

СОГЛАСОВАНО

Председатель Тюменской межрегиональной
организации Общественной организации
«Всероссийский Электропрофсоюз»



С.В. Подосинников
2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Председатель Молодежного совета
Тюменской межрегиональной
организации Общественной организации
«Всероссийский Электропрофсоюз»

А.К. Пашина
2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении киберспортивного турнира
среди членов профсоюза из Первичных профсоюзных организаций, входящих в
Тюменскую межрегиональную организацию Общественной организации
«Всероссийский Электропрофсоюз» (ТюмнМО ВЭП)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Молодежный совет ТюмнМО ВЭП (далее – Организатор) проводит киберспортивный турнир среди членов профсоюза из Первичных профсоюзных организаций (далее – ППО), входящих в ТюмнМО ВЭП (далее – Турнир).
- 1.2. Учредителем Конкурса является Тюменская межрегиональная организация Общественной организации «Всероссийский Электропрофсоюз» (далее – ТюмнМО ВЭП).
- 1.3. Положение Конкурса, информационное сопровождение и итоги Конкурса публикуются на сайте ТюмнМО ВЭП, в социальной сети ТюмнМО ВЭП и (при необходимости) в газете «Электропрофсоюз».

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 2.1. Активизация молодых членов профсоюза из первичных профсоюзных организаций ТюмнМО ВЭП.
- 2.2. Усиление мотивации профсоюзного членства среди работающей молодежи (не членов профсоюза).
- 2.3. Совершенствование форм и методов работы ТюмнМО ВЭП с Молодежным советом ТюмнМО ВЭП и Молодежным советом ТюмнМО ВЭП с молодыми членами профсоюза.
- 2.4. Популяризация отдельных видов киберспортивных соревновательных игр: DOTA 2 (далее – Dota) и Counter-Strike 2 (далее – CS 2).
- 2.5. Продвижение информационных технологий как стремительно развивающегося вида спорта.
- 2.6. Укрепление взаимоотношений между членами профсоюза ППО, входящих в ТюмнМО ВЭП.
- 2.7. Развитие инициативы и самостоятельности у участников на основе игровой деятельности.
- 2.6. Реализация современных знаний и умений членов молодежи в ТюмнМО ВЭП.

3. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

- 3.1. Дата проведения Турнира: 18.07.2026.
- 3.2. Время проведения Турнира: с 10:00 до 21:00.
- 3.3. Турнир проводится в онлайн формате, согласно регламенту (приложение 1).

4. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

- 4.1. В Турнире по дисциплинам CS 2 и Dota принимают участие по 1 команде с каждой ППО ТюмнМО ВЭП, состоящие из членов профсоюза из ППО, входящих в ТюмнМО ВЭП в возрасте до 35 лет включительно.
- 4.2. Для участия в Турнире необходимо подать общую заявку (приложение 2) и согласие на обработку персональных данных (приложение 3) в срок до 30.06.2026 по электронной

почте в адрес Пашина Андрея Константиновича, председателя Молодежного совета ТюмнМО ВЭП (Paschina-AK@te.ru) в формате Word и PDF.

4.3. Состав команды:

4.3.1. Дисциплины CS 2 и Dota: 5 человек (командный зачет). Среди участников команды выбирается один капитан.

4.4. Регистрация команд и жеребьевка, для определения порядка выступления команд, начинается в день проведения Турнира в 10:30.

4.5. К участию в Турнире не допускаются Участники нетрудоспособные по причине болезни, а также лица в алкогольном или наркотическом опьянении.

4.6. Команды должны доброжелательно относиться друг к другу.

4.7. Немедленная дисквалификация команды в ходе Турнира может быть объявлена только в случаях действий представителя команды, связанных с причинением или попытке причинения физического вреда конкретному человеку (сопернику, судье, зрителю), угрозы жизни и здоровью, оскорбления или за особо возмутительное неспортивное поведение, включая причинения серьезного ущерба объекту спорта или престижу Турнира.

4.8. Участникам Турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющие на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ CS 2

5.1. Турнир по дисциплине «CS 2» проводится удаленно на игровой платформе «FastCup». Участникам разрешается принимать участие как с личного персонального компьютера, так и с компьютера, расположенного в компьютерных клубах.

5.2. Перед началом каждого матча в обязательном порядке проводится идентификация игроков команды.

5.3. За каждой парой команд и проводимыми между ними матчем закрепляется модератор, назначенный Организатором Турнира, который осуществляет проведение и контроль матча, а также следит за соблюдением регламента Турнира.

5.4. Все матчи Турнира проводятся с использованием средств контроля честности игры, предусмотренных игровой платформой «FastCup», а также встроенной системой игры «CS 2». Организатор Турнира оставляет за собой право применять дополнительные средства проверки игроков при возникновении подозрений в нарушении правил честной игры.

