

**Регламент  
Universus Dota 2**

# **Содержание**

- Глава 1   Общая информация.
- Глава 2   Формат проведения.
- Глава 3   Правила игры на турнире.
- Глава 4   Подготовка к игре.
- Глава 5   Паузы.
- Глава 6   Дисциплинарные правила.
- Глава 7   Замены.
- Глава 8   Форс-мажор.
- Глава 9   Предупреждения, замечания и бани.
- Глава 10   Порядок рассмотрения жалоб.
- Глава 11   Призовой фонд и его распределение.
- Глава 12   Порядок выплаты призового фонда.
- Глава 13   Другие условия.

## 1. Общая информация

Турнир «Universus» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые Белорусской Ассоциацией Компьютерного Спорта совместно с Республиканским центром физического воспитания и спорта учащихся и студентов (РЦФВС), унитарным предприятием А1, среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры Dota 2 (далее — Игра), обучающихся, сотрудников, выпускников (2023 года) учреждений образования, реализующих образовательные программы высшего образования в Республике Беларусь.

Организаторы турнира, или Организаторы — Белорусская Ассоциация Компьютерного Спорта, РЦФВС, А1.

Игроки без команды могут найти себе тиммейтов в специальном обсуждении:

[Поиск команды для соло игроков](#)

## 2. Формат проведения

**Дисциплина:** Dota 2.

**Формат игры:** 5x5.

**Режим игры:** Captains Mode.

Турнир разделен на квалификации и Play-off.

**Даты проведения:**

*Регистрация команд УВО для участия в квалификациях:* до 18 мая включительно.

*Проведение матчей квалификаций:* с 22 по 28 мая.

*Проведение Play-off стадии:* 3-4 июня.

**Формат квалификаций:**

Учреждения высшего образования (далее — УВО) выставляют команды состоящие из обучающихся, сотрудников, выпускников (2023 года) их УВО. Регистрация команды для участия в турнире осуществляется через ответственное лицо в каждом УВО.

Все зарегистрированные команды распределяются случайным образом на четыре квалификационные Single Elimination сетки. Все матчи проходят в формате bo3. По итогам квалификаций из каждой сетки в Play-off выходят по четыре команды.

Лобби игр квалификаций по умолчанию создают игроки команд, если иное не оговорено Судьями. После создания лобби игроки должны связаться с капитаном команды оппонентов и сообщить ему данные для входа в лобби.

После окончания игры команда победителей, должна в течение 10 минут сообщить результат матча в чат капитанов команд в Telegram.

#### **Формат Play-off стадии:**

Сетка Double Elimination на 16 команд. После одного поражения в верхней сетке, команда падает в нижнюю сетку; после поражения в нижней сетке команда выбывает из турнира.

Все матчи — bo1; Гранд-финал — bo3.

Вся стадия Play-off пройдёт в LAN формате.

#### **Начало игр: Уточняется в социальных сетях.**

**Порядок выбора:** право выбора в первой, третьей игре каждого матча определяется броском монеты. Во второй игре право первого выбора получает другая команда.

### **3. Правила игры на турнире**

- 3.1. В турнире разрешается принимать участие командам, в составе которых все игроки постоянно проживают на территории Республики Беларусь и являются студентами, сотрудниками, выпускниками (2023 года) одного университета.
- 3.2. Продолжительность игры — до определения победителя.
- 3.3. Победителем игры считается команда, которая уничтожит крепость противника.
- 3.4. За использование багов карты команда может получить техническое поражение в игре.

- 3.5. Предметы игрока, покинувшего игру, остаются у его героя или подлежат продаже. Разрешено использовать этого героя и не продавать предметы.
- 3.6. Во время проведения Play-off, на стадии драфта героев за спиной команды может находиться не более одного человека (тренер, представитель команды и т.д.).
- 3.7. После окончания драфта тренер/представитель команды и т.д. должен уйти. Во время игры около команд могут находиться только Судьи, Организаторы и сотрудники, занимающиеся освещением турнира.
- 3.8. На тренера/представителя команды распространяются правила Соревновательного кодекса, описанные в 6 пункте настоящего регламента.
- 3.9. Play-off пройдет в LAN-формате. Все команды-участницы Play-off обязаны явиться на место проведения своевременно и в полном составе.

## **4. Подготовка к игре**

- 4.1. Во время квалификаций:

За 15 минут до начала матчей создать лобби с настройками, приведенными ниже, связаться с капитаном команды соперников, и сообщить ему данные для входа в лобби.

Настройки лобби:

**Режим игры - Captains mode;**

**Расположение сервера - Западная Европа** (может быть выбрано любое другое расположение, удобное командам);

**Видимость лобби - публичное;**

**Порядок выбора - броском монетки;**

**Зрители - запрещены.**

- 4.2. Если игра не начинается:

своевременно — опоздавшие игроки получают предупреждение;

Если игра начинается с задержкой более 15 минут, то решение о старте игры или назначении технического поражения принимает Судья/Организатор. По усмотрению Судьи команда также может быть оштрафована или дисквалифицирована.

