Регламент проведения турнирных игр по дисциплине Dota 2.

1. Общая информация

Дисциплина: DotA2 Способ соревнования: 5x5 1.01 Расписание сетки турнира создаётся на сайте - http://challonge.com за 20 минут до начала 1-ой игры, после окончательной регистрации команд.
1.1. Версия последняя на момент турнира
1.2. Матчм проводятся в режиме игры - Captains Mode.
1.3. Порядок пиков и банов определяется игровым модом.
1.4. Команда выигравшая жребий имеет право выбора стороны.
1.5. Если команды по ходу турнира встречаются второй раз, то они меняются сторонами в зависимости от предыдущей встречи.
1.6. Турнирная таблица по системе: Double Elimination

2. Формат проведения матчей

2.1. Продолжительность игры - до определения победителя.
2.2. Победителем игры считается команда, который полностью уничтожит замок противника (World Tree у Radiant и Frozen Throne у Dire) или вынудит его сдаться (выход из игры 2 и более людей).
2.3. В конце игры капитан победившей команды должен сохранить и предоставить судье запись id игры или скриншот подтверждающий победу в игре.
2.4. В случае если команда остановила игру (поставила паузу), возобновляет игру команда-соперник (получив согласие первой команды) или судья.
3. Запреты и ограничения во внутриигровом процессе.
3.1. За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре.

3.2. Ограничения количества предметов:

никаких ограничений, кроме ограничений предусмотренных игровым модом.
3.3. Запрещено использовать следующих героев: нет ограничений.
3.4. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру и/или карты (map hack, drop hack, trainer и т.п.);
3.5. После первого нарушения правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение или будет засчитано техническое поражение в текущей игре. После второго нарушения команда будет дисквалифицирована.
3.6. Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно).
3.7. Backdoor – РАЗРЕШЕН всех тауэров.
3.8. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке или подлежат тимселу. Разрешено использовать этого героя и не продавать айтемы, но передавать остальным игрокам запрещено.

3.9. Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена. Также запрещена передача подобным образом трофейной Divine Rapier.

4. Технические проблемы

4.1. "Дисконнектом" считается любой разрыв сетевого соединения во время игры по причине неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с питанием и т.п.
4.2. В случае дисконнекта одного или более игроков, капитан команды обязан поставить паузу, оповестить главного судью или системных администраторов и дождаться возвращения игрока в игру с возможностью продолжать игру.
4.3. В случае, если один или несколько игроков команды не могут продолжать игру по причине ненамеренного, непредвиденного "дисконнекта" произошедшего: ранее, чем прошло 10 минут игрового времени - игра переигрывается;
4.4. Если команда испытывает технические проблемы то она имеет право на паузы и технические рестарты/сохранения для того что-бы решить эти проблемы. Общее количество технических рестартов/сохранений не больше трех за игру. Суммарное время потраченное в этой ситуации - не более 15 мин. Во всех остальных случаях, помимо технических проблем, пауза теряет статус официальной и игроки могут получить предупреждение. При повторении паузы, поставленной в разрез с правилами и регламентом, команда может быть дисциплинирована.
4.5. В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях. Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию — сообщите судье краткое описание появившейся проблемы
4.6. Рестарт игры возможен только при согласии судьи курирующем игру.
4.7. Каждая команда имеет право на один Time out в одной игре. Если время time out`а вышло (не более 5 минут) – сообщите противникам чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию, или сообщив судье).

5. Прочее.

5.1. Все претензии по результату игр принимаются к рассмотрению в течении 15 минут после игры (игровые на основании просмотра реплея), если претензий в течении указанного срока не поступает, то результат игр больше не пересматривается.
5.2. Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие правила в любое время по своему усмотрению.