

**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

«16» 09 _____ 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

об историческом кибертурнире среди воспитанников
довузовских образовательных организаций
Министерства обороны Российской Федерации

«СТАЛЬНАЯ СТЕНА-2018»

г. Санкт-Петербург
2017 г

ПОЛОЖЕНИЕ
об историческом кибертурнире
среди воспитанников довузовских образовательных организаций
Министерства обороны Российской Федерации
«СТАЛЬНАЯ СТЕНА-2018»

Кибертурнир – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание, позволяет 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.

Исторический кибертурнир «СТАЛЬНАЯ СТЕНА-2018» имеет ярко выраженную историческую военную тематику и ориентирован на командную игру. В основу игровой части кибертурнира положена игра «World of Tanks»:

- отдельные игровые эпизоды имеют реальную историческую основу (битвы при Сталинграде, Прохоровке);
- игровая техника полностью соответствует реальной технике использовавшейся в годы Великой Отечественной войне (1941-45гг.);
- соответствие реальным физическим законам взаимодействия тел, реальной местности и рельефу, реальным ТТХ используемой техники.

Разнообразие техники как по типу (легкие танки, тяжелые танки, противотанковая артиллерия, самоходная артиллерия, и т.д.) так и по странам производства (СССР, Германия, США, Япония, Китай, Великобритания и др.) позволяет получить широкие знания военно-прикладного характера.

Кибертурнир позволит кадетам в игровой форме изучить основы танкостроения, особенности бронетехники, основы баллистики, исторические боевые события, тактику применения различной военной техники.

Участие в историческом кибертурнире может стать дополнительным путем к самореализации и достижения успешности у отдельных воспитанников.

Цель

Гражданско-патриотическое воспитание через развитие инновационных интерактивных форм воспитания (кибертурнир), с использованием компьютерных технологий, направленных на формирование здоровой, физически и духовно совершенной, морально-стойкой личности.

Задачи

- изучение истории Мировых войн, особенностей применения бронетехники;
- подготовка и представление участниками индивидуальных проектов;
- проведение турнира среди участников в формате игры World of Tanks;
- воспитание и развитие навыков командного взаимодействия.

Участники и состав команд

Участвуют сборные команды довузовских образовательных организаций МО РФ, подавших заявки на участие в турнире. Состав команды – 7 человек, при необходимости можно включить в заявку дополнительно двух запасных игроков. Допускаются к участию воспитанники **6-х и 7-х классов**.

Структура турнира

Турнир состоит из двух частей.

Первая часть – online сезон, проводится в онлайн-режиме в формате матчей по игре «World of tanks» среди команд-участниц. Система проведения матчей (круговая система или групповая) зависит от количества команд, подавших заявку на участие.

Вторая часть – LAN-финал, проводится среди восьми команд, прошедших отбор в online-сезоне и состоит из 4 этапов:

Первый этап – спортивная эстафета «Стальная гонка»;

Второй этап – танковый биатлон на радиоуправляемых моделях танков;

Третий этап – викторина;

Четвертый этап – серия матчей по игре «World of tanks».

Общее руководство и судейство матчей на протяжении всего кибертурнира осуществляется администрацией турнира из числа сотрудников СПБКВК.

Порядок проведения Online-сезона

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

Каждый матч состоит из серии боев в игровом режиме «Атака/Оборона» по следующим настройкам:

- **формат матча**: до 3 побед, не более 5 боев;
- **состав команды**: 7 человек;
- **время боя**: 10 минут;
- **время захвата базы**: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются;
- **площадка**: тренировочная комната.

Требования к составу команд:

- команды могут состоять из танков разных наций;
- допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения, за исключением приобретаемых за бонусы;
- к участию в матчах допускаются **прокачиваемые (из дерева исследований)** танки, ПТ-САУ и САУ **X 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 стена». 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 20 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 получает каждая из команд.

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 ведет исключительно капитан команды. Каналами коммуникации при организации матчей являются программа Skype, электронная почта и чат тренировочной комнаты.

Каналами коммуникации по вопросам организационных моментов, изменениях, переносах и прочее, является электронная почта. 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

Официальными картами сезона являются:

«Рудники»

«Утёс»

«Прохоровка»

«Химмельсдорф»

«Затерянный город»

«Мурованка»

«Руинберг»

«Песчаная река»

Команды вычеркивают карты по очереди три 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 (вычеркивает 5 карту);

Команда В — проигравшая жребий (вычеркивает 6 карту);

Команда А — победившая жребий выбирает первую игровую карту из оставшихся двух и сторону на ней;

Команда В — проигравшая жребий выбирает сторону на второй оставшейся карте.

Матч состоит из двух карт и максимум 4 боев. Одна карта состоит из 2 боев, в которых каждая команда играет один раз за атакующую сторону и один раз за обороняющую сторону. В случае если одна из команд первой одержала 3 победы в матче, оставшиеся бои матча не играют.

Условия победы для атакующей и обороняющей сторон

Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча.

Условия победы для обороняющей стороны: уничтожение всей вражеской техники или предотвращение захвата одной из баз в установленное время матча. В случае, если обе команды не уничтожили всю вражескую технику и ни одна из баз обороняющей стороны не была захвачена, то

победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющую сторону.

Дополнительный раунд

Если по истечении 4 боев счет между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен в дополнительном раунде — один бой в режиме «Атака/Оборона». Выбор карты дополнительного раунда будет осуществляться из 6 вычеркнутых во время жеребьевки путем броска игрального кубика.

Правила дополнительного раунда: команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином дополнительного раунда. Если ни одна из команд не одержала победу в роли атакующей стороны, производится подсчет нанесенного урона в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанеся наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином. Если обе команды нанесли одинаковое количество очков урона за атакующую сторону в рамках одного матча, команда-хозяин определяется случайно.

Команда-хозяин выбирает сторону на карте дополнительного раунда.

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 уничтоженной/потерянной техники за все проведенные бои.

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

Определение участников LAN-финала

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

Награждение

Победитель LAN-финала определяется по наименьшей сумме мест за 4 этапа. При равной сумме мест, команды оцениваются по результатам этапов исходя из приоритета этапов. 1 этап – низкий, 2 этап – высокий, 3 этап – средний, 4 этап – высочайший. По окончании турнира команде-победителю вручается кубок.

Спорные случаи

Все спорные вопросы, выходящие за рамки описанных правил решаются главным судьей.

Заключительные положения

Администрация турнира, судейская коллегия, техническое сопровождение, призовой фонд, порядок начисления баллов и иные вопросы могут быть изменены, но не позднее, чем на начало турнира.

Заместитель начальника по ИОТ



Е.Марковская

Начальник ЛИОТ



В. Битюников

Начальник ТСО



Д. Довгошея