

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА «DOTA 2»

1. Основные положения

1.1. Турнир проводится в формате 5x5.

1.2. К участию в Турнире допускаются команды не менее 5 человек. Допускается наличие в составе до 5 запасных игроков.

1.3. К участию допускаются команды, полностью и корректно заполнившие заявку на участие в Турнире.

1.4. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организатором. В частности, вся информация, переданная Организатору или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, не может быть опубликована без разрешения Организатора. В случае нарушения данного пункта жалоба, протест или обращение рассмотрены не будут. За нарушение данного пункта будут применены штрафные санкции, включая возможность дисквалификации.

1.5. Участники Турнира обязаны соблюдать законы РФ, придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к Организатору, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.

1.6. Участники Турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

1.7. Участникам Турнира запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

1.8. Распределение команд по турнирной сетке определяется специальным программным обеспечением, которое определяется Организатором заранее. Все матчи проводятся на платформе ПК.

1.9. На турнир будет отобрано 16 команд, каждому капитану сообщат об этом в личные сообщения ВК.

2. Спецификации соревнования

2.1. Время матчей устанавливается в соответствии с часовым поясом, указанным каждой командой до начала соревнований.

2.2. Матчи проводятся по местному времени.

2.3. Все матчи проходят на сервере: Стокгольм.

3. Игровые имена (никнеймы)

3.1. В псевдониме игрока запрещено использование тегов спонсоров. Кроме того, псевдонимы запрещены, если они:

защищены правами третьих лиц, и пользователь не имеет письменного разрешения на их использование;

напоминают или идентичны бренду, или торговой марке, независимо от того, была она зарегистрирована или нет;

похожи или идентичны реальному человеку, кроме самого игрока;

носят чисто коммерческий характер (например, названия продуктов), а также содержат клеветнические, оскорбительные, вульгарные, непристойные, антисемитские, расистские, разжигающие ненависть высказывания или оскорбления. Использование альтернативного правописания или неправильного написания во избежание вышеупомянутых требований также запрещено.

4. Система проведения

4.1. После регистрации через электронную форму всем участникам необходимо перейти на официальный Discord-канал Турнира. При входе на Discord-канал участники обязаны указать в своем нике сокращенное название своей школы.

5. Игровые аккаунты

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

5.2. Участник обязан использовать лицензионный игровой аккаунт и никнейм, указанные в заявке.

5.3. Участник может участвовать в соревнованиях, используя только заранее указанный в заявке аккаунт. Мультиаккаунтинг запрещен.

5.4. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан немедленно проинформировать Организатора.

6. Изменения в командных заявках

6.1. Любые изменения в командных заявках должны быть предварительно одобрены судьями Турнира.

6.2. В список возможных изменений входят:

добавление или замена игроков;

изменение названия команды;

в качестве замены могут выступать только игроки, указанные в заявке при регистрации;

добавление участников в заявку после начала Турнира разрешено только с согласия Главного судьи;

любые предлагаемые изменения в названии команды, логотипе, тэге или псевдонимах игроков должны быть запрошены как минимум за 48 часов до следующего запланированного матча для рассматриваемой команды/игрока.

7. Формирование состава

7.1. Капитан имеет право формировать состав команды из игроков, указанных в заявке, минимум за 2 часа до начала матча.

7.2. Все замены должны проводиться между матчами. Замены игроков во время матча запрещены.

8. Игровые блокировки

8.1. Судья Турнира оставляет за собой право отказать в участии игрокам, имеющим игровую блокировку издателя (Dota 2 VAC), а также блокировки на платформах FACEIT, ESL и т.д.

9. Общение между соперниками

9.1. В случае недисциплинированного поведения игрока, любого оскорбления судей и других участников Турнира, использование ненормативной лексики во внутриигровом и за пределами лобби, а также за грубые нарушения этических норм команда будет снята с соревнований решением судей.

9.2. Во время матча запрещены любые фразы, не относящиеся к игровым моментам (пауза, возобновление игры). За грубое нарушение данного правила, предусматривается дисквалификация участников или команды.

10. Порядок проведения матчей

10.1. Все матчи Турнира должны начинаться согласно расписанию. Любые изменения должны быть согласованы и одобрены судьями соревнований.

10.2. Команда имеет право на один перенос матча для каждой стадии Турнира. Перенос матча возможен только по обоюдному согласию капитанов команд, участвующих в матче. Оба капитана обязаны связаться с судьей соревнования и сообщить дату и время (по местному времени) перенесенного матча не позднее, чем за 12 часов до установленного расписанием времени проведения матча.

10.3. Все игроки и команды обязаны присутствовать на сервере и быть готовыми к игре не позднее, чем за 15 минут до начала матча.

10.4. Вся информация о матче (записи демо/скриншоты/повторы) должны храниться в течение минимум двух недель после завершения матча. Если исход матча был опротестован, данные должны храниться командой не менее двух недель после разрешения или закрытия протеста.

10.5. На каждый матч предоставлено 10 минут ожидания с каждой стороны. Если команда преодолела этот рубеж - противоположная команда вправе отменить паузу и продолжить матч.

10.6. Настройка игрового лобби:

- Сервер: Стокгольм (Stockholm).
- Название сервера: Название команды №1 vs Название команды №2.
- Пароль: любой (Команда, находящаяся в паре выше - создает лобби).
- Видимость: закрыто (после того как команды зашли в лобби, нужно закрыть видимость, кроме матчей с прямой трансляцией).
- Читы: отключено.
- Immortal draft: отключено.
- Зрители: запрещены (кроме матчей с прямой трансляцией).
- Наличие тренера: запрещено.

11. Формат проведения

11.1. Турнир делится на три основные стадии: Групповая стадия, Плей-офф и Финал.

11.2. **Групповая стадия** играется по системе Groups Single-Elimination (выбывание после одного поражения) bo1 (до 1 победы) на 8 команд. Финал каждой группы в формате ВОЗ. 3-4 место в каждой группе сыграют в Groups формате single-elimination (из группы выходит 2).

11.3. Плей-офф и Финал. Плей-офф играется в формате Single-Elimination bo1 (до 1 победы). Финал проходит в формате bo3.

После матча, победившая команда отправляет в текстовый канал «результаты» - скриншот с итоговым результатом матча (информация о том, как должен выглядеть скриншот будет указан в текстовом канале – «результаты»). Результат матча становится окончательным только после того, как судья обработает скриншот и упомянет команду победителя в текстовом канале – результаты.

11.4. Формат может меняться в зависимости от количества участников Турнира.

12. Судейство

12.1. С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью, который решает все проблемы, возникающие на Турнире.

12.2. За задержку матча более чем на 15 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

12.3. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

12.4. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Главный судья:

Меркулов Егор Юрьевич

ВК, ТГ @queshi0

E-mail: turikooff@mail.ru