

Кіберспортивний турнір з Minecraft Education 2026

в рамках STEM-фестивалю Robotica

1. Опис кіберспортивного турніру

Кіберспортивний турнір з Minecraft Education – це можливість створити разом з однокласниками та однокласницями, що люблять ігри, свою кіберспортивну команду та позмагатися з іншими!

На турнірі ви будете злагоджено працювати командою, проявляти свою майстерність у грі та дотримуватися обраної стратегії та емоційної рівноваги для перемоги!

2. Загальні умови

2.1 Кожна команда може складатися з 2х або 3х дітей **віком 9-12 років**. Один тренер може готувати будь-яку кількість команд. Вік тренера має бути 18+ років.

2.2 До участі в змаганнях допускаються лише ті команди, що пройшли попередню реєстрацію на сайті.

2.3 Кожному учаснику команди виділяється ноутбук з усіма необхідними налаштуваннями та мишка. Всі ноутбуки однакові, таким чином якість техніки не впливатиме на результати змагань. Брати участь зі своїм ноутбуком не дозволяється.

2.4 Учасники однієї команди будуть сидіти поруч і матимуть можливість спілкуватися. Між командами будуть м'які розподілювачі, таким чином команди не будуть заважати фізично один одному.

2.5 Усі учасники та учасниці отримають заохочувальні подарунки. Переможці отримають подарунки!

2.6 Орієнтовний таймінг змагань:

10:00 – 10:40 – Тренувальні матчі. Кожна команда зіграє Будівельну битву без оцінювання.

10:40 - 12:10 - Групові матчі з Будівельної Битви. Кожна команда гратиме 2 раунди по 10 хв. Між раундами обов'язково будуть перерви.

12:10 - 13:10 - Проходження Смуги перешкод.

Обід

13:30 – 14:00 – Фінал.

15:00 - Нагородження усіх учасників та учасниць.

3. Опис змагань

Змагання відбуваються у двох дисциплінах:

- **Будівельна битва**
- **Смуга перешкод**

3.1 Будівельна битва

У цій дисципліні команди змагатимуться у творчому будівництві відповідно до завдання, яке організатори оголосять на початку раунду. Тематика турніру буде відома заздалегідь, але конкретне завдання стане відомим лише перед стартом. (Наприклад, у попередньому турнірі темою були "Космічні подорожі", а будували команди космічний корабель, астронавта ітд.).

Ідея змагання:

Команда має створити об'єкт (персонажа, річ, сцену чи інсталяцію), що відповідатиме завданню, тематиці турніру та буде:

- Деталізованим
- Оригінальним
- Естетично привабливим
- Відобразатиме творче бачення команди

Формат змагань:

- Всі команди будуватимуть в одному світі, але без взаємодії між собою.
- В одному раунді змагаються 4 команди.
- Змагання проходять у 3 етапи:
 - Тренувальні матчі (кожна команда грає один раз, для ознайомлення з технікою та локацією, без оцінювання)
 - Групові матчі (кожна команда грає два рази, згідно жеребкування)
 - Фінал (проходять команди, які набрали найбільше балів за сумою балів Будівельної битви та Смуги перешкод)
- Час на виконання завдання обмежений.

Критерії оцінювання:

- Відповідність темі
- Масштаб
- Естетичність
- Деталізація
- Оригінальність задуму

Для підготовки рекомендуємо:

- Ознайомитися з техніками будівництва та комбінування блоків.
- Відпрацьовувати швидке планування та розподіл обов'язків у команді.
- Тренуватися будувати під таймер.
- Вивчати приклади успішних будівель для натхнення.
- Опанувати використання не кубічних блоків (плити, сходи) для декорування.

3.2 Смуга перешкод

У цій дисципліні команди демонструють свої навички керування персонажем, спритність та знання механік Minecraft.

Суть змагання:

Учасники повинні подолати смугу перешкод, що містить різноманітні випробування. Завдання – пройти якомога більше етапів за обмежений час (ідеальний варіант – завершити повністю).

Формат змагань:

- Усі гравці проходять однакову смугу перешкод.
- Результат оцінюється за кількістю пройдених етапів та часом проходження.
- Підсумковий результат команди:
 - Середній час та кількість пройдених етапів всіх учасників команди (щоб зберігалася командна складова, незалежно від кількості учасників).
- Смуга перешкод проводиться лише один раз під час змагань. Результати проходження зараховуються до групових матчів та до фіналу.
- Якщо дві команди набрали однакову кількість балів, переможець визначається за кращим результатом по часу проходження Смуги перешкод команди.

Для підготовки рекомендуємо:

- Тренуватися паркурити у грі.
- Відпрацьовувати точність стрибків та контроль руху.
- Тренуватися на картах із перешкодами.
- Практикувати політ на елітрах.
- Вивчати механіки пересування у Minecraft (прискорення, використання слизових блоків, льоду, драбин тощо).

