

РЕГЛАМЕНТ

проведення Чемпіонату з кіберфутболу
серед здобувачів загальної середньої освіти закладів освіти міста Києва у 2025-2026
навчальному році

I. Загальні положення.

Кіберспорт (або електронний спорт) – це індивідуальний та/або командний вид спорту з регламентованими правилами, заснований на взаємодії спортсмена з повністю або частково штучним простором (відеогра, мобільна гра, віртуальна та/або доповнена реальність тощо), Дисципліна кіберспорту це відеогра, що характеризується окремим змістом спортивної діяльності (симулятор, стратегія, головоломка, тактико-стратегічний симулятор тощо), на базі якої з здійснюється проведення кіберспортивних змагань. Найбільш популярні спортивні симулятори EA FC 25. Кіберспорт є важливим елементом цифровізації суспільства та компонентом сучасної культури, що об'єднує мільйони гравців і глядачів по всьому світу, створюючи міжнародну спільноту навколо відеоігор.

II. Мета, цілі та завдання Змагань

Мета: розвиток навичок командної роботи, стратегічного мислення, формування культури кіберспорту і як результат - залучення здобувачів загальної середньої освіти до гри у справжній футбол.

Змагання покликані сприяти:

- популяризації здорової конкуренції серед здобувачів загальної середньої освіти;
- розвитку навичок командної роботи, стратегічного мислення та відповідальності;
- підвищенню зацікавленості до інформаційних технологій;
- формування сучасних цифрових компетентностей;
- формуванню культури кіберспорту, як позитивної складової дозвілля;
- виявленню та підтримці талановитих молодих кіберспортсменів;
- зміцненню дружніх відносин між здобувачами освіти закладів освіти.

III. Місце та час проведення змагань.

Змагання проводяться у 2 (два) етапи: I етап – відбіркові змагання, II етап – фінальний етап. Попередня реєстрація відбудеться на платформі Google-forms. Подача документів від учасників для участі у Відбіркового етапі здійснюється шляхом заповнення реєстраційної форми та Заявки, яку надсилати на пошту: kaef.kyiv@gmail.com (зразок додається).

Місце проведення - приміщення актової зали загальноосвітньої школи відповідного району.

Реєстрація команд за наведеним нижче посиланням:

<https://docs.google.com/forms/d/1nsLj9Q6nH1wiAVyxP3yD90NkvLBJTYxKE604H6JOkmU/edit?hl=uk>

Про дату та час змагань буде повідомлено додатково.

IV. Керівництво змагань.

Загальне керівництво, організація та проведення змагань здійснюється ГО «Київська асоціація електронного футболу» за підтримки районних управлінь освіти та спорту міста Києва.

Безпосередня підготовка та проведення змагань покладається ГО «КИЇВСЬКА АСОЦІАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО ФУТБОЛУ».

V. Учасники, програма та умови проведення змагань.

Змагання з кіберспорту проводяться згідно з положенням про проведення відповідного змагання, що визначає умови його проведення, затверджується організаторами та не може суперечити правилам.

У Змаганнях беруть участь здобувачі загальної середньої освіти, які є учнями закладів загальної середньої освіти міста Києва.

Зареєстровані для участі у змаганнях здобувачі освіти, мають дотримуватись правил, як таких, що обов'язкові для виконання кожним із учасників змагань.

У разі виникнення форс-мажорних обставин та/або з міркувань безпеки та/або за наявності будь-яких інших обставин, що унеможливають проведення Змагань, організатори Змагань мають право (а у разі видання офіційних розпоряджень органів державної влади та/або органів місцевого самоврядування – зобов'язані) скасувати Змагання повністю чи частково або, за можливості, перенести Змагання на інші дати та час.

Склад команди та заміни. До складу кожної команди може входити до 4-х гравців, але не менше 2-х (2 основні та до 2 запасних). На кожен матч керівник команди надає заявку на участь (основний склад з 2 гравців, які братимуть участь у протистоянні та 2-х запасних). Заміни дозволені між матчами, але не під час окремого командного протистояння. У наступному раунді турніру команда може

змінити склад, виставивши інших гравців. Гравець, який вийшов на матч, має дограти своє 1x1-протистояння повністю. Заміна під час серії 1x1 не допускається.

Відповідальність за готовність учасників до Змагань за станом здоров'я несуть медичні працівники, які дали їм дозвіл на участь у змаганнях.

Усі учасники Змагань повинні отримати категорію з урахуванням їхньої вікової групи Деталі процесу категоризації описані в розділі «Категоризація учасників».

Заклад загальної середньої освіти надає разом із заявкою письмові дозволи від батьків учасників Змагань (або осіб, що їх замінюють) задля проведення фото, відео або аудіоматеріалів. Всі фото та відеоматеріали змагань, доступні Організаторам Змагань та можуть бути використані, як допоміжні документи, що підтверджують точність результатів змагань і випадки порушення правил змагань.

