

СОКРАЩЁННЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ.

№ п/п	Краткое наименование	Полное наименование
1.	Он-лайн, Online	Формат проведения киберспортивнойлиги или её стадии, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
2.	ЛАН, LAN, Local area network	Формат проведения киберспортивной лиги или её стадии, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.
3.	Участник	Физическое лицо в возрасте от 7 лет до 17 лет (на момент проведения Гранд-финала киберспортивной лиги, участнику не должно исполниться более 17 лет), обучающиеся в период проведения киберспортивной лиги в общеобразовательной организации Российской Федерации.
4.	Команда	Группа из участников, в том количестве, которого требует выбранная участниками дисциплина (согласно техническим правилам дисциплины), которые подали заявку на участие в киберспортивной лиге и объединились для участия в лиге
5.	Олимпийская система	Система проведения киберспортивной лиги, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.
6.	Победитель	Участник/Команда, который (-ая) занял (-а) 1 местов определенной дисциплине киберспортивной лиги на основании критериев, установленных в Технических правилах дисциплин.
7.	Организатор	Муниципальное казенное учреждение «Управление образование Ужурского района».
8.	Судья	Лицо, контролирующее ход спортивного состязания в реальном времени.
9.	Обсервер	Лицо, управляющие камерой на трансляции.

Методичка по проведению школьного кибертурнира Mobile Legends.

1. Регистрация команд желающих (групповых делений по возрасту нет). (Приложение 1).
2. Создаем турнирную сетку, игра по олимпийской системе. (Если у вас много команд, четное либо не четное количество можете воспользоваться данным сайтом http://metatel.su/ru/olympic_system).

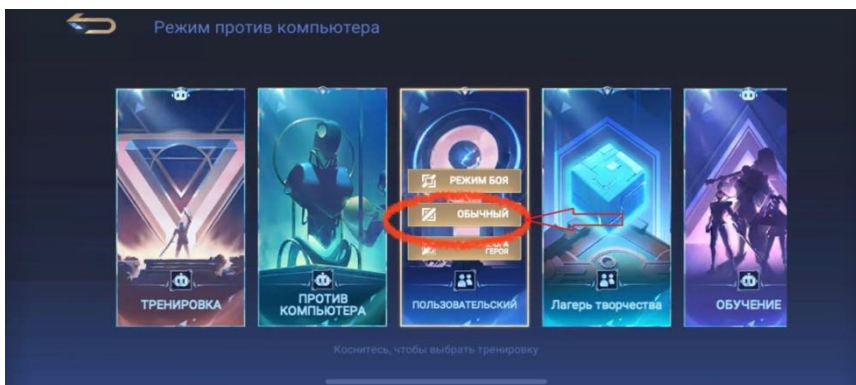


3. У участников должна быть команда из 5-ти человек, иметь название команды и никнеймы должны соответствовать морально этическим нормам.
4. Иметь доступ к интернету либо школьный wi-fi, устройство поддерживающее игру.
5. Игра должна быть обновлена до последней версии и загружены игровые файлы.

Запускаем игру- вкладка «режим».



6. «Пользовательский»



7. «Обычный»

8. Игрок создавший «пользовательский режим» приглашает свою команду и команду противников.



9. Приложение №2 и турнирную таблицу направяете на e-mail: bugaew_andrey@mail.ru с пометкой «Кибертурнир».

Приложение №2

№ п/п	Этап	Команды	Счет игры	Скриншот первой игры	Скриншот второй игры	Скриншот третий игры
1	1/8	<i>Звезды: Тигры</i>	<i>54:51</i>			
2						
3						
4						
5						
6						
.....						