

Регламент FIGHT CLUB

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 Форс-мажор.
- Глава 8 Предупреждения, замечания и баны.
- Глава 9 Порядок рассмотрения жалоб.
- Глава 10 Призовой фонд и его распределение.
- Глава 11 Порядок выплаты призового фонда.
- Глава 12 Другие условия.

1. Общая информация

Мы хотим возобновить клубную историю, наполнить клубы игроками, как это было совсем недавно и устроить настоящий «Fight Club».

Турнир «Fight Club» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые [Белорусской Ассоциацией Компьютерного Спорта](#), при поддержке [VOKA](#), среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры Dota 2 (далее — Игра), постоянно проживающих на территории Республики Беларусь.

Организатор турнира, или Организатор — [Белорусская Ассоциация Компьютерного Спорта](#).

Турнир включает в себя 16 квалификаций, которые проходят в разных компьютерных клубах и аренах. Призом за победу в квалификации является оплата проезда и проживания на финальную стадию турнира Fight Club, которая состоится 2-3 апреля.

Каждый компьютерный клуб, в котором проводятся квалификации, обладает слотом в регистрации для участия их команды в квалификациях клуба.

Игроки без команды могут найти себе тиммейтов в специальном обсуждении:

Поиск команды для соло игроков : [Обсуждение в группе](#)

2. Формат проведения

Дисциплина: Dota 2.

Формат игры: 5x5.

Режим игры: Captains Mode.

Формат квалификаций:

Квалификации проходят в компьютерных клубах. Организаторы подготавливают Single Elimination сетку из зарегистрированных участников, где все матчи, кроме финала, играют в формате bo1 (финал bo3). По итогам квалификаций на Main Event от каждого клуба попадает по одной команде.

Лобби игр квалификаций по умолчанию создают игроки команд, если иное не оговорено Судьями. После создания лобби игроки должны сообщить данные для входа в лобби оппонентам.

После окончания игры команды, как можно скорее, должны сообщить Судье клуба результаты матча.

Начало игр: Уточняйте в социальных сетях Компьютерного клуба/Арены.

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

3. Правила игры на турнире

- 3.1. Продолжительность игры — до определения победителя.
- 3.2. Победителем игры считается команда, которая уничтожит крепость противника.
- 3.3. За использование багов карты команда может получить техническое поражение в игре.
- 3.4. Предметы игрока, покинувшего игру, остаются у его героя или подлежат продаже. Разрешено использовать этого героя и не продавать предметы.

4. Подготовка к игре

- 4.1. За 30–60 минут до начала матчей игрокам необходимо явиться на место проведения в Компьютерный клуб/Арену указанный при регистрации.
- 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 во3, 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, находится в лобби запрещено.

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, отжавшую 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, 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.
- Оскорбления и провокации — оскорбления 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. Форс-мажор

- 7.1. При возникновении технических проблем у Организаторов, матч может быть остановлен и перезапущен.
- 7.2. 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.
- 7.3. 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.

8. Предупреждения, замечания и баны

- 8.1. Игроки могут получить замечания и предупреждения за нарушение регламента.
- 8.2. Два замечания равняются одному предупреждению.
- 8.3. Если игрок получает два предупреждения, то его отстраняют от участия в Турнире и, возможно, на остальных ивентах Организаторов Турнира на срок, установленный Организаторами.

9. Порядок рассмотрения жалоб

- 9.1. О жалобах, связанных с самим матчем, нарушение правил отдельными игроками, командами, нужно сообщить Организаторам Турнира не позднее шести часов после окончания матча.
- 9.2. После этого необходимо заполнить [Форму жалобы](#).
- 9.3. Все решения Судей, касаемо правил, являются ситуативными и могут трактоваться под каждый игровой эпизод с отдельными особенностями.
- 9.4. Решения Судей по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 9.5. Игроки обязаны делать скриншоты и видеозаписи возможных инцидентов для вынесения решения о ходе, либо по ходу матча. Без предоставления доказательств администрация в праве не менять результаты уже сыгранной игры или не засчитать техническое поражение сопернику.
- 9.6. Если какой-либо Судья Турнира, по вашему мнению, нарушил правила, грубо общался, или же был некомпетентен в каком-то вопросе, вы можете пожаловаться на него, заполнив [Форму](#).

10. Призовой фонд и его распределение

- 10.1. Призовой фонд финальной стадии турнира **Fight Club** составляет : 5 000 белорусских рублей.

10.2. Распределение по местам на турнире:

- 1 место — 2 000 белорусских рублей.
- 2 место — 1 500 белорусских рублей.
- 3 место — 1 000 белорусских рублей.
- 4 место — 500 белорусских рублей.

10.3. Призовые перечисляются за вычетом подоходного налога (13%).

11. Порядок выплаты призового фонда

- 11.1. В течение 7 календарных дней после окончания турнира Организатор свяжется с игроками-призерами для получения данных для выплаты приза.
- 11.2. В течение 7 календарных с дней с момента получения письма игроки-призеры должны предоставить данные для выплаты призовых.
- 11.3. В случае непредоставления данных для выплаты приза в указанный срок, срок выплаты приза Организатором может быть увеличен.
- 11.4. Организатор выплачивает приз игрокам-призерам в течение 60 (шестидесяти) календарных дней с предоставления данных.
- 11.5. Призовые могут отправляться на международные карты Visa или Mastercard, указанные игроками.
- 11.6. При ошибке, совершенной игроками при указании данных банковских карт, Организаторы Турнира ответственности не несут.
- 11.7. Если капитаном команды является несовершеннолетний, то приз может быть выплачен родителям, опекунам, другим законным представителям, или же другому лицу, которое укажет капитан команды.

12. Другие условия

- 12.1. 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.

- 12.2. Участие в Турнире предполагает ознакомление и полное согласие Участников с настоящими Правилами, и принятие на себя обязательства соблюдать все их условия и требования.
- 12.3. 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.
- 12.4. Организаторы Турнира оставляют за собой право дополнять, удалять и иным образом изменять правила, изложенные в настоящем своде правил, уведомляя об этом участников Турнира.
- 12.5. 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.
- 12.6. Связь с Организаторами и Судьями Турнира в [официальной группе VK](#).