*\*Каждый случай уникален, и техническое поражение будет утверждено только после подтверждения судьей.*

*\*В случаях если серия loss, команда получает тех. поражение на 1-й карте, и отсчет времени начинается заново.*

- 4.3. В случае неправильного выбора или бана героя, ответственность лежит на игроке, совершившем данную ошибку, и рестарт в данной ситуации не предусмотрен.
- 4.4. В лобби могут находиться только игроки команд, Судьи и стримеры Организаторов. Менеджерам, тренерам, личным стримерам команд и иным лицам, не являющимися игроками команд, находиться в лобби запрещено.
- 4.5. Перерывы между картами могут быть продолжительностью не более 10 минут. При наличии необходимости у одной из команд или по решению Судьи, перерыв может быть увеличен.

## **5. Паузы**

- 5.1. Правилами установлен лимит: суммарно 10 минут паузы на команду. Команда, которая ставит паузу, обязана объяснить причину.
- 5.2. Если соперник нажал паузу, и Вы знаете, что правилами установлен лимит по времени, напишите в общий чат: "Правилами разрешено 10 минут паузы. После — мы имеем право отжать паузу".
- 5.3. Если паузу отжимают без предупреждения и одобрения противников быстрее, чем за установленные 10 минут (и это не был миссклик, а игру специально продолжили), команду, снявшую паузу, наказывают техническим поражением.
- 5.4. Команде разрешено воспользоваться суммарным количеством пауз в 20 минут, если соперники дали на это согласие.
- 5.5. Если одна из команд, превысив лимит пауз, продолжает пытаться приостановить игру — соперникам разрешено возобновить игру.
- 5.6. Доигрывать матч вчетвером, втроем, вдвоем или одному не запрещено.

## **6. Дисциплинарные правила**

- 6.1. Запрещено без одобрения Судьи изменять никнейм по ходу Турнира.

Запрещено заходить в лобби с никнеймом, отличающимся от заявленного. Запрещены оскорбительные никнеймы игроков. По запросу Судьи игрок обязан сменить никнейм.

- 6.2. Название команды не должно быть оскорбительным, содержать призывы к насилию, порнографические материалы или пропаганду расизма, или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- 6.3. Аватар участника не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы или пропаганду расизма, или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.
- 6.4. Соревновательный кодекс.

Все участники Турнира обязаны честно принимать участие в любом матче в рамках Турнира. Участники Турнира могут быть забанены на всех ивентах Организаторов / дисквалифицированы из Турнира/ получить техническое поражение / получить замечание или предупреждение / оштрафованы на % от призового в зависимости от ситуации на усмотрение Судьи за следующие нарушения:

- Кооперация — кооперация между участниками в рамках матча или Турнира для получения преимущества над другими участниками.
- Предварительное согласие на разделение призовых мест или других денежных компенсаций.
- Оскорблений и провокации — оскорблений и провокация противников, организаторов или других причастных к Турниру в лобби / игре / на сайте, а также на сторонних порталах и социальных сетях.
- Получение информации или сигналов о ситуации в матче из сторонних источников.
- Саботирование матча — намеренный проигрыш в матче / срыв матча, путем открытого отказа или умышленного уклонения.
- Читерство — использование модифицированного клиента, включая использование любых сторонних программ для получения игрового преимущества.
- Игровые ошибки — использование игровых ошибок для получения игрового преимущества.

- Смурфинг — использование подставных аккаунтов, или игра на чужом аккаунте для получения выгоды.
- Неспортивное поведение — неуважительное отношение к соперникам во время игры, несерьезное, непрофессиональное отношение к матчам Турнира.
- Акк-шаринг — передача своего аккаунта третьим лицам.
- Отключение из игры — намеренное отключение из игры, без предварительного разрешения Судьи.
- Обман — попытка обмануть Организаторов или других игроков с заведомо ложными заявлениями, информацией или документами.
- Спам — это нежелательные сообщения в любой форме, которые отправляются в большом количестве.
- Дискредитация — умышленные действия, направленные на подрыв авторитета, имиджа и доверия к кому-либо, умаление его достоинства и авторитета.
- Игнорирование — форма психологической защиты, при которой осуществляется контроль информации об источнике воздействия путем ограничения объема такой информации или ее искаженного восприятия.

