

РЕГЛАМЕНТ

"Dota 2"

«Московская школьная киберспортивная лига»

ГЛАВА 1 **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящий Регламент определяет порядок проведения соревнований по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 в Старшем Дивизионе.

1.2. Соревнования по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 являются частью МШКЛ.

1.2.1 Информация, размещенная на официальном сайте, считается донесенной после её размещения.

Размещенные материалы на сайтах-партнёрах, или же других ресурсах не являются официальными, и информация, размещенная на них, может отличаться от материалов, размещенных на официальном сайте.

Организаторы Лиги не несут ответственности за другие ресурсы.

1.3. Версия игры – лицензионная «Dota 2» последней версии на момент каждой встречи.

1.4. Организаторы Лиги не предоставляет каких-либо гарантий и не принимает претензии, связанные с тем, что сервисы, предоставляющие доступ к компьютерным играм соревнования и связанные с деятельностью по проведению Матчей по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2, будут работать непрерывно и без ошибок.

1.5. Компьютерные игры и сервисы, связанные с деятельностью по проведению Матчей по Спортивированной Компьютерной Игре, смежные с ними права, названия, аудио и/или визуальные объекты, связанные с интеллектуальной собственностью, включая без ограничения патенты, авторские права, торговые марки, торговые секреты и все другие связанные с этим права собственности, принадлежат компаниям разработчикам и/или их лицензиарам или издателям.

1.6. Кроме Игроков матча в игре присутствовать могут только

Официальные лица МШКЛ, в том числе: Судьи, Комментаторы, Оператор Матча, Режиссеры.

1.7. Дата и время проведения матчей публикуются на сайте: <https://cybermos.ru/tournament/dota2/online/mshkl-2-sezon-starshiy-divizion-dota-2/>

1.8. Каждый четверг в 12:00, на сайте публикуется актуальное расписание на игровую неделю.

1.9. Перенос встречи: Предложения о переносе встречи, принимаются до 21:00, с момента публикации актуального расписания. Перенос встречи можно запросить только на понедельник, основной игровой день, и вторник, следующий день после основного игрового.

1.10. Договариваться о переносе встречи могут: Ответственный представитель от школы; Капитан команды.

1.11. Перенос встречи должен быть согласован с судьёй соревнований.

1.12. В случае несогласования с судьёй, матч играется строго по расписанию

1.13. Связь между судейской коллегией и участниками (капитанами) соревнований осуществляется при помощи telegram чата:

«МШКЛ 2 сезон Dota 2 Старший дивизион.»;

С возникновением непредвиденных и форс-мажорных обстоятельств, главный судья может рассмотреть заявку о переносе встречи.

1.14. После 21:00 заявки не рассматриваются.

1.15. Официальный язык соревнования по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 — русский.

1.16. Организаторы Лиги и Судьи МШКЛ не несут ответственности за качество Интернет-соединения устройства Игрока.

ГЛАВА 2

ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1 К участию допускаются команды из 5 игроков: учащиеся школ 9-11 классов.

2.2 Каждая команда вправе заявить до двух замен.

2.3 Участники Соревнования должны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время.

2.4 К участию в МШКЛ допускаются только Команды и Игроки, чьи данные были указаны в заявке на участие Команды и прошли регистрацию согласно Положению.

2.5 Игрок может участвовать в МШКЛ только в одной Команде, и он не должен быть зарегистрирован в других Составах.

2.6 Все Игроки должны использовать одну учетную запись в течение

всего сезона МШКЛ.

2.7 Все Игроки должны иметь аккаунт Steam.

2.8 Игроки должны использовать один и тот же игровой ник в течение сезона.

2.9 Во время матча игроки должны использовать ник, не нарушающий положения регламента.

2.10 Игроки имеют право использовать свои игровые девайсы.

2.11 Каждый игрок обязан уважительно относиться к Судьям соревнования, другим Официальным лицам МШКЛ и участникам соревнований.

2.12 Игрокам соревнования запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции без согласования с Организаторами Лиги.

2.13 Участники обязаны ознакомиться и соблюдать следующие официальные документы платформы Steam:

https://store.steampowered.com/Subscriber_Agreement/Russian/

2.14 Матчи проводятся на персональном компьютере.

