

Приложение 1

к приказу от «19» 01 2026 года

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
**«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ» (ТУСУР)**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

В.М. Рулевский

«19» 01 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**об организации и проведении чемпионата по спорту и
киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе**

Томск

Оглавление

1. Общие положения	3
2. Ответственность	3
3. Основные участники и организаторы Чемпионата	3
4. Регламент подачи заявки на участие в Чемпионате.	6
6. Организационный комитет Чемпионата.....	7
7. Подведение итогов Чемпионата	7
8. Учёт результатов Чемпионата при поступлении в ТУСУР	7
9. Финансирование Чемпионата	8
10. Заключительные положения	8
Приложение А_Об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе	9
Приложение Б_Об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе	11
Приложение В_Шаблон протокола спортивного направления Чемпионата, заполняемый после проведения игр.....	13
Приложение Г_Шаблон протокола киберспортивного направления Чемпионата, заполняемый после проведения игр.....	15
Приложение Д_СОГЛАСИЕ_родителей на участие ребенка в соревнованиях	16
Приложение Е_СОГЛАСИЕ_на фото- и видеосъемку_и дальнейшее использование изображения	17
Приложение Ё_Об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе	18
Лист согласования Об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе	20

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе (далее – Положение) регламентирует порядок организации и проведения чемпионата по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» для школьников 8-11 классов (далее – Чемпионат) в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники» (далее – ТУСУР, Университет).

1.2. Чемпионат имеет своей целью информирование учащихся образовательных учреждений о направлениях подготовки специалистов в Университете, а также привлечение выпускников учебных заведений к поступлению и обучению в Университете.

1.3. Основные задачи реализации Чемпионата:

- привлечение абитуриентов к поступлению в ТУСУР через участие в Чемпионате;
- предварительная адаптация школьников в университетской среде;
- повышение качества набора;
- повышение информированности школьников о возможностях обучения в Университете.

1.4. Главным организатором Чемпионата является ТУСУР. Структурное подразделение, отвечающее за организацию и проведение Чемпионата – управление нового набора ТУСУР. Соорганизатор Чемпионата – Томское региональное отделение Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России».

1.5. Чемпионат проводится в соответствии с установленными техническими правилами и техническими правилами, указанными в Приложении А, Приложении Б к настоящему Положению.

1.6. Требования данного Положения распространяются на участников и организаторов Чемпионата.

2. Ответственность

2.1 Ответственность за разработку, идентификацию внесенных изменений в данное Положение возложена на управление нового набора Университета.

2.2 Разработчик настоящего Положения осуществляет периодическую его проверку (пересмотр).

2.3 Ответственность за выполнение требований данного Положения возлагается на участников и организаторов Чемпионата.

2.4 Сроки и место проведения Чемпионата определяются приказом ректора Университета.

2.5 Информация о проведении Чемпионата размещается на сайте Университета.

3. Основные участники и члены организационного комитета Чемпионата

3.1 В рамках Чемпионата выделяются следующие участники:

– Участник Чемпионата – учащийся учреждения среднего общего образования или среднего профессионального образования, возраст которого от 14 до 18 лет включительно, являющийся гражданином РФ или СНГ.

– Команда киберспортивного направления Чемпионата – группа участников Чемпионата в количестве 5-ти человек, курируемая капитаном команды, принимающая участие в киберспортивном направлении Чемпионата. Команде допускается производить не более 2-х замен участников в составе команды на протяжении всего Чемпионата.

– Капитан команды киберспортивного направления Чемпионата – участник Чемпионата, ответственный за координацию команды киберспортивного направления Чемпионата.

– Победителями и призёрами Чемпионата являются участники и команды, занявшие 1, 2 и 3 место по результатам Чемпионата.

3.2 Члены организационного комитета Чемпионата:

– Менеджер Чемпионата – работник управления нового набора Университета, входящий в судейскую коллегию спортивного и киберспортивного направления Чемпионата, осуществляющий организацию сбора заявок на участие в Чемпионате, координацию участников и организаторов Чемпионата, а также контроль выполнения требований при реализации Чемпионата.

