РЕГЛАМЕНТ ПО КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ DOTA 2

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Зарегистрироваться может любой гражданин республики Беларусь старше 14 лет.

1.2. Игроки могут принять участие в спартакиаде только представляя область, в которой они прописаны. Соответственно, команды должны состоять только из игроков конкретной области.

1.3. Все игроки должны использовать во время игр никнеймы и аккаунты, указанные при регистрации. Если никнейм не соответствует заявленному при регистрации, считается, что игрок нарушил правила соревнования и по решению судьи может получить предупреждение, техническое поражение в раунде либо полную дисквалификацию. Никнеймы не могут содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

1.4. Регистрируясь, вы соглашаетесь с текущими правилами.

1.5. Игрокам рекомендуется подписаться на ВК группы
https://vk.com/spartakiada_2020
https://vk.com/platoon.team
https://vk.com/vokatv

2. ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП

2.1. Вы должны подтвердить участие за два часа до старта отборочных. Если вы не можете подтвердить участие -

администратор может заменить вас на команду из списка ожидания.

2.2. Отборочный этап проводится по системе Single Elimination BO1.

2.3. Регистрация начинается 4 мая 2020 года и заканчивается за 2 дня до старта отборочного этапа каждой отдельной области. Старт отборочных намечен на следующие даты:

- 17 мая - Гомельская область
- 24 мая - Брестская область
- 31 мая - Гродненская область
- 7 июня - Витебская область
- 14 июня - Могилевская область
- 21 июня - Минская область

2.4. Максимальное количество участников для каждой области: 16. В гранд-финал проходит только игрок, занявший первое место.

3. ГРАНД - ФИНАЛ

3.1. Гранд-финалы соревнований будут проходить online 4 июля 2020 года.

3.2. Гранд-финалы проводятся через групповой этап и плей-офф.

3.3. Все финалисты делятся на две группы по 3 участника. В каждой группе финалисты играют по очереди каждый с каждым BO1.

3.4. По два участника из каждой группы выходят в плей-офф.

3.5. Плей-офф играется Single Elimination. Полуфиналы BO1, грандфинал BO3.

3.6. Победитель определяется суммой набранных очков, исходя из следующих правил:

- Победа 2:0 - 3 очка
- Победа 2:1 - 2 очка
- Поражение 1:2 - 1 очко
- Поражение 0:2 - 0 очков

3.7. В случае, если в результате будет несколько игроков с одинаковым количеством очков - победители будут определяться по результатам личных встреч.

3.8. В случае, если определение победителя будет затруднительно - судьи могут назначить переигровку среди претендентов.

4. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

4.1. Команда считается зарегистрированной только тогда, когда заполнит заявку через google-форму и будет одобрена администрацией.

4.2. Команда играет онлайн-квалификации в составе, указанном при регистрации. Допускается одна замена, при условии, что игрок не состоит в другой команде, зарегистрированной на данный турнир.

4.3. Зарегистрированные команды обязаны явиться на игру в установленное организаторами время. Задержка более 15 мин. является техническим поражением.

4.4. Победитель матча должен сохранить скриншоты и отправить их организаторам турнира по требованию в случае необходимости решения спорных и других организационных вопросов.

4.5. Победитель матча должен сообщить результат судьям.

4.6. Команды, ожидающие своего матча, не мешают командам и не вторгаются в процесс проведения турнира.

4.7. Все внештатные и спорные ситуации решаются судьей.

4.8. Право выбора сторон решается на взаимовыгодных условиях или путем жребия.

4.9. Зрители в игре допускаются только с разрешения судьи.

4.10. Паузы в игре разрешены (не более 3шт). Отжимать паузу разрешается только с согласия противоборствующей команды.

4.11. Общая продолжительность пауз в игре не более 10 минут. Если время прошло – сообщите противникам, чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию).

4.12. Продолжительность игры - до определения победителя.

4.13. Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит замок противника или вынудит его сдаться (написать в общий чат gg, ggwp и т.п.). Рофлить соперника таймером запрещено.

4.14. За использование багов карты команда может получить техническое поражение в игре. Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно).

4.14. Backdoor – РАЗРЕШЕН для всех тауэров.

4.15. Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в рюкзаке или подлежат продаже. Разрешено использовать этого героя и не продавать айтемы.

4.16. 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.

4.17. Если нет возможности самостоятельно решить конфликтную ситуацию необходимо сообщить судье краткое описание появившейся проблемы.

4.18. Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена.

4.19. Ограничений на количество предметов нет.

4.20. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

4.21. При нарушении правил со стороны команды, в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение, засчитано техническое поражение в текущей игре или применена дисквалификация в турнире или системе турниров.

4.22. За оскорбление команд или администрации турнира к Вам могут быть применены дисциплинарные наказания, вплоть до дисквалификации с турнира.

4.23. По умолчанию, в турнирах Dota2, матчи играются на сервере - Люксембург (на данный момент самый стабильный сервер для проведения турниров).

4.24. Версия игры - Latest (последняя) . Если командам неудобно играть на дефолтном сервере они могут приватно и обоюдно договориться об устраивающем их. Если договориться не получилось - см. предыдущий пункт.

5. ПАУЗЫ В ИГРЕ

5.1. Правилами сообщества установлен суммарный лимит паузы - 10 минут.

5.2. Если противник превысил это время, отжимать паузы без их уведомления и разрешения нельзя.

6. СТРИМЕРЫ

6.1. Комментировать матчи Dota2 имеют право только стримеры, одобренные администрацией.

6.2. От официальных стримеров, без аргументированной на то причины, отказаться нельзя!

6.3. При сомнении, что комментатор, зашедший в вашу игру имеет право её комментировать, можно попросить ссылку на список стримеров.

6.4. Комментаторы обязаны предоставить ссылку, сообщить свой никнейм и канал твитча, что и является прямым доказательством того, что этому комментатору можно кастить матчи.

7. АКЦЕНТИРУЕМ ВНИМАНИЕ НА ИГРЕ

7.1. Не создавайте конфликтов противникам и судьям! Играйте в свое удовольствие и набирайтесь игрового опыта.

8. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

8.1. Организаторы оставляют за собой право редактировать эти правила в любой момент турнира.

8.2. Организаторы оставляют за собой право приостановить участие любого игрока и команды на турнире.

8.3. Организаторы и судьи имеют право принимать решения, идущие вразрез с текущей версией правил.

8.4. Организаторы и судьи имеют право принимать собственные решения в ситуациях, не описанных данными правилами.

9. СПИСОК ОФИЦИАЛЬНЫХ КАНАЛОВ ТРАНСЛЯЦИЙ

9.1. https://twitch.tv/platoon_media
9.2. https://voka.tv

10. СУДЬИ

10.1. https://vk.com/panda_platoon
10.2. https://vk.com/classikby / Discord: classikby#1136