2.15 Ограничений по полу нет. Допускаются Команды со смешанным составом.

2.16 Участники обязуются проверять информацию на официальном сайте Соревнования раз в сутки (24 часа). [Турниры - Московский Киберспорт \(cybermos.ru\)](#)

ГЛАВА 3

СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

3.1 Сезон МШКЛ проводится в несколько этапов:

- Регулярный чемпионат (online)
- Play Off (online)/(LAN)
- Финал (LAN)

3.2 Регулярный чемпионат

Регулярный чемпионат проходит с 25 сентября по 3 декабря 2023 года (10 недель).

Матчи по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 проходят по швейцарской системе, в формате online, BO1.

3.3 Play Off

Проходит по олимпийской системе, в формате BO1/BO3

Play-Off стадия проходит с 4 декабря по 15 декабря 2023 года.

3.4 Финал (LAN)

Проводится среди 4(четырёх) Команд по олимпийской системе, в LAN формате, BO3 финал нижней сетки; BO3 финал верхней сетки; BO5 гранд-финал, по адресу: 5-я Парковая ул., 51, Москва. Место проведения может быть изменено по решению Организатора.

3.5 В зависимости от количества Игроков в Спортивированной Компьютерной Игре, Организаторы Лиги имеет право менять формат проведений соревнований для этой Спортивированной Компьютерной Игры.

ГЛАВА 4

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

4.1 Все Игры МШКЛ проводятся с помощью АОС.

4.2 Формат: 5x5

4.3 Правила создания лобби:

- Все Игроки обязаны поставить режим «В сети».
- Лобби создают капитаны команд, которые находятся с левой стороны сетки.
- Лобби в игре создается в режиме «Captains Mode».
- Название лобби создается по формату: “Название учебного заведения vs Название учебного заведения”.
- Капитан который создает лобби, высылает пароль в личные сообщения своему оппоненту.
- Капитаны приглашают своих игроков.
- Капитан, который создает игровое лобби обязан предоставить: название лобби и пароль в telegram чат. Согласно пункту 1.8.1
- Сервер: Западная Европа.(люксембург)
- Тип лобби: Закрытое.
- Включить читы: Выкл.
- Наличие тренера: запретить.
- Зрители: запрещены.
- Капитанам поставить логотип и название команды. (Название команды должно отображать Ваше учебное заведение: ГБОУ и номер/название.

4.4 Выбор стороны и право пика решается монеткой в матчах до одной победы (best of 1).

4.5 В матчах до двух побед (best of 3) в первой игре сторону или стадию пика выбирает Команда стоящая выше по турнирной сетке, во второй игре первыми выбирает противоположная Команда. Если матч дошел до счета 1:1 право выбора стороны или стадии пика решает монетка.

4.6 Если Игрок зашел в лобби, то он автоматически подтверждает свою готовность.

4.7 Во время матча Игроки вправе поставить техническую паузу. Не более 5 (пяти) минут. Судья вправе отменить паузу, если у Команды не осталось пауз на матч и оппоненты не согласны ждать.

4.8 Для одержания победы над противником необходимо

разрушить главное строение противника Трон.

4.9 Скриншот с результатом Матча, обязуются предоставить Капитаны Команд или Ответственный представитель учебного заведения, в telegram чат в формате “Команда 1 Команда 2 победитель команда X” +скриншот .

4.10 В случае, если результат матча выставлен неправильно, необходимо оповестить об этом Судью.

4.11 Педагоги/Капитаны Команд обязаны хранить скриншоты всех побед/поражений до конца проведения соревнования по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2, а также по первой просьбе предоставить их Матчевому/Главному Судье соревнования.

4.12 Ожидание противника - 10 минут от официального назначения матча.

4.13 Задерживать начало матча запрещено.

4.14 По просьбе Педагога, Матчевый Судья вправе дать дополнительное время ожидания.

4.15 Перерывы между Матчами в Финале не должны превышать 10 (десять) минут.

4.16 Если у Игрока во время стадии пиков и банков произошли технические неполадки, то стадия пиков и банков заканчивается и лобби пересоздается в режиме All pick, с теми же героями, которые выбрали Команды после стадии пиков банков.