– Судейская коллегия спортивного направления Чемпионата:

1) Главный судья спортивного направления Чемпионата – работник кафедры физического воспитания и спорта ТУСУР. Подписывает итоговый протокол спортивного направления Чемпионата (Приложение В) и письменный отчёт о его проведении. Оценивает работу судей, обслуживающих Чемпионат.

2) Судья спортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, входящий в состав судейской коллегии спортивного направления Чемпионата, уполномоченный на осуществление контроля за спортивным направлением Чемпионата и судейством в своей дисциплине, оказывающий поддержку секретарю Чемпионата в составлении общего протокола Чемпионата в части своего вида дисциплины.

3) Секретарь спортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, ответственный за проведение жеребьёвки участников спортивного направления Чемпионата. Составляет и ведёт игровую таблицу Чемпионата, составляет расписание встреч, контролирует ведение протоколов встреч и заверяет их своей подписью. Оформляет и подписывает итоговый протокол проведённых встреч спортивного направления Чемпионата, организует выдачу документов по итогам Чемпионата.

– Судейская коллегия киберспортивного направления Чемпионата:

1) Главный судья киберспортивного направления Чемпионата – председатель Томского регионального отделения Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России», ответственный за судейство Чемпионата, организующий работу судейской коллегии киберспортивного направления Чемпионата, принимающий и

рассматривающий жалобы участников и команд киберспортивного направления Чемпионата о проведении соревнований, поданные в свободной письменной форме, по которым выносит окончательное решение. Контролирует состояние места проведения Чемпионата, компьютерного оборудования и других технических средств. Подписывает итоговый протокол киберспортивного направления Чемпионата (Приложение Г) и письменный отчёт о его проведении. Оценивает работу судей, обслуживающих Чемпионат.

2) Старший судья киберспортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, входящий в состав судейской коллегии киберспортивного направления Чемпионата, уполномоченный на осуществление контроля за киберспортивным направлением Чемпионата и судейством в своей дисциплине, оказывающий поддержку секретарю Чемпионата в составлении общего протокола Чемпионата в части своего вида программы, руководящий работой матчевых судей Чемпионата.

3) Технический судья киберспортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, входящий в состав судейской коллегии киберспортивного направления Чемпионата, ответственный за состояние компьютерного оборудования и других технических средств, требующихся для организации Чемпионата. Руководит техническим персоналом, либо самостоятельно осуществляет устранение неполадок аппаратного и программного обеспечения. Обязан до начала, в течение и после проведения Чемпионата контролировать состояние компьютерного оборудования.

4) Матчевый судья киберспортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, входящий в состав судейской коллегии киберспортивного направления Чемпионата, ответственный за составление протоколов киберспортивного направления Чемпионата. Несёт всю полноту ответственности за проводимый им матч. Должен убедиться в готовности компьютерного оборудования и мебели игрового места для каждого участника матча. Принимает окончательное решение о том, имело ли место то или иное игровое событие.

5) Секретарь киберспортивного направления Чемпионата – студент или работник Университета, входящий в состав судейской коллегии киберспортивного направления Чемпионата, ответственный за проведение жеребьёвки участников киберспортивного направления Чемпионата. Составляет и ведёт игровую таблицу Чемпионата, составляет расписание встреч, контролирует ведение протоколов встреч и заверяет их своей подписью. Оформляет и подписывает итоговый протокол проведённых встреч киберспортивного направления Чемпионата, организует выдачу документов по итогам киберспортивного направления Чемпионата.

4. Регламент подачи заявки на участие в Чемпионате.

4.1 Для участия в Чемпионате желающие подают заявку, а также согласие родителей на участие ребёнка в Чемпионате (Приложение Д), согласие на фото- и видеосъемку и дальнейшее использование изображения (Приложение Е) менеджеру Чемпионата через электронную форму, ссылка на которую публикуется в группе ВКонтакте для абитуриентов, на сайте Университета, а также на сайте Чемпионата.

4.2 Выбор дисциплины для участия в Чемпионате осуществляется участниками самостоятельно на основании личных интересов.

