и (или) решения оргкомитета;

— нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Мероприятия;

— соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Мероприятия на предмет нарушения правил, жалоб и иных конфликтных ситуаций до момента вынесения

официального решения организаторами или официальными лицами Мероприятия по данному вопросу;

— придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Мероприятия, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Мероприятия;

— соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;

— соблюдать процедуру аутентификации личности участников, установленную оргкомитетом.

4.10. Участникам запрещается:

— использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Мероприятия, в том числе – предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Мероприятия;

— оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Мероприятия;

— использовать в ходе Мероприятия разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;

— осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Мероприятии, третьему лицу.

5. Программа проведения соревнований

5.1. Мероприятие проводится в 2 этапа по дисциплине «Тактический трехмерный бой» (вид программы – Counter-Strike 2) – 2 спортсмена.

5.2. I этап состоится в период с 21 по 31 октября 2024 года и представляет собой плей-офф в онлайн формате на турнирной платформе Faceit, в котором команды распределяются на дивизионы и проводят матчи по олимпийской системе. По результатам I этапа определяются лучшие 8 команд, которые получают право выступить в II этапе Мероприятия.

5.3. II этап состоится 23 ноября 2024 года и представляет собой плей-офф в ЛАН формате, в котором команды проводят матчи по олимпийской системе.

5.4. Оргкомитет сохраняет за собой право вносить изменения в программу I и II этапов Мероприятия.

6. Порядок подачи заявок на участие

6.1. Заявка на участие в Мероприятии заполняется каждым участником Мероприятия индивидуально в электронной форме по адресу <https://clck.ru/3DKZgu> и принимается до 21.10.2024.

6.2. При подаче заявки участник обязан сообщить достоверные данные. За предоставление недостоверных данных участник может быть не допущен к участию в Мероприятии.

7. Информационное сопровождение

7.1. Информация о ходе проведения Мероприятия, а также результаты будут публиковаться на сайте – <https://cybertandem.ru>, в сообществе «ВКонтакте» – <https://vk.com/cybertandem>, в Telegram-канале – <https://t.me/cybertandem> и на сервере Discord – <https://discord.gg/7ZZDfavvyj>, а также на информационных ресурсах партнеров Мероприятия. Онлайн-трансляция матчей Мероприятия будет вестись на Twitch-канале по адресу: <https://twitch.tv/cybertandem>.

8. Награждение

8.1. Команды, занявшие призовые места (1, 2, 3) – награждаются кубками, медалями и дипломами.

8.2. Призовой фонд Мероприятия составляет 100 000 (сто тысяч) рублей и распределяется между командами, занявшими призовые места (1, 2, 3) следующим образом: 1 место – 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей, 2 место – 35 000 (тридцать пять тысяч) рублей, 3 место – 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей.

8.3. Призовые суммы распределяются равномерно среди участников команды, принявших участие в финальном этапе соревнований.

8.4. В течение 30 (тридцати) календарных дней после окончания Мероприятия призеры обязаны предоставить организатору реквизиты банковского счета, паспортные данные, ИНН и согласие на обработку персональных данных для перечисления денежных средств. Если в указанный срок призер не предоставил указанные данные, то его право на получение призовых сумм аннулируется.

8.5. Организаторы Мероприятия, осуществляющие выплату призовых, выполняют функции налогового агента, а именно исчисляют, удерживают и перечисляют налог с каждой призовой суммы в размере 13% для резидентов и 30% для нерезидентов и подают сведения в налоговый орган в соответствии с налоговым законодательством.

8.6. Организаторы осуществляют награждение всех участников финального этапа Мероприятия сувенирными призами.

8.7. Дополнительно могут быть учреждены призы от спонсоров.

9. Финансовые условия

9.1. Расходы, связанные с организацией и проведением Мероприятия, а именно: организация проживания и питания участников на время проведения финального этапа мероприятия, приобретение а/в и ж/д билетов для участников финального этапа мероприятия, предоставление сценического комплекса (в т.ч. экран, сцена, звуковое и световое оборудование, режиссерский пульт) (в т.ч. монтаж/демонтаж, доставка), предоставление помещения (спортивный зал) и оборудования для организации оффлайн-этапа дисциплин (в т.ч. игровой компьютер, игровой монитор, игровая клавиатура и мышь, компьютерный стол, компьютерное кресло), фото-студии для проведения медиа-дня, режиссирование и постановка трансляций, обеспечение необходимым программным обеспечением для проведения трансляций (в т.ч. работа комментатора, режиссера, оператора) предоставление наградной атрибутики (кубки, медали, дипломы) и сувенирной продукции (футболка, бейдж, блокнот, повербанк, ручка), наклеек на медали, табличек с лазерной гравировкой и пресс-волл - осуществляются за счет средств СПбГУТ.

9.2. Иные расходы по организации и проведению Мероприятия осуществляются за счет средств СПбФКС.