Для подтверждения слов Игрока, Судья может потребовать скриншот игры, на котором будут видны технические неполадки.

4.17 Коммуникация во время матча, а также спорные и организационные вопросы решаются в telegram чатах.

4.18 Если человек утверждает, что во время пиков его персонаж выбирается случайным образом, без его согласия, то игра должна быть пересоздана в режиме All Pick, с теми же героями, которые выбрали Команды после стадии пиков банков.

Все спорные вопросы по этому поводу решаются с Судьей соревнований по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2.

4.19 Организатор оставляет за собой право, не допустить и/или дисквалифицировать Участника/Команду, если название их игровых имен (никнеймов) или название Команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (кроме случаев наличия у таких Участников лицензий и иных юридических документов, разрешающих иметь такое название и/или никнейм);
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам других Участников или команд Турнира;
- сходны или идентичны названиям и/или никнеймам официальных лиц Турнира;
- сходны или идентичны именам и/или прозвищам любых публичных политических или религиозных деятелей;

- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение и символику;
- имеют завуалированное оскорбительное, нецензурное, или непристойное значение (в том числе на иностранных языках);
- мешают внутри игровому процессу, или процессу комментирования матчей.
- Картинки в профиле Игроков не должны содержать прямое и/или косвенное, оскорбительное и/или нецензурное изображение.

4.20 Участники Плей-офф стадии обязаны выступать в форме спортивного клуба своего учебного учреждения.

4.21 Если формы не будет МШКЛ предоставит свою.

4.22 В игровом лобби могут присутствовать только Игроки данного Матча по турнирной сетке, Комментаторы, Обсервер, Режиссер.

4.23 За нарушение любого из пунктов настоящего Регламента, Матчевый/Главный Судья вправе принять решение о наказании в виде дисквалификации Игрока или Команды на 1 (одну) игру и более.

4.24 Запрещено:

- Написание “gg” или “ggwp” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения.

ГЛАВА 5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ

5.1 Если одни из Команд опаздывает больше чем на 10 минут ставится поражение в матче, при формате до 1 победы (best of 1).

5.2 Если одна из Команд опаздывает больше чем на 10 минут ставится поражение в первой игре, если опаздывает больше чем на 20 минут ставится техническое поражение в матче, при формате до двух побед (best of 3).

5.2.1 В случае неявки одной из команд, Команды должна создать игровое лобби и прислать скриншот в telegram чат, согласно пункту 1.8.1.

5.3 Дисконектом считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

5.4 В случае возникновения технических неполадок у Игроков, Игрок обязан сообщить об этой проблеме Матчевому Судье незамедлительно, при сообщении технической проблемы после

завершения матча она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

5.5 Если Команда или один из ее членов испытывает технические проблемы, она имеет право на паузы, после постановки паузы, команда поставившая ее должна сообщить в общем чате игры причину паузы. Общее количество пауз не может быть более трех за матч.

5.6 Общая длительность технических пауз в одной игре не должна превышать 10 минут (5 минут на команду).

5.7 Команда, которая поставила на техническую паузу матч, должна объяснить причину Матчевому Судье в общем чате игры.

5.8 Если после паузы один из Игроков снял паузу без предупреждения Команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияло на матч, Команде может быть засчитано техническое поражение по решению судьи, для этого нужно предоставить доказательство в виде скриншота или записи матча.

5.9 В случае переигровки матча Игроки должны выбрать тех же персонажей, что были выбраны после стадии пиков банков.

5.10 В случае отключения одного из Игроков от игры и невозможности его переподключения, Команда продолжает играть или ей засчитывается поражение в текущем матче.

5.11 Для более быстрого и верного вынесения решения все Педагоги/Игроки Команды обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.

5.12 Технические неполадки в устройстве Игрока во время Регулярного чемпионата, ведущие к разрыву интернет-соединения, к некорректному запуску игры или некорректной игре будут засчитаны как техническое поражение в текущем Матче.

5.13 В случае Технических неполадок и разрывов соединения, не зависящих от игрока, назначается переигровка.

5.14 Систематическое возникновение разрыва интернет-соединения у одного из Игроков во время матча может быть рассмотрено Матчевым Судьей как намеренное, что приведет к техническому поражению в матче.