4.3 Участник может принимать участие в нескольких дисциплинах Чемпионата одновременно.

4.4 В состав одной команды киберспортивного направления Чемпионата включается 5 участников. В состав команды могут включаться учащиеся из разных классов, образовательных учреждений и регионов проживания.

4.5 В рамках спортивного направления Чемпионата участники соревнуются индивидуально, не объединяясь в команды.

5. Дисциплины и организация Чемпионата

5.1 Реализация Чемпионата предусматривает деление дисциплин Чемпионата на спортивное и киберспортивное направление:

– Спортивное направление включает в себя дисциплины: «дартс», «настольный теннис», «ГТО «по-ТУСУРовски». Принимать участие в дисциплинах могут участники от 14 до 18 лет включительно. Порядок проведения дисциплин указан в Приложении Ж настоящего Положения.

– Киберспортивное направление включает в себя дисциплины: «Counter-Strike 2», «DOTA 2». Принимать участие в дисциплине «Counter-Strike 2» могут участники от 16 до 18 лет включительно, а в дисциплине «DOTA 2» - от 14 до 18 лет включительно.

5.2 Киберспортивное направление Чемпионата проводится в четыре этапа:

– Лиговый этап, целью которого является определение сильнейших команд, которые будут принимать участие в основном этапе. Проводится в формате онлайн, размеренная продолжительность этапа.

– Квалификационный этап, целью которого является определение сильнейших команд, которые будут принимать участие в основном этапе. Проводится в формате онлайн, интенсивная продолжительность этапа.

– Основной этап, целью которого является определение команд, участвующих в финальном этапе. Проводится в формате онлайн.

– Финальный этап, целью которого является определение победителей киберспортивного направления Чемпионата. Проводится в очном формате.

5.3 Результаты подсчитываются после проведения каждого этапа Чемпионата в соответствии с протоколами, указанными в Приложении В и Приложении Г настоящего Положения.

5.4 Спортивное направление Чемпионата проводится в один финальный этап в очном формате.

5.5 В рамках Чемпионата для участников организуется проведение открытых тренировок сборной по киберспорту Университета и команд-призёров этапов квалификационных игр.

5.6 В случае если участник не проживает в регионе, установленном в качестве места проведения Чемпионата, решение о формате участия в финальном этапе принимается главным организатором Чемпионата.

5.7 Каждая команда киберспортивного направления Чемпионата может принимать участие во всех лиговых этапах, по результатам которых формируется рейтинговая таблица. Команды, занявшие с I по IV место, приглашаются в основной этап без прохождения квалификационного этапа.

6. Организационный комитет Чемпионата

6.1 Для организации и проведения Чемпионата приказом ректора создаётся организационный комитет.

6.2 Организационный комитет обеспечивает решение всех вопросов, связанных с организацией, подготовкой, проведением и информационным сопровождением Чемпионата.

6.3 Уполномоченные лица, указанные в п. 3.2 настоящего Положения, оценивают достижения участников, подводят предварительные итоги Чемпионата и выносят их на заседание, которое определяет победителей и призёров.

6.4 Порядок проведения Чемпионата по дисциплинам, требования к поведению участников изложены в Приложениях к данному Положению.

7. Подведение итогов Чемпионата

7.1 Подведение итогов Чемпионата осуществляется по завершении соревнований по всем дисциплинам, входящим в состав Чемпионата.

7.2 Определение победителей и призёров финального этапа по каждой дисциплине осуществляется путём подсчёта рейтинга, зафиксированного соответствующими протоколами.

7.3 Количество финалистов основного этапа Чемпионата по каждой дисциплине, среди которых определяются призёры и победители финального этапа Чемпионата, не должно превышать 50 процентов от общего числа участников основного этапа по соответствующей дисциплине.

7.4 Победители и призёры финального этапа Чемпионата награждаются дипломами I, II, и III степени с указанием дисциплины, по которой проводились соревнования и рекомендацией поступления в ТУСУР. Участники Чемпионата, не попавшие в число победителей и призёров, но показавшие особые достижения по дисциплинам, награждаются грамотами Университета.

