

СОГЛАСОВАНО
Председатель СПб РМОО
«Спортивный клуб СПбГУ
«Балтийские орланы»»

СОГЛАСОВАНО
Президент РОО «Федерация
компьютерного спорта Санкт-
Петербурга»

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор ФГБОУ ВО
«Санкт-Петербургский
государственный университет»

_____/А.Г. Поскребышев/

_____/Р.Х. Валеев/

_____/ Н.М. Кропачев/

«__» _____ 2019 г.

«__» _____ 2019 г.

«__» _____ 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Межрегиональных студенческих игр «Киберуниверсиада»

(Проект)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 1.1. Межрегиональные студенческие игры «Киберуниверсиада» (далее – Соревнования), проводятся с целью развития студенческого компьютерного спорта как доступного и эффективного средства социализации, объединения молодежи вне зависимости от уровня материального обеспечения или физических возможностей.
- 1.2. Основными задачами проведения соревнований являются:
 - привлечение студентов образовательных организаций высшего образования к регулярным занятиям физической культурой и спортом, занятиям интеллектуальным спортом;
 - популяризация компьютерного спорта в молодежной среде;
 - выявление сильнейших спортсменов и команд для формирования составов спортивных сборных команд Санкт-Петербурга и регионов для участия в финале межрегиональных студенческих игр по компьютерному спорту «Киберуниверсиада».

2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Соревнования проводятся в 2 этапа:

2.1.1. Отборочные региональные этапы.

- С 01 по 12 октября 2019 года на физической площадке в Республике Башкортостан (г.Уфа).
- С 01 по 20 октября 2019 года в сети Интернет для регионов: Санкт-Петербург, Ленинградская область, Новгородская область, Калининградская область.

2.1.2. Финальный этап.

С 21 по 22 ноября 2019 года на мультифункциональной арене «Тинькофф-Арена» в Санкт-Петербурге.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

- 3.1. Общее руководство организацией и проведением соревнований осуществляют:
- 3.2. ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет»;
- 3.3. СПб РМОО «Спортивный клуб СПбГУ «Балтийские орланы»»;
- 3.4. РОО «Федерация компьютерного спорта Санкт-Петербурга».
- 3.5. Непосредственное проведение соревнований возлагается на главную судейскую коллегия соревнований (далее – ГСК), а также судейские коллегии по дисциплинам, которые назначаются РОО «Федерация компьютерного спорта Санкт-Петербурга».

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

- 4.1. К участию в соревнованиях допускаются граждане Российской Федерации в возрасте от 18 до 30 лет, являющиеся обучающимися (студенты (курсанты), аспиранты и ординаторы) образовательных организаций высшего образования очной и (или) заочной формы обучения.
- 4.2. Студенты образовательных организаций высшего образования, обучающиеся по системе среднего профессионального образования, допускаются к участию в соревнованиях.
- 4.3. Участники соревнований выступают в специальной форме в соответствии с утвержденными правилами компьютерного спорта (приказ Министерства спорта РФ №881 от 09.10.2017 г.).

5. ПРОГРАММА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

- 5.1. Соревнования проводятся в соответствии с вышеуказанными утвержденными правилами компьютерного спорта, а также с учетом настоящего Положения.
- 5.2. Соревновательная часть проводится на основании Регламента (Приложение 1) по следующим дисциплинам:

- 5.2.1. Боевая Арена «Dota 2» (1240012811Л)
- 5.2.2. Соревновательная головоломка «Dota Underlords» (1240022811Л)
- 5.2.3. Соревновательная головоломка «Teamfight Tactics» 1240022811Л)

6. НАГРАЖДЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

- 6.1. Итоги личного и командного зачета по каждой дисциплине определяются в соответствии с Правилами и подводятся судьейскими коллегиями по дисциплинам.
- 6.2. Победители отборочных этапов соревнований получают право на участие в финале межрегиональных студенческих игр «Киберуниверсиада». В случае отказа победителей право переходит участникам, занявшим 2-е место, и т.д.
- 6.3. Спортсмены и команды, занявшие 1-3 места в рамках отборочного этапа, награждаются памятными призами и грамотами.
- 6.4. Спортсмены и команды, занявшие 1-3 места в рамках финального этапа, награждаются памятными призами, медалями и грамотами, а также сумму из призового фонда, предоставляемую спонсорами соревнований и утвержденную не позднее, чем за 45 дней до проведения финального этапа.

7. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ

- 7.1. Финансирование организации и проведения, а также технического обеспечения соревнований осуществляется за счет гранта, полученного в форме субсидии по результатам Всероссийского конкурса молодежных проектов среди образовательных организаций высшего образования 2019 года, а также привлеченных спонсорских средств.
- 7.2. Проезд участников финального этапа до Санкт-Петербурга и обратно обеспечивают командирующие организации.

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

- 8.1. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными правовыми актами, действующими на территории Российской Федерации и направленными на обеспечение общественного порядка и безопасности участников и зрителей, а также в соответствии с требованиями правил соревнований по видам спорта, включенным в программу Игр.
- 8.2. Медицинское обслуживание соревнований обеспечивается в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016г. № 134Н «О порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне»».

9. ПОДАЧА ЗАЯВОК И РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ

- 9.1. Регистрация участников отборочного этапа осуществляется путем заполнения электронной формы по следующему адресу:
https://docs.google.com/forms/d/1Tl3mffL3vwrDr7ZwkhJ2Rh0nNj_mTQ1oyuTd6WvQcEY/edit?ts=5d7a5d64
- 9.2. Не позднее, чем за сутки до начала проведения отборочного этапа участники отправляют на электронную почту по адресу: cyberuniversiade@gmail.com скан-копии следующих документов:
 - паспорт гражданина РФ (страница с фотографией, необходимы только Фамилия, Имя, Отчество, дата рождения);

- студенческий билет (удостоверение), подтверждающий принадлежность спортсмена к образовательной организации высшего образования.
- 9.3. Для участия в финальном этапе необходимо представить заполненную Заявку на участие (Приложение 2), заверенную в администрации образовательной организации, а также оригиналы вышеуказанных документов во время проведения мандатной комиссии 14 ноября 2019 года. В случае отсутствия документов или заявки участники не допускаются до финального этапа соревнований.
- 9.4. Предоставление данных (Фамилия, Имя, Отчество, дата рождения, номер студенческого билета) участниками соревнований в Заявке, либо при регистрации на отборочный этап является их согласием на обработку вышеуказанных персональных данных организаторами соревнований в целях проверки соответствия участников требованиям настоящего Положения.

10. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ПРОТЕСТОВ

- 10.1. Все спорные вопросы в ходе проведения соревнований решаются судейскими коллегиями в соответствии с Правилами компьютерного спорта.
- 10.2. Письменный протест подается в судейскую коллегию по дисциплине не позднее, чем через 30 минут после официального объявления результата по каждому матчу в каждой дисциплине. В случае несогласия с решением коллегии участник вправе подать на рассмотрение протест в ГСК.
- 10.3. В случае удовлетворения протеста спортсмен, нарушивший настоящее Положение, дисквалифицируется, его результаты аннулируются.

11. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

- 11.1. Оргкомитет вправе вносить изменения в настоящее Положение не позднее, чем за 10 дней до проведения финального этапа соревнований.

Контактные телефоны:

- Роберт Хайдарович Валеев, Руководитель оргкомитета соревновательной части
8(963)321-77-38
- Павел Святославович Пимонов, Главный судья соревнований
8(921)182-57-00

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ЧАСТИ

Дисциплина «ДОТА 2»

1. КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ В КОМАНДЕ

1.1. 5 основных игроков + 1 запасной + 1 тренер или менеджер сборной. Прочие положения утверждаются на основе количества и состава зарегистрированных команд на дистанционный отборочный этап.

1.2. Команда должна включать в себя не менее 3-х игроков одной образовательной организации.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Команды играют отдельные серии матчей. Игра будет проходить до тех пор, пока не определится безусловный победитель.

2.2. В первой стадии происходит деление на группы по 4 команды. Из группы в плей-офф стадию выходит 2 команды, набравшие большее количество очков.

2.3. Команды, попавшие в стадию плей-офф, играют по схеме Double-Elimination, все матчи бo3, кроме первого раунда нижней сетки.

3. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

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

3.2. В игре могут находиться только игроки, судьи и комментаторы.

3.3. Игровые настройки при использовании русского клиента:

Режим игры: Режим Капитанов

Версия: Турнирная

Местоположение сервера: Люксембург

Разрешить наблюдение – запретить

Наличие тренера - запретить

3.4. Игровые настройки при использовании английского клиента:

Game mode: Captains Mode

Version: Tournament

Server Location: Luxembourg

Spectators – disabled

Coach - disabled

3.5. Если командам не удобно играть на дефолтном сервере - они могут договориться об устраивающем их.