5.15 Отмена уже начатого Матча или намеренный выход из лобби будут засчитаны как техническое поражение в матче.

5.16 Все претензии по результату Матчей принимаются к рассмотрению Судьей в течении 10 минут после окончания Матча.

5.17 Если претензий к результату в течение 10 минут указанного срока не поступает, то результат Матча больше не пересматривается.

5.18 Организаторы Лиги соревнований не несет ответственность

за техническое состояние принадлежащих Игроку устройств.

5.19 В случае возникновения ситуации, не описанной в настоящем Положении, а также в настоящем Регламенте Спортивированной Компьютерной Игры, решение принимает Главный Судья на основе:

Положительного опыта подобных ситуаций на крупных киберспортивных турнирах по данной Спортивированной Компьютерной Игре;

Экспертного мнения участников Главной Судейской Коллегии.

5.20 Решение судейской коллегии, являются конечным и не подлежит обсуждению.

Глава 6

ПРАВИЛА И НАРУШЕНИЯ

6.1 Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие настоящему Положению МШКЛ, а также пользовательскому соглашению игры Dota 2.

6.2 В случае нарушения игроками правил данного регламента, главный судья соревнований выносит вердикт, который не подлежит обсуждению.

6.3 Запрещенные приемы нечестной игры:

- Использование любых сторонних программ, программ, влияющих на игровой процесс, или дающих Игроку любые дополнительные сведения о положении дел противника;
- Мониторинг трансляции или получение подсказок от третьих лиц;
- Использование любых багов или игровых недоработок с целью получения преимущества над оппонентами - запрещены.

6.4 Плохие манеры и неспортивное поведение:

- Употребление нецензурной лексики Игроками;
- Любые оскорблении в адрес Игроков, Педагогов, Комментаторов, Судей и других Официальных лиц;
- Необоснованные паузы в игре или иные формы затягивания Матча;
- Избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате Матча;
- Намеренный разрыв соединения с сервером;
- Прочие проявления неспортивного поведения. Право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остается за Судьёй;
- Опоздание на Матч более чем на 10 минут.

6.5 Покидать игровое место Игрок может только между Матчами, при этом время паузы между играми не должно превышать 10 минут.

6.6 Ставки:

- Всем Игрокам, Судьям, Педагогам и иным Официальным лицам МШКЛ запрещается принимать участие в ставках на Матчи МШКЛ;

- Намеренный проигрыш Игрока, действующего самостоятельно, или по договоренности с третьими лицами, категорически запрещено Организатором Лиги. Любые факты такого поведения, ставшие известными Организатором Лиги, повлекут за собой обращение в компетентные органы с целью проведения факта их соответствия законам Российской Федерации.

6.7 За достоверность сведений, предоставляемых при Регистрации, в соответствии с регламентом, несет ответственность Педагог. В случае предоставления недостоверных сведений на Команду налагается наказание, устанавливаемое Главной Судейской Коллегии.

6.8 Игрокам запрещается передача своей учетной записи третьим лицам для их выступления на соревнованиях по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 под видом Игрока.

6.9 Участие в МШКЛ в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически воспрещено.

6.10 Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей соревнования по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты Матча.

К таким ситуациям относятся:

- угрозы и/или оказание морального давления на Игрока;
- предложение намеренно проиграть свой Матч; просьбы раскрыть свою стратегию игры в Матче;
- попытку проинформировать Игрока о том, какую стратегию собирается использовать его оппонент;
- иные действия, способные негативно повлиять на выступление Игрока на соревнованиях по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2.

6.11 Если Игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, и не сообщив это Матчевом Судье, это дает право Главному Судье дисквалифицировать Игрока без предупреждения и наказать Игрока на свое усмотрение и в зависимости

от тяжести нарушения.

6.12 Игроки и Педагог Команд должны содействовать соблюдению принципов честной игры (так называемый «Fair Play») и обязаны незамедлительно информировать Судей соревнований по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 о любых попытках третьих лиц повлиять на результат Матча.

6.13 Отказ Игрока от информирования Матчевого Судьи соревнования по Спортивированной Компьютерной Игре Dota 2 о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Главным Судьей как злонамеренное нарушение.