8. Учёт результатов Чемпионата при поступлении в ТУСУР

8.1 Участники Чемпионата – учащиеся 11-х классов и учащиеся в учреждениях среднего профессионального образования, награждённые дипломами или грамотами, при подаче документов для поступления в ТУСУР

получают право на дополнительные баллы, которые суммируются с результатами ЕГЭ или результатами вступительных испытаний ТУСУРа в год проведения Чемпионата.

8.2 Дополнительные баллы предоставляются в соответствии с действующими правилами приёма в ТУСУР и порядком учёта индивидуальных достижений, поступающих в ТУСУР на обучение по программам бакалавриата и программам специалитета

8.3 Дополнительные баллы, набранные на Чемпионате по различным дисциплинам в соответствии с пунктом 8.2 настоящего Положения, не суммируются. При участии в нескольких дисциплинах выбирается результат с наивысшим баллом.

9. Финансирование Чемпионата

9.1 Членам организационного комитета Чемпионата, являющимися сотрудниками университета, устанавливается единовременная стимулирующая выплата по окончании проведения Чемпионата.

Расчёт стимулирующих выплат членам организационного комитета Чемпионата производится исходя из количества часов, затраченных на участие в процедуре организации и проведения Чемпионата.

9.2 Объем средств стимулирующих выплат устанавливается ежегодно приказом ректора Университета.

9.3 Призовой фонд Чемпионата ежегодно формируется за счет внебюджетных средств Университета (при наличии финансирования) и используется исключительно в рамках организации процедуры награждения победителей Чемпионата.

9.4 По результатам подведения итогов Чемпионата награждаются 50 победителей.

9.5 При необходимости победителям Чемпионата предусматривается вручение сувенирной и рекламной продукции Университета.

9.6 Плата за участие в Чемпионате не взимается.

10. Заключительные положения

10.1 Настоящее Положение вступает в юридическую силу с момента введения в действие приказом ректора Университета.

10.2 Дополнения и изменения в настоящее Положение утверждаются приказом ректора Университета.

10.3 В случаях, не предусмотренных настоящим Положением, должностные лица ТУСУРа руководствуются законодательством РФ, нормативными актами Министерства науки и высшего образования РФ, Уставом ТУСУРа и другими локальными нормативными актами ТУСУРа.

Технические правила проведения киберспортивной дисциплины «Counter-Strike 2»

1. Общая информация

1.1. Участники обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования настоящего Положения.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт, а также один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Чемпионате только в одной сборной команде только по нескольким видам программ. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Чемпионата. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

1.4. Минимальный возраст участников соревнований – 16 лет.

2. Настойки игры

2.1. Все сервера используют конфигурационный файл esl5on5.cfg.

3. Проведение матчей

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

3.2. Соревнования проводятся на картах: de_mirage, de_inferno, de_nuke, de_dust 2, de_ancient, de_overpass, de_train (список может быть изменен перед началом турнира). Порядок вычёркивания карт – случайным образом.

3.3. Процедура при формате bo1 (до двух побед в одном гейме):

- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Игра происходит на оставшейся карте.

3.4. Процедура при формате bo2 (серия из двух игр):

- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Команда 1 – запрет карты.
- Игра происходит на двух оставшихся картах.

3.5. Процедура при формате bo3 (до двух побед в одном матче):

- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.
- Команда 1 – выбор карты.
- Команда 2 – выбор карты.
- Команда 1 – запрет карты.
- Команда 2 – запрет карты.

3.6. Система проведения игры определяется главным организатором за 1 день до начала Чемпионата по дисциплине.

3.7. Отборочный этап проходит на платформе FACEIT / FASTCUP, может проходить на серверах ТУСУР.

3.8. Финальный этап может проходить на серверах Томского областного отделения ФКС России, серверах ТУСУР или платформе FACEIT / FASTCUP.

3.9. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры / комментаторы.

3.10. Выбор сторон происходит по итогам ножевого раунда.

3.11. По окончании первого периода (12 раундов), команды меняются сторонами.