4. Суддівство

4.1 Критерії оцінювання

Будівельна битва

У цій дисципліні судді аналізують і оцінюють побудови за кількома критеріями. Оскільки будівництво – це творчий процес, оцінка буде базуватися на загальному враженні від роботи команди. Важливо не лише правильно виконати завдання, а й проявити фантазію, продемонструвати цікавий підхід та злагоджену роботу команди.

Критерії, за якими судді виставлятимуть оцінки:

- Відповідність темі – наскільки будівля відповідає заданому завданню та тематиці турніру.
- Масштаб – чи вдалося команді створити велику, виразну конструкцію, яка привертає увагу та не виглядає занадто простою або дрібною.
- Естетичність – загальне враження від побудови, краса композиції, гармонія кольорів та текстур.
- Деталізація – наскільки продуманими є елементи будівлі, чи використані цікаві деталі, які роблять роботу живою та насиченою.
- Оригінальність задуму – чи є у побудові творчий підхід, нестандартне рішення або цікава ідея, яка вирізняє її серед інших.

Кожен критерій оцінюється за шкалою, а підсумковий бал команди розраховується як середнє значення оцінок суддів.

Будівельна битва формує 40% загального рейтингу.

Смуга перешкод

У цій дисципліні результати визначаються виключно за досягненнями гравців у процесі проходження випробувань. Усі учасники стикаються з однаковими

перешкодами, тому ключову роль відіграють швидкість і точність виконання завдань.

Результати команд визначаються на основі двох показників:

- Кількість подоланих етапів – чим більше випробувань пройдено, тим вищий результат.
- Час проходження – вимірюється для кожного гравця, після чого визначається підсумковий показник команди.

Щоб зробити змагання чесним та врахувати можливі відмінності у кількості гравців у команді, підсумковий результат команди розраховуватиметься як середнє значення часу та кількості пройдених етапів всіх її учасників. Такий підхід дозволить уникнути ситуацій, коли одна людина проходить трасу значно швидше за інших, що не відобразить рівень підготовки всієї команди.

Перед початком змагань судді оголосять правила підрахунку балів, щоб усі учасники чітко розуміли, за якими параметрами визначатиметься переможець.

Смуга перешкод має пріоритетність у турнірній таблиці, тож формує 60% загального рейтингу

4.2 Фінальний рейтинг

Фінальний рейтинг команди включатиме наступні показники

1. Суму балів - Смуга перешкод (середній бал за кількість пройдених етапів команди) + Будівельна битва (сума балів за два раунди)
2. Час проходження Смуги перешкод (середній по команді).

У структурі фінального рейтингу:

- Смуга перешкод – до 60%
- Будівельна битва – до 40%

4.3 Склад журі

Оцінювання результатів змагань здійснюватимуть члени журі, які добре розбираються в ігрових механіках Minecraft, творчих аспектах будівництва та особливостях проходження паркурів та інших випробувань.

5. Правила поведінки під час кіберспортивного турніру.

Кіберспорт – це не лише змагання, а й можливість навчитися чесній грі, командній роботі та взаємоповазі. Ось основні правила спортивної поведінки, яких мають дотримуватися всі учасники кіберспортивних турнірів.

5.1 Чесна гра та повага до суперників

- Дотримуйся правил гри та турніру.
- Поважай суперників, навіть якщо вони сильніші чи слабші за тебе.
- Не використовуй чітів, сторонніх програм або будь-яких нечесних переваг.

5.2 Коректна комунікація

- Використовуй ввічливу та дружню мову спілкування.
- Заборонені образи, погрози, токсична поведінка та будь-який прояв дискримінації.
- Якщо виникла суперечка – звернися до суддів або організаторів, а не конфліктуй із суперниками.

5.3 Дисципліна та відповідальність

- Приходь на гру вчасно та будь готовий до матчу.
- Дотримуйся інструкцій суддів і організаторів.
- Не залишай матч без вагомої причини.

5.4 Командна гра та взаємопідтримка

- Допомагай своїм партнерам по команді та спілкуйся конструктивно
- Якщо хтось припустився помилки – підтримай його, а не критикуй.
- Вигравай з гідністю, а якщо програєш – визнай поразку та зроби висновки.

5.5 Поведінка після гри

- Подякуй суперникам за матч.
- Дотримуйся рішень суддів та організаторів.
- Аналізуй гру, вчися на помилках і вдосконалюй свої навички.

За порушення перерахованих правил можуть бути нараховані штрафні бали!

 Кіберспорт – це не лише про перемогу та гру, а й про розвиток, чесність і дружбу. Дотримуйся правил і грайте FAIR PLAY!