5.5. Участие в матчах допускается исключительно для игроков, заявленных в составе команды при регистрации. Подмена игроков, участие третьих лиц, передача игрового аккаунта другим лицам, а также участие незаявленных игроков строго запрещены.

5.6. Все спорные ситуации, возникающие в ходе проведения Турнира, рассматриваются Организатором Турнира и назначенными модераторами. Принятие решений Организатора по спорным вопросам является окончательным и обязательным для всех участников.

5.7. В случае возникновения технических проблем (сбой сетевого соединения, неисправность оборудования и иные обстоятельства) команда обязана незамедлительно уведомить о них модератора матча. Решение о предоставлении паузы, перезапуске раунда или иных действиях принимается модератором матча в соответствии с регламентом и текущей игровой ситуацией.

5.8. В случае выявления нарушений, включая использование запрещенного программного обеспечения и подмену игроков, Организатор Турнира имеет право применить санкции, включая техническое поражение, и дисквалификацию команды из Турнира.

5.9. Дополнительная информация о правилах проведения отборочного этапа будет сообщена дополнительно.

5.10. Матчи проводятся по правилам игры «CS 2» в соревновательном формате.

- 5.11. Победителем матча признается команда, первой набравшая необходимое количество раундов для победы и выигравшая 2 карты из 3, по системе «лучший из 3» в соответствии со стандартными игровыми правилами. В финальном матче формат будет соответствовать системе «лучший из 5».
- 5.12. В случае ничьей по итогам основного времени будет назначено дополнительное время (овертайм) до определения победителя матча.
- 5.13. Матчи Турнира проводятся на картах из соревновательного списка «CS 2». Перечень используемых карт и порядок их выбора определяется Организатором Турнира.
- 5.14. Перед началом матча определяется карта и сторона начала игры в порядке, установленном Организатором Турнира.
- 5.15. Каждая команда имеет право взять два тайм-аута продолжительностью до 2 минут каждый в течение матча.
- 5.16. У всех участников Турнира по дисциплине CS 2 должна быть своя учетная запись в Steam.

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «DOTA 2»

- 6.1. Турнир по дисциплине «DOTA 2» проводится в онлайн-формате во внутриигровой комнате. Участникам разрешается принимать участие как с личного персонального компьютера, так и с компьютеров, расположенных в компьютерных клубах.
- 6.2. Перед началом каждого матча в обязательном порядке проводится идентификация игроков команды.
- 6.3. За каждой парой команд и проводимыми между ними матчем закрепляется модератор, назначенный Организатором Турнира, который осуществляет проведение и контроль матча, а также следит за соблюдением регламента Турнира.
- 6.4. Все матчи Турнира проводятся с использованием средств контроля честности игры, предусмотренных встроенной античит-системой игры «DOTA 2». Организатор Турнира оставляет за собой право применять дополнительные средства проверки игроков при возникновении подозрений в нарушении правил честной игры.
- 6.5. Участие в матчах допускается исключительно для игроков, заявленных в составе команды при регистрации. Подмена игроков, участие третьих лиц, передача игрового аккаунта другим лицам, а также участие незаявленных игроков строго запрещены.
- 6.6. Все спорные ситуации, возникающие в ходе проведения Турнира, рассматриваются Организатором Турнира и назначенными модераторами. Принятие решений Организатора по спорным вопросам является окончательным и обязательным для всех участников.
- 6.7. В случае возникновения технических проблем (сбой сетевого соединения, неисправность оборудования и иные обстоятельства) команда обязана незамедлительно уведомить о них модератора матча. Решение о предоставлении паузы, перезапуске раунда или иных действиях принимается модератором матча в соответствии с регламентом и текущей игровой ситуацией.
- 6.8. В случае выявления нарушений, включая использование запрещенного программного обеспечения и подмену игроков, Организатор Турнира имеет право применить санкции, включая техническое поражение, и дисквалификацию команды из Турнира.
- 6.9. Дополнительная информация о правилах проведения отборочного этапа будет сообщена дополнительно.
- 6.10. Команде-участнику во время начала Турнира необходимо запустить «DOTA 2» и зайти в лобби, созданное администратором киберспортивной арены «Colizeum».
- 6.11. Выбор стороны и первого выбора героя осуществляется путем броска монетки в предметной комнате.
- 6.12. Турнир будет проводиться в формате «лучший из 1», финал - в формате «лучший из 3».
- 6.13. Продолжительность раунда по времени не ограничена.

