

**МИНИСТЕРСТВО ОБОРОНЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ КАДЕТСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРПУС»**



УТВЕРЖДАЮ

Начальник ФГКОУ «Санкт-Петербургский
кадетский военный корпус»

И.Н. Царёв

«24» 09 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

об историческом кибертурнире среди воспитанников
довузовских образовательных организаций Министерства
обороны Российской Федерации, посвященному 325-летию со
дня создания Российского Регулярного Флота

«СТАЛЬНАЯ ВОЛНА»

г. Санкт-Петербург
2021 г

ПОЛОЖЕНИЕ

об историческом кибертурнире среди воспитанников довузовских образовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации, посвященному 325-летию со дня создания Российского Регулярного Флота «СТАЛЬНАЯ ВОЛНА»

1. Общие положения

В октябре 1696 года Боярская дума утвердила указ Петра I о создании регулярного флота. Было принято принципиальное решение: «Морским судам быть». С этого момента началась история Военно-Морского Флота России. За прошедшие 325 лет российский флот прошел славный боевой путь. С частью этого пути представляется возможным ознакомиться посредством участия в историческом кибертурнире «Стальная волна». Настоящее Положение определяет цели и задачи исторического кибертурнира «СТАЛЬНАЯ ВОЛНА» (далее – Кибертурнир), регламентирует порядок его организации и проведения.

Кибертурнир – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание, позволяющее развивать такие качества, как способность работы в команде, навыки руководства и взаимодействия, способность к быстрому анализу ситуации и принятию решения, развитию логического и тактического мышления.

Кибертурнир имеет ярко выраженную историческую военную тематику и ориентирован на командную игру. В основу игровой части кибертурнира положена игра «World of Warships», в которой:

- отдельные игровые эпизоды имеют реальную историческую основу;
- игровая техника полностью соответствует реальной технике, использовавшейся рядом государств в годы Великой Отечественной войны (1941-1945гг.);

- соответствие киберпространства реальным физическим законам взаимодействия тел, реальной местности, реальным тактико-техническим характеристикам используемой техники;

- представлено разнообразие используемой техники как по типу (эсминцы, крейсера, линкоры, авианосцы), так и по нациям (СССР, Германия, США, Япония, Великобритания и т.д.).

Кибертурнир позволит кадетам в игровой форме изучить:

- основы кораблестроения;
- особенности кораблей разных стран;
- основы баллистики;
- исторические боевые события;

тактику применения различных судов.

Участие в историческом Кибертурнире может стать дополнительным путем к самореализации и достижению успешности у отдельных воспитанников.

2. Цели и задачи Кибертурнира

Цель: гражданско-патриотическое воспитание через внедрение инновационных интерактивных форм воспитания (кибертурнир), направленных на формирование здоровой, физически и духовно совершенной, морально стойкой личности.

Задачи:

изучение истории Мировых войн, особенностей применения военной техники;

популяризацию киберспортивного направления в кадетском образовании; воспитание и развитие навыков командного взаимодействия.

3. Участники и состав команд Кибертурнира

Для участия в Кибертурнире приглашаются сборные команды довузовских образовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации, подавшие заявки на участие в турнире.

От каждой образовательной организации допускается к участию по одной команде в каждой группе:

младшая группа – **6, 7 класс;**

старшая группа – **10 класс.**

Состав команды – **5 человек.** При необходимости можно включить в заявку дополнительно одного запасного игрока.

4. Этапы и сроки проведения Кибертурнира

Кибертурнир проводится в два этапа:

Первый этап – отборочный: проводится **с октября по декабрь 2021 года** в онлайн-режиме в формате матчей по игре «World of Warships» среди команд-участниц. Система проведения матчей (круговая система или групповая) зависит от количества команд, подавших заявку на участие.

Второй этап – финал: проводится среди восьми команд, прошедших отборочный этап, **в феврале 2022 года.** Состав финального этапа доводится отдельным положением.

5. Администрация и судейская коллегия Кибертурнира

Общее руководство и судейство матчей на протяжении всего Кибертурнира осуществляется администрацией Кибертурнира:

Главный судья – заместитель начальника СПбКВК по ИОТ Марковская Е.А.;

Судейская коллегия:

начальник лаборатории ТСО Довгошея Д.П.,
 начальник лаборатории ИОТ Битюников В.Д.
 методист лаборатории ТСО Рословцева М.Ю.
 методист лаборатории ИОТ Хрящева Н.В.
 инженер лаборатории ИОТ Дьячок М.С.
 сотрудник компании «Lesta Studio».

