

УТВЕРЖДАЮ

Председатель комитета по
физической культуре и спорту
Курской области

А.А. Марковчин

«_____» _____ 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении соревнований
«Всероссийская киберспортивная студенческая Лига»
среди ВУЗов г. Курска

1. Цели и задачи.

Спортивное соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «компьютерный спорт», утвержденными решением Правления ФКС России.

Спортивное соревнование проводится с целью:

1. Развития компьютерного спорта на территории Курской области.
 2. Пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди молодежи.
 3. Организации активного досуга студенческой молодёжи.
- Задачами проведения спортивных соревнований являются:
- а) Объединение студенческой молодежи по всей России;
 - б) Создание комплекса соревнований по компьютерному спорту среди студентов ВУЗов;

2. Место, сроки и система проведения соревнований.

«Всероссийская киберспортивная студенческая Лига»
включает в себя 3 последовательных этапа:

1 этап «региональный».

Соревнования проводятся с 4 февраля по 4 марта 2017 г. в г. Курске в компьютерном клубе SKYNET г. Курск, ул. 50 лет Октября д. 100 Г (3 этаж)

Начало соревнований: 4 февраля 2017г. в 10.00 часов.

11 февраля 2017г. в 10.00 часов.

4 марта 2017г. 10.00 часов.

Целью этапа является розыгрыш одной квоты на зональные отборочные. Региональные отборочные соревнования проходят на ЛАН. Система проведения (олимпийская, круговая и т.п.) определяется судейской коллегией после окончания регистрации в зависимости от количества участников соревнований.

2 этап «зональный».

Этап зональных отборочных игр проводится с 01.04.2017. по 30.04.2017. Команда, занявшая первое место отправляется на финал в Москву.

Главная цель зональных отборочных выявление сильнейшей команды в зоне.

На зональных отборочных этапах, игры проводятся ЕСНУП.

3 этап «Финал Всероссийской студенческой лиги по компьютерному спорту» проходит с 20.05.2017. по 21.05.2017. в Москве.

Главная цель финала – выявление сильнейшей команды ВУЗа в России.

Финал ВКСЛ проводится ЛАН.

Всероссийская студенческая лига по компьютерному спорту является комплексным соревнованием команд ВУЗов и включает в себя пять дисциплин:

2 командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры, одиночная ролевая игра с элементами тактико-стратегической игры, симулятор спортивной игры, командный военно-тактический симулятор.

Во всех этапах ВКСЛ действует следующая система проведения встреч между сборными ВУЗов: в рамках одной встречи команды одной сборной ВУЗа соревнуются с командами другой сборной ВУЗа в каждой из дисциплин, в соответствии с правилами каждой из дисциплин опубликованными на официальном сайте Лиги <http://esportleague.ru/>

Победитель встречи двух сборных ВУЗов определяется по наибольшему количеству выигранных дисциплин.

Итоговые результаты (протоколы) и отчеты на бумажном и электронном носителях, представляются в ФКС России в течение двух недель со дня окончания спортивного соревнования (этапа спортивного соревнования).

Участником ВКСЛ является команда ВУЗа, состоящая из 17 человек основного состава и 17 человек запасного состава.

Состав команд:

1.1 Вуз формирует сборную команду Вуза (далее Команда) в следующем составе:

- 10 игроков в игру Dota2;
- 10 игроков в игру Counter-Strike: Global Offensive;
- 2 игрока в игру FIFA17;
- 10 игроков в игру League of Legends;
- 2 игрока в игру HearthStone: Heroes of Warcraft;
- 2 ответственных представителя.
- В дисциплине командный военно-тактический симулятор команда – 5 человек (5 человек на замену) Counter-Strike: Global Offensive;;
- В дисциплине командная ролевая игра с элементами тактико-стратегической игры команда – 5 человек (5 человек на замену) League of Legends, Dota2;
- В дисциплине симулятор спортивной игры – 1 человек (1 человек на замену) FIFA17.
- В дисциплине одиночная ролевая игра с элементами тактико-стратегической игры – 1 человек (1 человек на замену) HearthStone: Heroes of Warcraft;

Соревнования по каждой из дисциплин проводятся в соответствии с официальными правилами соответствующей дисциплины.