VI. Характер Змагань Кіберспорт

Змагання проводяться відповідно до Правил спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту), затверджених Міністерством молоді та спорту України від 25 жовтня 2021 року №33/5.3/21.

https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2021/pravilakibersport.pdf

Дисципліна: спортивний симулятор (футбол) EA FC 25 (FIFA)

Таймінг проведення Змагань:

Початок – оффлайн;

Чек-ін – 15 хвилин

Процедура підтвердження готовності до участі в змаганнях – 15 хвилин
Формування сітки гравців та оголошення фінального формату – 15 хвилин
Ознайомлення гравців із сіткою, фінальна підготовка до ігор та налаштування – 15 хвилин

Перший раунд – 1 година

Другий раунд – 30 хвилин

Третій Раунд – 30 хвилин

Четвертий раунд (за необхідністю)

Формат та налаштування матчу: Гра: оновлена версія EA FC 25 (Next Gen)
Формат матчів Матчі проводяться у форматі командного протистояння 2x2 (по два гравці від кожної команди). Кожен гравець зіграє один індивідуальний матч (1x1) проти представника суперника. Переможець протистояння визначається за сумарною кількістю голів, забитих обома гравцями команди у двох матчах. Приклад: Гравець А1 — Гравець В1: 2:1 Гравець А2 — Гравець В2: 1:3 Сума голів команди А: 3 Сума

голів команди В Переможець — команда В. У випадку рівності загальної кількості голів після обох матчів, призначається додатковий третій матч 1х1 між гравцями, які грали другий матч. Цей матч проходить у форматі «золотого гола» — переможе команда, гравець якої першим заб'є м'яч. Якщо матч завершиться з рахунком 0-0, переможця виявить серія пенальті. Режим гри: 1 х 1. Турнірна система: буде анонсована гравцям після закінчення реєстрації та формування фінального списку гравців. До Фінального етапу змагань потрапляють 8 команд. Це Фіналісти кожного відбіркового етапу Тривалість матчу: 12 хвилин (6 хвилин на тайм).

Управління: Будь-яке.

Швидкість гри: Звичайна.

Травми: вимкнено.

Додатковий час: увімкнено

Пенальті: увімкнено.

Кількість замін: 5 +1 заміна в додатковий час: увімкнено.

Обмеження на вибір команд: немає обмежень;

Організаційні правила матчу: Усі матчі проводяться у запланований час. Гравці отримають 11 розклад до початку змагань. У разі неявки за 5 хвилин перед початком, це буде розцінене як неявка на матч. Неявка на матч без поважної причини карається поразкою. Роз'єднання. У разі розриву зв'язку гравці дограють матч за формулою (90 хвилин – хвилина розриву + 5 хвилин). Наприклад, роз'єднання відбулося на 39-й хвилині матчу (90-39+5=56). Гравці грають 56 хвилин, і як тільки починається 57-а хвилина матчу, матч буде завершено. У разі роз'єднання до 25-ї хвилини, при нічийному рахунку, матч переграється повністю. У разі іншого рахунку гравці дограють матч за вищевказаною формулою.

Шахрайство/неспортивна поведінка.

Якщо під час матчу виникають будь-які проблеми, гравці зобов'язані зв'язатися з суддею, щоб описати проблему.

Нагородження: 1-3 місце.

Технічні параметри трансляції - затримка офіційної трансляції: 300 секунд. Мова інтерфейсу гри: англійська. Кольорова схема підсвічення гравців та опонентів має бути стандартною.

Використання сторонніх програм, що надають додаткову інформацію заборонено.

Нікнейми гравців, чат та назви команд: Нікнейми гравців мають бути суворо в рамках цензури, не містити образливих висловлювань в адресу будь-кого. Нікнейми

гравців мають бути читаними. Використання ієрогліфів (японські, китайські, корейські тощо) суворо заборонено. Короткі назви (аббревіатури) допускаються. Никнейми гравців мають співпадати із заявленими під час реєстрації; Використання нецензурних слів у чаті заборонено (як ігровому чаті, так і в чаті на турнірній платформі).

VII. Категорії Учасників

Усі учасники змагань поділяються на три вікові категорії

1. Junior Division— учні 4 - 5 класів.
2. Middle Division — учні 6 -8 класів
3. Senior Division — учні 9 - 11 класах (вік: 15-17 років).

*Змагання проводяться окремо в кожній категорії. Участь у категорії, що не відповідає віку/класу учасника, не допускається.

VIII. Безпека та підготовка місць проведення Змагань

Підготовка місць проведення Змагань здійснюється відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 18 грудня 1998 року № 2025 «Про порядок підготовки спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів» (редакція від 30.04.2024 року).

Під час організації та проведення Змагань головний суддя забезпечує учасників заходу інформацією про найближче укриття, до якого необхідно слідувати під час повітряної тривоги. У разі оголошення повітряної тривоги в регіоні, в якому проводяться Змагання, відповідальний за безпеку проведення заходу приймає рішення щодо евакуації всіх учасників до укриття або споруди, яка може використовуватися як укриття.

Підготовка спортивних споруд до проведення Змагань покладається на їх власників.

IX. Медичне забезпечення Змагань

Медичне забезпечення Змагань здійснюється відповідно до наказу Міністерства молоді та спорту, Міністерства охорони здоров'я України від 15 липня 2020 року № 603/1608 «Про медичне забезпечення проведення фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів», 14 зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 31 липня 2020 року за № 731/35014.

X. Умови визначення переможців та нагородження

Змагання проходять у кілька етапів:

Відбіркові турніри (по категоріях)

Фінальний етап

У кожній віковій категорії проводяться відбіркові турніри. У фінальному етапі визначаються призові місця — I, II та III місце — серед учасників/команд, що пройшли відбір. Переможці та призери змагань нагороджуються дипломи та медалями (подарунки, кубки тощо — за рішенням організаторів).