6. Организация проведения Кибертурнира

Порядок проведения отборочного этапа.

На время проведения отборочного этапа всем командам-участницам будут предоставлены **турнирные аккаунты**. Все игры этапа проводятся согласно расписанию игр. Расписание составляется после определения системы проведения матчей.

Каждый матч состоит из серии боев в игровом режиме «Турнир. Превосходство» (за исключением карты «Горная цепь» - режим «Кланы. Превосходство») по следующим настройкам:

формат матча: до 3 побед, не более 5 боев;

состав команды: 5 человек;

время боя: 15 минут;

площадка: тренировочная комната.

Требования к составу команд:

команды могут состоять из кораблей разных наций;

в составе команды допускается использование не более двух кораблей тяжелого класса (к тяжелому классу относятся корабли классов «Авианосец» и «Линкор»);

разрешено использование модернизаций, изменение навыков командиров кораблей, изменение внешнего вида кораблей;

использование любых модификаций (модов) **не допускается**;

к участию в матчах допускаются **прокачиваемые (из дерева исследований)** корабли класса «Авианосец», «Линкор», «Крейсер» и «Эсминец» **8 уровня**.

Порядок организации матчей.

Все участники матчей обязаны записывать все бои с использованием встроенного в игру функционала записи реплеев. Перед стартом боя все игроки должны проверять наличие включенной опции записи реплеев на момент начала матча.

Дата и время проведения матча указываются на сайте ФГКОУ «Санкт-Петербургский кадетский военный корпус», в разделе, посвященном турниру «Стальная волна». Игроки должны быть готовы к началу матча не позднее, чем за 5 минут до времени, указанного на сайте.

Тренировочная комната создается судьей матча. Не менее чем за 10 минут до времени старта матча, игроки получают приглашения в тренировочную комнату. Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату не позднее, чем за 10 минут до времени старта матча. Перерыв между боями в матче, в рамках одной карты, не должен превышать 2 минуты. Перерыв в матче между первой и второй картами не должен превышать 3 минуты. Перерыв между второй картой и дополнительным раундом не должен превышать 2 минуты. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.

В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями, команда отправляется в бой в неполном составе, а при отказе от боя получает техническое поражение в этом бою. В случае, если игрок или игроки обеих команд не готовы в указанный перерыв, обе команды отправляются в бой в неполном составе, а в случае отказа обеим командам присуждается техническое поражение в бою. В случае технического поражения, команде сопернику зачисляется победа в рамках боя, в котором одна из команд получила техническое поражение. Если обе команды получили техническое поражение, очки победы не начисляются.

Сигнал к началу боя дает судья матча посредством чата в тренировочной комнате. Результат матча фиксируется судьей матча и доводится до сведения команд.

Коммуникация с судьей матча.

Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведут исключительно куратор и капитан команды. Каналами коммуникации при организации матчей является чат тренировочной комнаты.

Каналами коммуникации по вопросам организационных моментов, изменениях, переносах и прочее, является электронная почта и чат в мессенджере Telegram. Судья не обязан реагировать на сообщения игроков команды (кроме капитана). Судья не обязан реагировать на сообщения, передаваемые по неописанным выше каналам коммуникации.

Решение спорных ситуаций.

После завершения матча в тренировочной комнате судья обязан объявить финальный счет матча. Капитаны команд обязаны подтвердить результат матча сообщением «Подтверждено» либо сообщить о выявлении спорной ситуации сообщением «Спорная ситуация». В случае, если в течение 10 минут после

публикации в чате результата матча не последовало сообщения о подтверждении либо о спорной ситуации от капитанов команд, результат боя считается подтвержденным и опротестованию не подлежит. При выявлении спорной ситуации одной из команд, капитан команды обязан предоставить судье матча информацию о сути спорной ситуации по официальным каналам коммуникации не позднее, чем спустя 10 минут после завершения матча. Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд. Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

В случае, если в ходе боя происходит технический сбой – то бой переигрывается. Техническим сбоем считается: падение сервера, отключение интернета, отключение электричества.

Порядок выбора карт на матчи и формат матча.