## 7. Замены

- 7.1. Разрешено менять игрока между картами, если игрок изначально был заявлен в составе команды как “Замена”.
- 7.2. Перед Play-off стадией турнира команда может включить в свой состав одного любого игрока, который обучается в том же университете, что и участники команды и не участвовал в квалификациях в составе другой команды.
- 7.3. При совершении замены в составе, капитан команды обязан сообщить все запрашиваемые данные об игроке-замене Организаторам турнира.
- 7.4. Совершение двух или более замен в составе возможно только в случае возникновения форс-мажорной ситуации и только после одобрения Организаторами турнира.

## **8. Форс-мажор**

- 8.1. При возникновении технических проблем у Организаторов, матч может быть остановлен и/или перезапущен.
- 8.2. Игроки несут ответственность за решение своих технических проблем, в том числе связанных с аппаратным и программным обеспечением. Перенос матчей по причине технических или других проблем у игрока невозможен.
- 8.3. Организатор Турнира не несет ответственности при следующих обстоятельствах:
  - Неверно указанные личные данные.
  - Невозможность использования приза (награды) по независящим от Организатора обстоятельствам.
  - Иные обстоятельства, не зависящие от Организатора Турнира.

## **9. Предупреждения, замечания и бани**

- 9.1. Игроки могут получить замечания и предупреждения, а также могут быть оштрафованы за нарушение регламента.
- 9.2. Два замечания равняются одному предупреждению.
- 9.3. Если игрок получает два предупреждения, то его отстраняют от участия в Турнире и, возможно, на остальных ивентах Организаторов Турнира на срок, установленный Организаторами.

## **10. Порядок рассмотрения жалоб**

- 10.1. Все решения Судей, касающиеся правил, являются ситуативными и могут трактоваться под каждый игровой эпизод с отдельными особенностями.
- 10.2. Решения Судей по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 10.3. Игроки обязаны делать скриншоты и видеозаписи возможных инцидентов для вынесения решения о ходе, либо по ходу матча. Без

предоставления доказательств администрация вправе не менять результаты уже сыгранной игры или не засчитать техническое поражение сопернику.

## **11. Призовой фонд и его распределение**

- 11.1. Призовой фонд финальной стадии турнира **Universus** составляет 1750 белорусских рублей.
- 11.2. Распределение по местам на турнире:
  - 1 место — 1000 белорусских рублей.
  - 2 место — 500 белорусских рублей.
  - 3 место — 250 белорусских рублей.
- 11.3. Призовые перечисляются за вычетом подоходного налога (13%).

## **12. Порядок выплаты призового фонда**

- 12.1. В течение 7 календарных дней после окончания турнира Организатор свяжется с игроками-призерами для получения данных для выплаты приза.
- 12.2. В течение 7 календарных с дней с момента получения письма игроки-призеры должны предоставить данные для выплаты призовых.
- 12.3. В случае непредоставления данных для выплаты приза в указанный срок, срок выплаты приза Организатором может быть увеличен.
- 12.4. Организатор выплачивает приз игрокам-призерам в течение 90 (девяноста) календарных дней с даты предоставления данных.
- 12.5. Призовые могут отправляться на международные карты Visa или Mastercard, указанные игроками.
- 12.6. При ошибке, совершенной игроками, при указании данных банковских карт, Организаторы Турнира ответственности не несут.
- 12.7. Приз может быть выплачен родителям, опекунам, другим законным представителям, или же другому лицу, которое укажет игрок.

### **13. Другие условия**

- 13.1. Факт участия в Турнире означает, что фамилии, имена, отчества, фотографии участников, видео-, аудио- и иные материалы об участниках могут быть использованы Организатором в любых рекламных и (или) информационных материалах, связанных с проведением Турнира, без уплаты какого-либо вознаграждения участникам. Все права на такие рекламные материалы принадлежат Организатору.
- 13.2. Участие в Турнире предполагает ознакомление и полное согласие Участников с настоящими Правилами, и принятие на себя обязательства соблюдать все их условия и требования.
- 13.3. Для обеспечения честной игры и поддержания здорового соперничества Организаторы Турнира также оставляют за собой право выносить решения по вопросам, не предусмотренным или не освещенным подробно в настоящем своде правил.
- 13.4. Организаторы Турнира оставляют за собой право дополнять, удалять и иным образом изменять правила, изложенные в настоящем своде правил, уведомляя об этом участников Турнира.
- 13.5. По запросу Организатора Турнира каждый игрок соглашается участвовать в интервью для СМИ, трансляции, фото- и видеосъемках или других мероприятиях для СМИ. Организатор Турнира обязуется помочь игроку сделать фото / видео запись, предоставив инструкции (рекомендации), как это сделать. Игроки не могут отказать в участии в фото / видеозаписи.
- 13.6. Связь с Организаторами и Судьями Турнира:  
E-mail: [besa.dota@gmail.com](mailto:besa.dota@gmail.com)  
Telegram: [@Dell1ght](https://t.me/@Dell1ght)  
[Паблик VK](https://vk.com/pablik_vk)