3.12. Если в гейме одна из команд набирает 13 побед в раундах в первые два периода, она становится победителем гейма.

3.13. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

3.14. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) – за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

4. Общение с судьями соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе TELEGRAM в специальных для этого чат-каналах.

4.2. Не позднее чем за 12 часов до начала брифинга участники должны присоединиться к чат-каналу и подтвердить участие своей команды в турнире.

4.3. В случае если участники команды задерживают начало матчей, они могут получить соответствующее наказание. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

4.4. Во время игры все участники обязаны находиться и вести голосовое общение в голосовом канале своей команды (по указанию судей). Микрофон и веб-камера обязательно должны быть включенными.

4.5. Для подачи протеста и/или обращения к судьям, участники используют соответствующий канал #Вопросы и ответы.

Технические правила проведения киберспортивной дисциплины «DOTA 2»

1. Общая информация

1.1. Участники Чемпионата должны знать и исполнять требования настоящих правил, а также требования настоящего Положения.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт, а также один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Чемпионате только в одной сборной команде только по нескольким видам программ. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Чемпионата. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

1.4. Минимальный возраст участников Чемпионата – 14 лет.

2. Настройки игры

2.1. Настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры — Режим Капитанов.
- Местоположение сервера — Западная Европа.
- Разрешить наблюдение — разрешить.
- Задержка DotaTV — 5 минут.
- Наличие тренера — запретить.

2.2. Настройки при использовании английского клиента:

- Game mode — Captains Mode.
- Server Location — Western Europe.
- Spectators — enabled.
- DotaTV Delay — 5 minutes.
- Coach — disabled.

2.3. Перед началом матча команды по договоренности могут изменить местоположение сервера, проинформировав судью Чемпионата. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

3. Проведение матчей

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

3.2. Отборочный этап проходит на платформе FACEIT или в созданном локальном лобби.

3.3. Финальный этап Чемпионата может проходить на платформе FACEIT или в созданном локальном лобби.

3.4. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры / комментаторы.

3.5. Порядок выбора при системе BO3 (до двух побед в одном матче): первый гейм - автоматический (бросок монетки). Второй гейм — смена права выбора первого пика и стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

3.6. Порядок выбора при системе BO1 (до одной победы матче) - автоматический (бросок монетки).

3.7. Порядок выбора при системе BO2 (серия из двух игр): первый гейм - автоматический (бросок монетки). Второй гейм — смена права выбора первого пика и стороны.

4. Общение с судьями соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе TELEGRAM в специальных для этого чат-

каналах.

4.2 Не позднее чем за 12 часов до начала брифинга участники должны присоединиться к чат-каналу и подтвердить участие своей команды в турнире.

4.3. В случае если участники команды задерживают начало матчей, они могут получить соответствующее наказание. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

4.4. Во время игры все участники обязаны находиться и вести голосовое общение в голосовом канале своей команды (по указанию судей). Микрофон и веб-камера обязательно должны быть включенными.

4.5. Для подачи протеста и/или обращения к судьям, участники используют соответствующий канал #Вопросы и ответы.

Приложение В
к Положению об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту
«TUSUR GAMES» в ТУСУРе

Шаблон протокола спортивного направления Чемпионата, заполняемый после проведения игр

Название соревнования		
Место проведения		
Организатор		
Дата приезда		
Открытие, регистрация		
Начало соревнования		
Награждение, закрытие		
Дата отъезда		
Дисциплина, вид программы		
Главный судья соревнований: _____ (подпись) ФИО		Протокол составил секретарь: _____ (подпись) ФИО М.П.
Дата составления: XX.XX.XXXX		

Шаблон списка судейской бригады Чемпионата

Полное название соревнований				
Судейская бригада соревнований				
№	ФИО	Должность	Дата рожд.	Контактная информация
1				
...				

Шаблон списка участников Чемпионата

Полное название соревнований жирным шрифтом						
№	Фамилия	Имя	Отчество	Класс	Пол	Телефон
1						
...						