- 6.14. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» противника или вынудившая команду противника покинуть игру.
- 6.15. Если у одного из участника Турнира произошел технический сбой, его оппоненту необходимо поставить игру на паузу и подождать не менее 5 минут до момента решения технической проблемы.
- 6.16. Перед снятием паузы участник Турнира, который инициировал паузу, должен узнать готовность своего оппонента через общий игровой чат/администраторов. Как только оппонент подтвердит готовность, матч может быть продолжен.
- 6.17. Внешние инструменты или программное обеспечение для изменения настроек в игре не допускаются.
- 6.18. Команда имеет право взять тактический тайм-аут продолжительностью до 5 минут, но не более двух раз за игру.
- 6.19. У всех участников Турнира по дисциплине Dota должна быть своя учетная запись в Steam.
- 6.20. Профили всех участников на сервисе Dotabuff должны быть заведомо открыты для просмотра и валидации, а также доступны на протяжении всего Турнира (в настройках игры должна быть включена функция «общедоступная история матчей»).

7. ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

7.1. Общее руководство по подготовке и проведению Турнира осуществляется Молодежным советом ТюмнМО ВЭП.

7.2 Судейство, администрирование и сопровождение Турнира осуществляется

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ

8.1. Финансирование Турнира осуществляется за счет средств ТюмнМО ВЭП.

9. НАГРАЖДЕНИЕ

9.1. Призовой фонд Турнира составляет 120 000 рублей:

За 1 место в дисциплине «CS 2» - 25 000 рублей на команду.

За 2 место в дисциплине «CS 2» - 20 000 рублей на команду.

За 3 место в дисциплине «CS 2» - 15 000 рублей на команду.

За 1 место в дисциплине «Dota 2» - 25 000 рублей на команду.

За 2 место в дисциплине «Dota 2» - 20 000 рублей на команду.

За 3 место в дисциплине «Dota 2» - 15 000 рублей на команду.

10. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

10.1. Организатор оставляет за собой право изменять правила, количество участников и сроки проведения Турнира. Все изменения будут производиться исключительно в целях улучшения качества проведения Турнира.

10.2. Каждый участник Турнира несет личную ответственность за собственную безопасность.

10.3. Принимая участие в Турнире, участник дает согласие на обработку персональных данных, их распространение и на предоставление Организатору Турнира права на размещение результатов Турнира, а также фото и видео в сети Интернет (доведение до всеобщего сведения), включая социальные сети Учредителя и других профсоюзных организаций разных уровней.

11. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

11.1. Ответственный за проведение Турнира:

Пацина Андрей Константинович – председатель Молодежного совета ТюмнМО ВЭП.

Контактный телефон: 8-3462-77-67-79, электронная почта: Paschina-AK@te.ru.

11.2. Дополнительную информацию можно уточнить у ответственного за проведение Турнира.

Председатель Молодежного совета
ТюмнМО ВЭП

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

А.К. Пащина

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ
Киберспортивного турнира среди членов профсоюза ППО, входящих в
ТюмнМО ВЭП
18.07.2026 по дисциплине «Counter-Strike 2»

- 10:00 – 10:30 Сбор участников, регистрация команд.
- 10:30 – 18:00 Проведение Турнира (игровая платформа «FastCup»).
- 18:00 – 18:30 Подведение итогов Турнира.

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ
Киберспортивного турнира среди членов профсоюза ППО, входящих в
ТюмнМО ВЭП
18.07.2026 по дисциплине «DOTA 2»

- 10:00 – 10:30 Сбор участников, регистрация команд.
- 10:30 – 20:30 Проведение Турнира (внутриигровая комната Dota 2).
- 20:30 – 21:00 Подведение итогов Турнира.

ФОРМА ЗАЯВКИ

Заявка на участие в кибертурнире среди членов профсоюза ППО, входящих в ТюнМО ВЭП

от _____
(наименование ППО ТюнМО ВЭП)

Дисциплина «Counter-Strike 2»

Название команды: _____

№ п/п	Ф. И. О. (полностью)	Дата рождения	Ссылка на игровой профиль Faceit	Номер телефона
1 (капитан)				
2 (игрок)				
3 (игрок)				
4 (игрок)				
5 (игрок)				
6 (резерв)				
7 (резерв)				

Дисциплина «Dota 2»

Название команды: _____

№ п/п	Ф. И. О. (полностью)	Дата рождения	Ссылка на игровой профиль Dotabuff	Номер телефона
1 (капитан)				
2 (игрок)				
3 (игрок)				
4 (игрок)				
5 (игрок)				
6 (резерв)				
7 (резерв)				

Каждый участник дает согласие на обработку персональных данных и распространение в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных».

Председатель (наименование ППО ТюнМО ВЭП)

_____ подпись _____ ФИО

