

Ректор Университета ИТМО



В.Н. Васильев

### **Положение о Конкурсе портфолио киберспортсмена**

1. Конкурс портфолио киберспортсмена (далее – Конкурс портфолио) проводится с целью выявления гармонично развитой талантливой молодежи в области образования и спорта.
2. В Конкурсе портфолио могут участвовать абитуриенты, поступающие на первый курс в Университет ИТМО на очную форму обучения за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета по программам бакалавриата и программам подготовки специалиста, получившие среднее полное образование в 2019 году и имеющие не менее 250 баллов ЕГЭ по профильным дисциплинам или поступающие «без вступительных испытаний» на основании олимпиад из списка РСОШ.
3. В Конкурсе портфолио могут принимать участие лица, имеющие достижения в приоритетных для Университета ИТМО дисциплинах компьютерного спорта согласно Приказе № 362-од от 18.04.2019, каковыми являются: шутеры (Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Apex Legends), боевая арена (Dota 2, League of Legends), соревновательные головоломки (Hearthstone, MTG Arena), файтинги (Taken 7), спортивный симулятор (FIFA).
4. Учитываются только достижения, полученные в рамках выступления на турнирах, проводимых в LAN формате.
5. По итогам Конкурса портфолио определяется 5 победителей.
6. Для определения победителей Конкурса Портфолио формируется Конкурсная комиссия, в состав которой входят: начальник Управления по физической культуре и спорту – председатель Конкурсной комиссии, зам.

начальника Управления по физической культуре и спорту, председатель Совета обучающихся, председатель Профкома студентов и аспирантов, председатель студенческого спортивного клуба «Кронверкские барсы», менеджер киберспортивного клуба «Кронверкские барсы».

7. Для участия в Конкурсе портфолио претендент должен набрать в сумме не менее 60 конкурсных баллов согласно критериям, представленным в п. 13 и п. 15 настоящего Положения.

8. Портфолио включает в себя 4 раздела:

8.1. Анкета (Приложение №1);

8.2. Документы, подтверждающие информацию о призовых местах на соревнованиях;

8.3. Документы, подтверждающие спортивные разряды по дисциплине «Компьютерный спорт» согласно Единой всероссийской спортивной классификации;

8.4. Мотивационное письмо.

9. Информация о подтвержденных спортивных разрядах по дисциплине «Компьютерный спорт» согласно Единой всероссийской спортивной классификации, а также информация о победах на соревнованиях за последние 2 года должна быть документально подтверждена разрядными книжками, удостоверениями, выписками из итоговых протоколов, грамотами и др.

10. Мотивационное письмо должно быть выполненного с использованием текстового редактора (Microsoft Office Word) объемом не более 5000 знаков с пробелами, шрифт Times New Roman, кегль (размер) шрифта 14, междустрочный интервал – полуторный. В первой части мотивационного письма необходимо изложить аргументированные основания выбора Университета ИТМО для получения высшего образования и продолжения спортивной карьеры. Во второй части мотивационного письма необходимо описать предшествующую поступлению в Университет ИТМО спортивную карьеру. В заключительной части необходимо рассказать о вашей мотивации

в киберспорте, о стремлениях, о результатах, которых вы хотите достигнуть за время обучения в Университете ИТМО.

11. Для участия в Конкурсе портфолио участникам необходимо в срок до 15 июля 2019 г. отправить в Конкурсную комиссию Портфолио в электронном виде по адресу: mail@kronbars.ru.

12. Сроки и этапы проведения Конкурса портфолио.

- 1 мая – 15 июля 2019 г. – прием Портфолио
- 16 июля – 19 июля 2019 г. – работа Конкурсной комиссии и формирование предварительного рейтинга участников Конкурса портфолио
- 20 июля 2019 г. – публикация рейтинга участников Конкурса портфолио;
- 11 августа 2019 г. – публикация списков победителей Конкурса портфолио.

13. Портфолио оценивается Конкурсной комиссией по балльной системе на основе вида киберспортивной дисциплины и уровня соревнования проведения в соответствии с таблицей, а также на основе таблицы Спортивных разрядов:

- Киберспортивные дисциплины

Дисциплина	Региональный			Всероссийский			Международный		
	1*	2**	3***	1*	2**	3***	1*	2**	3***
<i>Статус турнира</i>	1*	2**	3***	1*	2**	3***	1*	2**	3***
Apex Legends	10	20	20	20	40	40	40	80	80
CS:GO	20	30	30	40	80	80	80	150	150
Dota 2	20	30	30	40	80	80	80	150	150
FIFA	20	30	30	40	80	80	80	150	150
Hearthstone	20	30	30	40	80	80	80	150	150
League of Legends	20	30	30	40	80	80	80	150	150
MTG Arena	10	20	20	20	40	40	40	80	80
Overwatch	20	30	30	40	80	80	80	150	150
Takken 7	10	20	20	20	40	40	40	80	80

\*неофициальные соревнования

\*\* соревнования от разработчиков игр

\*\*\* официальные соревнования, включенные в ЕКП РФ

- Спортивные разряды

<b>Разряд</b>	<b>Количество баллов</b>
3 разряд	10
2 разряд	20
1 разряд	30

14. В итоговую оценку Конкурсной комиссии попадает только одно максимальное достижение из таблицы «Киберспортивные дисциплины» и одно максимальное достижение из таблицы «Спортивные разряды».

15. Участник также получает дополнительные баллы за мотивационное письмо (от 10 до 30) в соответствии с критериями:

<b>Критерий</b>	<b>Максимальное количество баллов</b>
Аргументированность обоснования выбора Университета ИТМО	10
Общая мотивация	10
Целеполагание	10
<b>Итого</b>	<b>30</b>

**Анкета участника Конкурса портфолио спортсмена**

Фамилия, имя, отчество	
Дата рождения	
Место рождения	
Игровой никнейм	
Киберспортивная дисциплина	
Игровой никнейм	
Киберспортивные достижения	
Результаты сдачи ЕГЭ (дисциплина- кол-во баллов)	
Желаемая образовательная программа. Приоритет №1	
Желаемая образовательная программа. Приоритет №2	
Желаемая образовательная программа. Приоритет №3	
Контактный телефон	
E-mail	
Аккаунты в соц. сетях	