3.6. Побеждает команда, уничтожившая трон противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

3.7. Написание «gg» в еще не законченном матче запрещено. Команде, написавшей “gg”, будет выставлено поражение.

3.8. Установлен лимит паузы в 5 минут. Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 матч.

3.9. Если противник превысил это время – снимать паузу без уведомления и их разрешения нельзя. Необходимо сообщить им о нарушении, а также уведомить судью.

4. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ И СОСТАВ КОМАНД

4.1 После завершения регистрации составы команд обжалованию, либо обсуждению не подлежат. При самовольном исключении себя из состава команды и (или) отказе продолжать участие в составе, команда теряет слот.

5. КОММУНИКАЦИЯ, ПРАВИЛА ВЗАИМНОГО ОБЩЕНИЯ ОРГАНИЗАТОРОВ И УЧАСТНИКОВ ТУРНИРА

5.1. Участники турнира обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам мероприятия, а также кураторам, работающим в группе ВКонтакте и на площадке.

5.2. Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении

организаторов и других участников запрещены, и могут привести к дисквалификации команды или игрока. Также запрещено использовать ненормативную лексику в никнеймах и названиях команд, данное нарушение также будет караться дисквалификацией.

5.3. Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил регламента и по требованию судьи или комментатора турнира должно быть прекращено.

6. ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧЕЙ ТУРНИРА

6.1. После окончания регистрации, составляется турнирное расписание. Команды будут укомплектованы в готовую игровую сетку. Матчи будут проходить по заранее утвержденному графику, который будет опубликован в официальной группе чемпионата: <https://vk.com/cyberuniyadi>.

6.2. НАЧАЛО ИГРЫ

6.2.1. Начало игр осуществляется только по команде судьи турнира.

6.3. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

6.3.1. В игре принимают участие только заранее заявленные и распределенные игроки и команды. Сторонним наблюдателям и игрокам не разрешено присоединиться к игре.

6.3.2. В случае, если технические проблемы затрагивают всех игроков и продолжать матч становится невозможно, судья вправе назначить переигровку.

6.3.3. Главный судья соревнований оставляет за собой право наложения санкций на команды, вплоть до дисквалификации, в случае нарушения правил игры, турнира и принципов честной игры.

6.3.4. Для фиксации результатов, каждая команда должна делать скриншот финальной таблицы.

7. ИЗМЕНЕНИЯ В РАСПИСАНИИ ТУРНИРА

7.1. Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей турнира.

7.2. О подобных изменениях все игроки будут оповещены незамедлительно.

7.3. По умолчанию игры будут начинаться с 18:00. Команде, не явившейся на матч в течение 10 минут, присваивается техническое поражение.

8. КОНФЛИКТЫ И СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

8.1. При общении с организаторами администраторами и комментаторами турнира следует соблюдать уважительный стиль общения;

8.2. В случае возникновения спорных или конфликтных ситуаций необходимо сохранять скриншоты переписки в качестве подтверждения для последующего вынесения решения относительно ситуации;

8.3. Спорной или конфликтной ситуацией может считаться:

- Использование никнеймов не указанных в заявке;
- Попытка обмануть организаторов и участников турнира;
- Намеренная задержка матча;
- Оскорбление участников турнира;
- Оскорбление комментаторов турнира;
- Трансляция матчей без разрешения организаторов турнира;
- Повторение конфликтных ситуаций.

Организатор вправе вынести предупреждение или дисквалифицировать участников с турнира, указав при этом одну из перечисленных причин.

Дисциплина «Dota Underlords»

1. КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ В КОМАНДЕ

Одиночная дисциплина. 1 основной игрок + 1 тренер-аналитик или менеджер сборной. Прочие положения утверждаются на основе количества и состава зарегистрированных участников на дистанционный отборочный этап.

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. Версия игры: последняя опубликованная в сервисах Steam, Android или iOS.

2.2. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу.

3. ФОРМИРОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

3.1. Максимальное кол-во участников - 32;

3.2. Игроки обязаны присутствовать на турнире под никнеймами, указанными в заявке (никнейм должен совпадать с никнеймом в Steam).

4. ПОДГОТОВКА К ТУРНИРУ

4.1. Все участники распределяются жеребьевкой в группы по 8 человек.

4.2. С началом турнира на сайте отображается Сетка первого раунда, с указанием наименования группы, участниками, кол-вом баллов и комментатором раунда.