Протокол дисциплины «ГТО «по-ТУСУРовски» Чемпионата

№	Фамилия	Имя	Отчество	Класс	Прыжок в длину с места	Наклон вперёд	Брюшной пресс	Сумма очков
...								
Главный судья спортивного направления Чемпионата: _____ (подпись) ФИО					Протокол составил секретарь: _____ (подпись) ФИО М.П.			
Дата составления: XX.XX.XXXX								

Протокол дисциплины «Дартс» Чемпионата

№	Фамилия	Имя	Отчество	Клас с	Броски					С у м м а	Броски					С у м м а	И Т О Г
					1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
1																	
Главный судья спортивного направления Чемпионата: _____ (подпись) <i>ФИО</i> Дата составления: XX.XX.XXXX										Протокол составил секретарь: _____ (подпись) <i>ФИО</i> М.П.							

Протокол дисциплины «Настольный теннис» Чемпионата

№	Фамилия	Имя	Отчество	Класс	1	2	3	4	5	6	Очки	М ес то
Главный судья спортивного направления Чемпионата: _____ (подпись) <i>ФИО</i> Дата составления: XX.XX.XXXX												Протокол составил секретарь: _____ (подпись) <i>ФИО</i> М.П.

Приложение Г
к Положению об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту
«TUSUR GAMES» в ТУСУРе

Шаблон протокола киберспортивного направления Чемпионата, заполняемый после проведения игр

Название соревнования		
Место проведения		
Организатор		
Дата приезда		
Открытие, регистрация, жеребьёвка		
Начало соревнования		
Награждение, закрытие		
Дата отъезда		
Дисциплина, вид программы		
Главный судья соревнований:		Протокол составил секретарь:
_____ (подпись)		_____ (подпись)
ФИО		ФИО
Дата составления: XX.XX.XXXX		М.П.

Шаблон списка судейской бригады Чемпионата

Полное название соревнований							
Судейская бригада соревнований							
№	ФИО	Должность/ Специализация	Категория/ Аттестат	Гражд.	Дата рожд.	Проживает	Контактная информация
1							
...							

Шаблон списка участников Чемпионата

Полное название соревнований жирным шрифтом							
Судейская бригада соревнований							
№	ФИО	Дата рожд.	Гражд.	Никнейм	Разряд/звание	Занятое место	Контактная информация
1	Название команды						
	...						
2	Название команды						
	...						

Шаблон протокола матча «TUSUR GAMES» по боевой арене, проходящего на площадке:

**Наименование и адрес проведения
XX.XX.XXXX**

Команда №1:		Команда №2:	
Капитан команды №1:		Капитан команды №2:	
		Итоги гейма #...	
		Итоги матча	
Капитан команды №...:	ФИО (полностью)	Подпись	
Судья встречи:	ФИО (полностью)	Подпись	

Приложение Д
к Положению об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту
«TUSUR GAMES» в ТУСУРе

От родителя (законного представителя)

Телефон для связи: _____

СОГЛАСИЕ
родителей на участие ребенка в соревнованиях

Я, _____,
(Ф.И.О. родителя (законного представителя), паспортные данные)

являясь законным представителем несовершеннолетнего
_____,
(Ф.И.О. ребенка, год рождения, паспортные данные)

руководствуясь п. 1 ст. 64 Семейного кодекса Российской Федерации даю согласие федеральному государственному автономному образовательному учреждению высшего образования «Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники» (ИНН 7021000043, ОГРН 1027000867068) (далее – ТУСУР) на участие моего ребёнка в «Чемпионате по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе» (далее – Чемпионат).

Я подтверждаю, что мой ребенок физически и морально подготовлен к участию в Чемпионате и возможному физическому напряжению в ходе игры.

Я обязуюсь, что мой ребенок будет следовать всем требованиям членов организационного комитета Чемпионата.

Вся информация по мероприятию доведена до меня в полном объеме.

Данное согласие действует в течение срока хранения информации.

Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в собственных интересах.

" ____ " _____ 202 ____ г.