Матчи играют на следующих картах:

«Слезы пустыни»

«Горная цепь»

«Ледяные острова»

«Осколки»

«Море надежды»

«Спящий гигант»

Команды вычеркивают карты по очереди два раза каждая. Команда, которая будет вычеркивать первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьей матча. Схема определения порядка основных карт встречи:

Команда А — победившая жребий (вычеркивает 1 карту);

Команда В — проигравшая жребий (вычеркивает 2 карту);

Команда А — победившая жребий (вычеркивает 3 карту);

Команда В — проигравшая жребий (вычеркивает 4 карту);

Команда А — победившая жребий выбирает первую игровую карту из оставшихся двух и сторону (Альфа или Bravo) на ней;

Команда В — проигравшая жребий выбирает сторону (Альфа или Bravo) на второй карте.

Матч состоит максимум из 5 боев. Одна карта состоит из 2 боев, в которых каждая команда играет один раз за команду Альфа и один раз за команду Bravo. В случае если одна из команд первой одержала 3 победы в матче, оставшиеся бои матча не играют.

Условия победы.

Условиями победы для команд являются:

уничтожение всех кораблей соперника;

набор 1000 очков преимущества.

В случае, если за время боя ни одно из условий не выполнено, победа присуждается команде, набравшей большее число очков преимущества на момент окончания боя.

Дополнительный раунд.

Если по истечении 4 боев команды одержали по 2 победы, назначается дополнительный раунд, который проводится на карте «Океан» по стандартным правилам. Стороны, при его проведении, определяются судьей.

Победитель дополнительного раунда считается победителем матча.

Подсчет очков.

Распределение мест в турнирной таблице происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

За победу — **3 очка**;

За победу в дополнительном раунде — **2 очка**;

За поражение в дополнительном матче — **1 очко**;

За поражение — **0 очков**.

При одинаковом количестве очков у двух и более команд, места в турнирной таблице определяются по показателю разницы побед/поражений за все проведенные бои.

При равенстве всех этих показателей назначаются дополнительные матчи между соперничающими командами.

Определение участников финального этапа.

В финал проходят 8 команд. Критерии отбора доводятся администрацией турнира после определения общего количества команд-участниц турнира. Порядок проведения финала будет определен по результатам проведения отборочного этапа.

7. Заключительные положения

Все спорные вопросы, выходящие за рамки описанных правил, решаются главным судьей. Администрация турнира, судейская коллегия, техническое сопровождение, призовой фонд, порядок начисления баллов и иные вопросы могут быть изменены, но не позднее, чем на начало Кибертурнира.

Заместитель начальника по ИОТ



Е. Марковская

Образец заявки

Заявка на участие в историческом кибертурнире «Стальная волна»
команды от **Санкт-Петербургского кадетского военного корпуса**
(наименование учреждения)

Название команды: **живая сталь**

Куратор команды	Контактный телефон	Skype	Электронная почта
Начальник лаборатории ТСО Довгошея Дмитрий Павлович	+7-911-908-87-23 (необходимо наличие установленного Telegram)	SPb kk 01	dmitry78rus@yandex.ru

Старшая группа

Капитан команды	Контактный телефон
кадет Иванов Валентин Иванович	+7-911-908-87-23

Состав команды

№ п/п	ФИО воспитанника	Класс	Должность в команде
1.	кадет Иванов Валентин Иванович	10 класс	Капитан команды
2.	кадет Петров Петр Сергеевич	10 класс	Игрок
3.	кадет		Игрок
4.	кадет		Игрок
5.	кадет		Игрок
6.	кадет		Запасной игрок

Младшая группа

Капитан команды	Контактный телефон
кадет Иванов Валентин Иванович	+7-911-908-87-23

Состав команды

№ п/п	ФИО воспитанника	Класс	Должность в команде
7.	кадет Иванов Валентин Иванович	6 класс	Капитан команды
8.	кадет Петров Петр Сергеевич	7 класс	Игрок
9.	кадет		Игрок
10.	кадет		Игрок
11.	кадет		Игрок
12.	кадет		Запасной игрок

Куратор команды (подпись) **Д. Довгошея**

ПРИМЕЧАНИЕ: игры отборочного этапа будут проводится на **ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ** аккаунтах. Аккаунты будут переданы куратору команды перед началом этапа.

Прошу представить заявки в формате PDF на участие в кибертурнире не позднее **4 октября 2021 года** по электронной почте на адрес:

dmitry78rus@yandex.ru

Контактное лицо: +7-911-908-87-23 Довгошея Дмитрий Павлович