5. ФОРМАТ ТУРНИРА

5.1. ОНЛАЙН ЭТАП

5.1.1. В каждом лобби проводится 3 игры со следующим распределением очков за места в каждой игре:

- 1 место в игре - 10 очков
- 2 место в игре - 7 очков
- 3 место в игре - 6 очков
- 4 место в игре - 5 очков
- 5 место в игре - 4 очка
- 6 место в игре - 3 очка
- 7 место в игре - 2 очка
- 8 место в игре - 1 очко

5.1.2 По итогам пяти игр выявляются 4 участника от каждой группы, которые проходят в следующий этап.

5.2. ФИНАЛЬНАЯ СТАДИЯ ТУРНИРА

5.2.1. К финальной стадии турнира относятся игры полуфинала и финала;

5.2.2. Финальная стадия турнира проходит в Санкт-Петербурге на специально подготовленной площадке;

5.2.3. В каждом лобби полуфинала проводится 5 игр с тем же распределением очков за места в каждой игре;

- 5.2.4. По итогам 5 игр выявляются 4 участника, которые проходят в финал;
- 5.2.5. В финальной встрече среди оставшихся 8 игроков проводится 7 игр;
- 5.2.6. Победители определяются путем подсчета очков всех 7 игр финальной встречи;
- 5.2.7. Если невозможно определить победителей, для ВСЕЙ восьмерки назначается дополнительный раунд.
- 5.3. Каждый последующий раунд начинается после того, как сыграют все восьмёрки участников раунда;
- 5.4. Сетка каждого раунда будет обновляться на сайте.
- 5.5. В случае неявки или задержки более 10 минут участника на турнир к началу каждого раунда ему присуждается техническое поражение и вылет из турнира, а сам участник замещается ботом ранга "Нечестный".

6. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

- 6.1. Куратор, который ведёт восьмёрку, создаёт лобби и скидывает пароль в заранее созданную беседу.
- 6.2. В лобби могут присутствовать лишь игроки, принимающие участие в матче, и официальный куратор турнира;
- 6.3. Запрещено добавлять посторонних зрителей;
- 6.5. Итоговый Скриншот с результатом матча направляется в беседу участником, занявшим первое место (или любым другим участником группы). Тем не менее, каждый участник обязан делать скриншот после своего вылета. В случае непредоставления ни одного скриншота – вся группа получает штрафные очки, назначаемые судьей.

7. ПЕРЕРЫВЫ И ПАУЗЫ

- 7.1. Между раундами игроки имеют право на паузу по личным обстоятельствам длиной не более 10 минут после объявления сетки раунда;

8. КОНФЛИКТЫ И СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

- 8.1. При общении с организаторами администраторами и комментаторами турнира следует соблюдать уважительный стиль общения;
- 8.2. В случае возникновения спорных или конфликтных ситуаций необходимо сохранять скриншоты переписки в качестве подтверждения для последующего вынесения решения относительно ситуации;
- 8.3. Спорной или конфликтной ситуацией может считаться:
- Использование никнеймов не указанных в заявке;
 - Попытка обмануть организаторов и участников турнира;
 - Намеренная задержка матча;
 - Оскорбление участников турнира;
 - Оскорбление комментаторов турнира;
 - Трансляция матчей без разрешения организаторов турнира;
 - Повторение конфликтных ситуаций.

Организатор вправе вынести предупреждение или дисквалифицировать участников с турнира, указав при этом одну из перечисленных причин.

1. КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ В КОМАНДЕ

Одиночная дисциплина. 1 основной игрок + 1 тренер-аналитик или менеджер сборной. Прочие положения утверждаются на основе количества и состава зарегистрированных участников на дистанционный отборочный этап.

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.2. Версия игры: последняя опубликованная в официальном клиенте League Of Legends.

2.3. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу.

3. ФОРМИРОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

3.1. Максимальное кол-во участников - 32;

3.2. Игроки обязаны присутствовать на турнире под никнеймами, указанными в заявке (никнейм должен совпадать с никнеймом в клиенте League Of Legends на RU-сервере).

4. ПОДГОТОВКА К ТУРНИРУ

4.1. Все участники распределяются жеребьевкой в группы по 8 человек.

4.2. С началом турнира на сайте отображается Сетка первого раунда, с указанием наименования группы, участниками, кол-вом баллов и комментатором раунда.

5. ФОРМАТ ТУРНИРА

5.1. ОНЛАЙН ЭТАП

5.1.1. В каждом лобби проводится 3 игры со следующим распределением очков за места в каждой игре:

- 1 место в игре - 10 очков
- 2 место в игре - 7 очков
- 3 место в игре - 6 очков
- 4 место в игре - 5 очков
- 5 место в игре - 4 очка
- 6 место в игре - 3 очка
- 7 место в игре - 2 очка
- 8 место в игре - 1 очко

5.1.2 По итогам пяти игр выявляются 4 участника от каждой группы, которые проходят в следующий этап.

