

# 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/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 В01, грандфинал В03.

**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 играют 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](https://twitch.tv/platoon_media)

**9.2.** <https://voka.tv>

## **10. СУДЬИ**

**10.1.** [https://vk.com/panda\\_platoon](https://vk.com/panda_platoon)

**10.2.** <https://vk.com/classikby> / Discord: classikby#1136