السورية للرياضات الإلكترونية

القواعد العامة لبطولة دوتا 2

التسجيل

- يجب على الفرق تسجيل 5 لاعبين رئيسيين.
- يمكن للفرق تغيير تشكيلة اللاعبين عن طريق التواصل مع منظمي البطولة (يجب تزويد كافة تفاصيل اللاعب البديل و كافة تفاصيل اللاعب المستبدل)
- كل فريق مشكل من (5) خمس لاعبين أساسيين (إلزامي) , مدرب (اختياري) , لاعب أو لاعبين بدلاء (اختياري)
- اللاعبين أو البدلاء أو المدرب المسجلين يمنع استبدالهم بعد بدء البطولة .
- يمنع على الفرق استخدام الأسماء التي تحتوي على ألفاظ نابية أو غير لائقة وهذه الفرق سيتم استبعادها من البطولة دون أي إنذار سابق من قبل القائمين على البطولة.

قواعد اللاعبين

- الحد الأدنى لأعمار المشاركين هو 16 عام
- يشترط امتلاك جواز سفر فعال غير منتهي الصلاحية

- كل فريق مسؤول عن أفعال كافة أعضاءه. أي لاعب يخرق قواعد اللاعبين سوف يستبعد من المباراة.
- لا يمكن لأي لاعب الانضمام لأكثر من فريق واحد في البطولة.
- يمنع على اللاعبين استخدام القوة خارج مباريات اللعبة من أجل التأثير على نتيجة المباريات. عقوبات قاسية كالاستبعاد ستطبق و سوف يحرم المذنبون من المشاركة بأية بطولات أخرى تقيمها **السورية للرياضات الالكترونية**.
- يمنع استخدام خطاب يدل على الكراهية أو العنصرية أو السخرية ضد الدين او العرق او اللون او الجنس .
- على اللاعبين الالتزام بالروح الرياضية مع المنافسين واحترام المنافسين والمنظمين والحكام .
- على الفرق التصرف بتواضع و التأكيد فيما بينهم على الالتزام بهذه القواعد لضمان مرور البطولة بسلاسة.
- أي خلاف يجب توجيهه مباشرة للقائمين على البطولة ليتم حله.

قواعد عامة

1. على اللاعبين و الفُرق استخدام أسمائهم التي سجلوها بالبطولة في اللعبة.

2. يمنع على اللاعبين بث مباريات البطولة التي يلعبونها.

3. على جميع اللاعبين أن يكونوا مسجلين بشكل رسمي في الفريق الذين يمثلونه.

4. يمنع اللاعبون من مغادرة قاعة اللعب قبل انتهاء المباراة بدون إذن القائمين على البطولة.

5. يسمح لكل فريق بإحضار مدرب واحد (كوتش) خلال مرحلة الاختيار فقط.

6.على جميع اللاعبين التأكد من استقرار اتصالهم بالإنترنت قبل البطولة وأثناء البطولة.

7. في حال انقطاع الاتصال بالانترنت اثناء اللعب يعتبر الطرف المنافس فائزا في الجولة بغض النظر عن النتيجة قبل انقطاع الاتصال.

التحكيم و مواضيع النزاع

1. جدولة مواعيد المباريات و تحكيمها يتم عن طريق المنظمين للبطولة. المنظمون سيتخذون القرارات تبعا للضوابط التالية ومن ثم سيعلمون الفرق بقراراتهم. في الحالات القسرية أو الغير مذكورة أدناه سيعود القرار إلى المنظم الرئيسي.

2. من جهة الفريق, فقط كابتن الفريق, المدرب (كوتش), المدير أو مالك الفريق يسمح لهم بالتواصل بخصوص أية مشاكل. أية اعتراضات يجب تقديمها خلال 15 دقيقة بعد نهاية المباراة, أية اعتراضات بعد ذلك لن يتم مراجعتها.

3. قرارات المنظمين مطلقة و غير قابلة للنقاش.

4. إذا تبارى فريقان و لم يتم تقديم اعتراضات خلال 15 دقيقة من نهاية المباراة لن يتم إعادة لعب المباراة تحت أية ظروف.

5. يحق لـ **السورية *للرياضات الالكترونية*** إعادة النظر بأي قرار اتخذه المنظمون.

العقوبات التأديبية و الغرامات

1. التأخر لمدة 20 دقيقة عن المباراة عقوبته خسارة الفريق المتأخر في هذه المباراة الواحدة ،الوقت المستقطع بين المباريات لا يتجاوز 10 دقائق, و على الفريقين أن يكونا جاهزين لمرحلة الاختيار بحلول ذلك الوقت.

2. يمنع الرهان بجميع أنواعه (باستخدام مال حقيقي أو الكتروني , و حتى باستخدام أغراض ضمن دوتا 2) من قبل لاعبي الفريق, المدربين , المدراء أو أي ممثلين آخرين للفريق و عقوبته خسارة المباراة + استبعاد نهائي من البطولة.

3. محاولة تخريب المباراة أو المغادرة غير المصرح بها للمباراة عقوبتها خسارة المباراة.

4. إهانة الخصم عقوبته تحذير ثم خسارة المباراة في حال تكرار الإساءة.

5. إهانة طاقم العمل, الإداريين أو المنظمين للبطولة عقوبته خسارة المباراة.

6. استخدام البرامج الجانبية التي تؤثر على المباراة عقوبته خسارة المباراة و استبعاد نهائي من البطولة.

خواص المباراة

1. كافة المباريات يتم إنشاؤها من قبل المنظمين قبل 10 دقائق أو أقل من بدء السلسلة وسيتم مشاركة كلمة سر اللوبي **Lobby** مع الفريقين.

خصائص اللوبي :

Game Mode : Captains mode

Server location : Europe west

Lobby Visibility : Public

Starting team : See rule 2 below

Enable cheats : OFF

All Chat : ON

Fill Empty Slots With Bots : OFF

Spectators : Enabled

Dota 2 TV Delay : 5 mins

2. كل فريق عليه أن يتواجد في اللوبي قبل خمس دقائق من بداية المباراة من أجل تحديد الفريق الذي سيبدأ بالاختيار عن طريق قرعة.

3. يمنع المشاهدون, مدراء الفرق و لاعبو الفرق الأخرى من التواجد في اللوبي. فقط التشكيلات الرئيسية للفريقين مسموح لهم بدخول اللوبي.

4. يمنع استخدام الإيقاف المؤقت pause في المباراة إلا في الحالات الطارئة أو المشاكل التقنية و على من يستخدم الإيقاف المؤقت أن يخبر الجميع بسبب الإيقاف عن طريق المحادثة الجماعية ضمن اللعبة.

5. مدة المباراة : تستمر المباراة حتى معرفة الفريق الفائز. الفريق الفائز هو الفريق الذي يدمر Ancient الفريق الخصم أو يجبره على الاستسلام.

6. إذا حدث خطأ في اللعبة أو Bug يؤثر على قيم اللعبة أو طريقة اللعب, أو إذا حدثت مشاكل خارجية لا يمكن تجاهلها في قاعة اللعب عندها سيتم إعادة المباراة.

7. إذا اعتقد أحد اللاعبين أنه يختبر خطأً أو Bug فعليه إيقاف اللعبة و إخبار الحكم بشكل مباشر.

8. على كابتن كل فريق أن يتأكد أن كل أعضاء فريقه قد انتهوا من تعديل الإعدادات حسبما يناسبهم قبل بداية المباراة.

9. يسمح للمدربين بالتواجد مع اللاعبين و مناقشة الخطة فقط في مرحلة الاختيار.