5.2. ФИНАЛЬНАЯ СТАДИЯ ТУРНИРА

5.2.1. К финальной стадии турнира относятся игры полуфинала и финала;

5.2.2. Финальная стадия турнира проходит в Санкт-Петербурге на специально подготовленной площадке;

5.2.3. В каждом лобби полуфинала проводится 5 игр с тем же распределением очков за места в каждой игре;

- 5.2.4. По итогам 5 игр выявляются 4 участника, которые проходят в финал;
- 5.2.5. В финальной встрече среди оставшихся 8 игроков проводится 7 игр;
- 5.2.6. Победители определяются путем подсчета очков всех 7 игр финальной встречи;
- 5.2.7. Если невозможно определить победителей, для ВСЕЙ восьмерки назначается дополнительный раунд.
- 5.3. Каждый последующий раунд начинается после того, как сыграют все восьмёрки участников раунда;
- 5.4. Сетка каждого раунда будет обновляться на сайте.
- 5.5. В случае неявки или задержки более 10 минут участника на турнир к началу каждого раунда ему присуждается техническое поражение и вылет из турнира, а сам участник замещается посторонним игроком.
- 5.6. Посторонние игроки, пришедшие на замену, не учитываются в общем рейтинге, распределение очков среди участников турнира проводится без них.

6. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

- 6.1. Куратор, который ведёт восьмёрку, создаёт лобби и скидывает пароль в заранее созданную беседу.
- 6.2. В лобби могут присутствовать лишь игроки, принимающие участие в матче, и официальный куратор турнира;
- 6.3. Запрещено добавлять посторонних зрителей;
- 6.4. Итоговый Скриншот с результатом матча направляется в беседу участником, занявшим первое место (или любым другим участником группы). Тем не менее, каждый участник обязан делать скриншот после своего вылета. В случае непредоставления ни одного скриншота – вся группа получает штрафные очки, назначаемые судьей.

7. ПЕРЕРЫВЫ И ПАУЗЫ

- 7.1. Между раундами игроки имеют право на паузу по личным обстоятельствам длиной не более 10 минут после объявления сетки раунда;

8. КОНФЛИКТЫ И СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

- 8.1. При общении с организаторами администраторами и комментаторами турнира следует соблюдать уважительный стиль общения;
- 8.2. В случае возникновения спорных или конфликтных ситуаций необходимо сохранять скриншоты переписки в качестве подтверждения для последующего вынесения решения относительно ситуации;
- 8.3. Спорной или конфликтной ситуацией может считаться:
- Использование никнеймов не указанных в заявке;
 - Попытка обмануть организаторов и участников турнира;
 - Намеренная задержка матча;
 - Оскорбление участников турнира;
 - Оскорбление комментаторов турнира;

- Трансляция матчей без разрешения организаторов турнира;
- Повторение конфликтных ситуаций.

Организатор вправе вынести предупреждение или дисквалифицировать участников с турнира, указав при этом одну из перечисленных причин;

8.4. После окончания матча у игроков есть 10 минут на апелляцию результата игры. Апелляция принимается только со скриншотами результата матча и в противном случае рассматриваться не будет.

8.5. Любое решение организаторов относительно спорной/конфликтной ситуации считается окончательным и его обсуждение считается нарушением правил даже в том случае, если противоречит правилам турнира.

ЗАЯВКА

на участие в финальном этапе Межрегиональных студенческих играх «Киберуниверсиада»
(Санкт-Петербург, 21-22 ноября 2019 г.)

| | |
|------------------------------------------|--|
| Наименование образовательной организации | |
|------------------------------------------|--|

Участники

| № п/п | Фамилия | Имя | Отчество | Никнейм | Дата рождения | Курс / факультет | E-mail | Номер студенческого билета | Дисциплина (Dota 2 / Underlords / Teamflight Tactics) |
|-------|---------|-----|----------|---------|---------------|------------------|--------|----------------------------|-------------------------------------------------------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Представители/координаторы/тренеры

| № п/п | Фамилия | Имя | Отчество | Должность | Контактный телефон |
|-------|---------|-----|----------|-----------|--------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Руководитель образовательной организации _____ /Фамилия И.О./
(подпись, печать организации)