Подпись

Расшифровка подписи

Приложение Е
к Положению об организации и проведении чемпионата по спорту и киберспорту
«TUSUR GAMES» в ТУСУРе

От родителя (законного представителя)

Телефон для связи: _____

СОГЛАСИЕ
на фото- и видеосъемку
и дальнейшее использование изображения

Я, _____,
(Ф.И.О. родителя (законного представителя), паспортные данные)

являясь законным представителем несовершеннолетнего

(Ф.И.О. ребенка, год рождения, паспортные данные)

руководствуясь п. 1 ст. 152.1 Гражданского кодекса Российской Федерации, п. 1 ст. 64 Семейного кодекса Российской Федерации даю согласие федеральному государственному автономному образовательному учреждению высшего образования «Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники» (ИНН 7021000043, ОГРН 1027000867068) (далее – ТУСУР) на безвозмездную фото и видеосъемку несовершеннолетнего на мероприятиях, посвящённых «Чемпионату по спорту и киберспорту «TUSUR GAMES» в ТУСУРе», а также на использование его изображения исключительно в следующих целях:

- размещение на сайте ТУСУР;
- размещение на страницах ТУСУР в группе ВК в социальных сетях;
- размещение в каналах и группах ТУСУР в мессенджере Телеграмм.

Я информирован(а), что ТУСУР гарантирует обработку фото- и видеоматериалов несовершеннолетнего в целях, соответствующих деятельности образовательного учреждения.

Я информирован(а), что возможна обработка фото и видеоматериалов для улучшения качества и изменения фона.

Данное согласие действует в течение срока хранения информации.

Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в собственных интересах.

" ____ " _____ 202__ г.

_____/_____
Подпись / Расшифровка подписи

Порядок проведения спортивного направления Чемпионата

1. Основная информация

– Целью проведения спортивного направления Чемпионата является популяризация физического воспитания и спорта в школьной среде, формирование физического воспитания у школьников, студентов, а также пропаганды здорового образа жизни.

- Основные задачи спортивного направления Чемпионата:
- 1) Вовлечение учащихся в систематические занятия физической культурой и спортом.
 - 2) Популяризация и развитие видов спорта, входящих в фестиваль.
 - 3) Пропаганда здорового образа жизни.
 - 4) Повышение спортивного мастерства.
 - 5) Выявление лучших спортсменов.
 - 6) Профориентационная работа с участниками Чемпионата.

2. Порядок и сроки проведения спортивного направления Чемпионата

– Порядок и сроки проведения спортивного направления Чемпионата утверждаются приказом ректора ТУСУРа.

– Дисциплины спортивного направления Чемпионата:

- 1) Настольный теннис – девушки.
- 2) Настольный теннис – юноши.
- 3) ГТО «по-ТУСУРовски» – девушки.
- 4) ГТО «по-ТУСУРовски» – юноши.
- 5) Дартс – девушки.
- 6) Дартс – юноши.

3. Порядок и сроки проведения спортивного направления Чемпионата

№ п/п	Дисциплина	Место проведения	Дата проведения	Условия проведения
1	Настольный теннис (юноши)	Утверждается приказом ректора ТУСУРа		Определяются на месте проведения
2	Настольный теннис (девушки)			Определяются на месте проведения
3	Дартс (юноши)	Утверждается приказом ректора ТУСУРа		3 пробных броска, 10 зачетных бросков
4	Дартс (девушки)			3 пробных броска, 10 зачетных бросков
5	ГТО «по-ТУСУРовски» (юноши)			Прыжок в длину с места (2 попытки), наклон вперед, брюшной пресс (кол-во раз за 60 сек)

6	ГТО «по-ТУСУРовски» (девушки)		Прыжок в длину с места (2 попытки), наклон вперед, брюшной пресс (кол-во раз за 60 сек)
---	----------------------------------	--	---

4. Награждение победителей и призёров

4.1. Участники, занявшие призовые места, награждаются грамотами и ценными призами.

4.2. Участники и призёры Чемпионата получают дополнительные баллы при поступлении в ТУСУР в год участия согласно приказу:

- участник – 1 балл.
- 3 место – 2 балла.
- 2 место – 3 балла.
- 1 место – 4 балла.