Участвовать в соревнованиях могут только студенты ВУЗа, указанные в заявке.

Участник может участвовать в соревнованиях только в одной из дисциплин.

В рамках ВКСЛ замены производятся ответственным представителем ВУЗа из числа игроков, указанных в заявке. Не позднее, чем за 2 суток до начала каждой из встреч, ответственный представитель ВУЗа направляет в судейскую коллегию список основного состава участников игры на эту встречу.

В случае, если команда-участник не может выставить на встречу состав, включающий минимальное количество игроков по всем трем дисциплинам, то такой команде будет засчитано техническое поражение в дисциплине, где ей не хватает игрока(-ов) и вынесено общее дисциплинарное предупреждение. Если таких дисциплин больше, чем одна – команде будет присуждено техническое поражение с итоговым счетом «0:3» во всей встрече.

Получение двух общих дисциплинарных предупреждений в течение дивизионного этапа ведет к дисквалификации команды-участника в ВКСЛ.

Замены по ходу встречи запрещены. Детальная регламентация проведения игр описана в технических правилах, опубликованных на сайте ВКСЛ <http://esportleague.ru/>

3.Руководство.

Общее руководство проведением соревнований осуществляет комитет по физической культуре и спорту Курской области, автономное учреждение Курской области «Управление по организации и проведению спортивных мероприятий», Курская региональная молодежная общественная организация «Федерация компьютерного спорта».

Решение технических вопросов по организации подготовки и проведению мероприятия возложено на представителей Курской региональной молодежной общественной организации «Федерация компьютерного спорта».

Непосредственное проведение соревнования возлагается на судейскую коллегию «Федерации компьютерного спорта».

Главный судья Ивацко Павел Степанович.

4.Требования к участникам и условия их допуска.

1. Участниками соревнования являются команды ВУЗов: ЮЗГУ, КГМУ, КГСХА, КГУ, зарегистрированные на официальном сайте Лиги <http://esportleague.ru/>, которые состоят из студентов этих ВУЗов :

- В дисциплине командный военно-тактический симулятор команда – 5 человек (5 человек на замену) Counter-Strike: Global Offensive;;
- В дисциплине командная ролевая игра с элементами тактико-стратегической игры команда – 5 человек (5 человек на замену) League of Legends, Dota2;
- В дисциплине симулятор спортивной игры – 1 человек (1 человек на замену) FIFA 17.
- В дисциплине одиночная ролевая игра с элементами тактико-стратегической игры – 1 человек (1 человек на замену) HearthStone: Heroes of Warcraft;

2. Минимальный возраст участников соревнований - 16 лет.

3. Спортсмен может участвовать в соревнованиях только в одной из дисциплин.

4. По запросу судьи участник предоставляет:

документ, удостоверяющий личность;

полис медицинского страхования;

для участников до 18 лет-разрешение родителей или опекунов;

студенческий билет.

5. Награждение

Победитель и призёры в общекомандном зачете награждаются дипломами и становятся обладателями одной квоты на зональные отборочные.

6. Финансирование

КРМОО «Федерация компьютерного спорта» - оплата работы судейской коллегии, медицинского обслуживания и обслуживающего персонала.

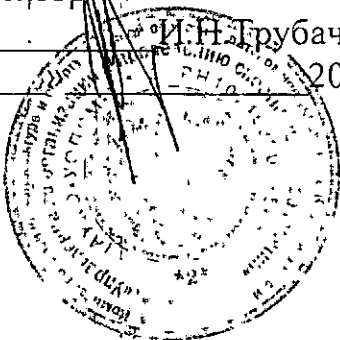
АУ КО «Управления по организации и проведению спортивных мероприятий» – аренда оборудования компьютерного клуба SKYNET г. Курск. ул. 50 лет Октября д. 100 Г (3 этаж), согласно смете.

АУ КО «Управление по организации и проведению спортивных мероприятий».

Директор

И.И. Трубачев

« _____ » _____ 2016 г.



Курская региональная молодежная общественная организация «Федерация компьютерного спорта».

Председатель

М.А. Беляков

« _____ » _____ 2016 г.

