



**Технические правила
Всероссийской киберспортивной лиги
по дисциплине «Dota 2»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.3 Кроме Участников матча в игре присутствовать могут только Организаторы, в том числе Судьи, Комментаторы и Обсерверы официальных трансляций.

1.4 Начало соревнований – в будние дни в 16:00, в выходные дни 10:00

1.5 Основные ресурсы - официальный сайт Российского движения школьников (рдш.рф), официальная группа Лиги «Киберспорт РДШ» в социальной сети «ВКонтакте» (vk.com/kiber_igra), мессенджер Telegram (t.me/cyberleague_rus_bot), платформа проведения Лиги «VK Play» (vkplay.ru).

2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1 Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм.

2.2 Участник может участвовать в Лиге только в одной Команде, только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним Участником. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

2.3 Участник должен использовать только игровой ник, который был указан в заявке.

2.4 Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Лиги и его Участникам.

2.5 Участникам Лиги запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

2.6 За нарушение требований технических правил Команда или Участник могут быть дисквалифицированы.

3. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Формат: «Single Elimination».

3.2. Матчи по системе «Single Elimination» представляют собой индивидуальные игры Участников в формате «Команда на Команду».

3.3. Формат матчей - bo1, формат финального матча и матча за 3 место —bo3.

3.4. Число игровых дней - 2.

4. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

- 4.1. Матч проходит между двумя Командами по 5 Участников.
- 4.2. Матчи, кроме финала и матча за 3 место, проводятся в формате в формате bo1.
- 4.3. Финальный матчи и матч за 3 место проводятся в формате bo3.
- 4.4. Пауза между матчами должна составлять не больше 15 минут. Именно столько времени дается Командам на предоставление скриншота с результатом прошлой игры, поиск и ожидание оппонента. Таймер в 15 минут начинает отсчитываться с момента, когда обе Команды, для которых был назначен матч, доиграли предыдущие матчи.
- 4.5. После окончания игры капитан Команды, победившей в матче, обязан отправить результаты судьям. Результаты, отправленные не по форме, не принимаются. При повторной неверной отправке результатов победившей стороне присуждается поражение в данном матче. Оспариванию данное решение судьи не подлежит.
- 4.6. Лобби создается Участником-капитаном Команды, находящейся в верхней ячейке турнирной сетки.
- 4.7. Выбор стороны и право пика определяются способом «монетки» в лобби. При отсутствии возможности выбора стороны монеткой используется Команда /roll капитанами Команды.
- 4.8. При серии bo3 после игры Команды меняются стороной и правом последнего выбора.
- 4.9. Третий матч серии используется новый бросок монетки или /roll.

5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

- 5.1. Параметры игрового лобби:
 - 5.1.1. Режим игры: Captain mode. Сервер: Западная Европа. При необходимости или в случае недоступности сервера его можно заменить, уведомив Судью.
 - 5.1.2. Название лобби: название Команды, создающей лобби, + приписка «РДШ» на русском языке; пароль: 123. Использовать другие название и пароль строго запрещено.
 - 5.1.3. Видимость лобби: Публичное.
 - 5.1.4. Право первого выбора: автоматически (Броском монетки).
 - 5.1.5. Зрители: запрещены.
 - 5.1.6. Наличие тренера: запрещено.
 - 5.1.7. Читы: запрещены.
- 5.2. Если Командам неудобно играть на дефолтном сервере, они могут выбрать другой сервер, которых их устроит. После старта игры претензии относительно выбора сервера не принимаются.
- 5.3. Команда, зашедшая в лобби, автоматически подтверждает свою

готовность.

5.4. Побеждает Команда, уничтожившая главное здание (трон) противника, или вынудившая Команду противника покинуть игру. Покинутой игрой считается написание “gg” в чат. Если “gg” было однократно прописано случайно и отменено в течение 3 секунд, игра продолжается.

5.5. В случае, если результат матча выставлен неправильно, необходимо связаться с ГСК.

5.6. Ожидание противника - 10 минут от официального назначения матча.

Начинать матч в случае возможности проведения до официального времени проведения тура разрешается только при уведомлении Организаторов.

5.7. Задерживать начало матча запрещено. Вторая и последующая задержка матча может привести к дисквалификации.

5.8. По просьбе Капитана Команды Организаторы вправе дать дополнительное время ожидания.

5.9. Замены разрешены только между матчами (при играх bo1) и между сериями (при играх bo3). Во время игры замены Участников запрещены.

5.10. Во время матча писать в общий чат имеют право только капитаны Команд.

6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В МАТЧЕ, ПАУЗЫ

6.1. Каждая Команда имеет право взять не более трех пауз во время матча, при этом один из Участников в чате обязан указать причину паузы (тактическая/ техническая).

6.2. Общая длительность пауз не должна превышать 15 минут.

6.3. Допустимые причины паузы:

6.3.1. Непреднамеренный разрыв соединения;

6.3.2. Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);

6.3.3. Непредвиденные проблемы у одного из Участников.

6.4. В случае отключения одного из Участников от игры и невозможности его переподключения, его Команде засчитывается поражение в текущем матче. Если же по мнению Организаторов на стороне Команды отключившегося было неоспоримое преимущество, то победа присуждается ей.

6.5. Для более быстрого и верного вынесения решения все Участники обязаны сохранять скриншоты на момент отключения оппонента.

6.6. В случае отключения от игры обоих Участников/Команд назначается переигровка.

6.7. Технические неполадки в устройстве Участника, ведущие к разрыву интернет - соединения, к некорректному запуску игры или

некорректной игре будут засчитаны как техническое поражение в текущем матче.

6.8. Систематическое возникновение разрыва интернет - соединения у одного из Участников во время матча может быть рассмотрено Организаторами как намеренное, что приведет к техническому поражению Команды в матче.

6.9. Отмена уже начатой игры или намеренный выход из лобби будут засчитаны как техническое поражение Команды в матче.

6.10. При дисконнете всех Участников из одной Команды при длительности игры не более 5 минут с разницей в счёте не больше 5 очков назначается переигровка при тех же пиках. Переигровка также может быть назначена Судьей Лиги при спорной ситуации в матче.

6.11. В случае дисконнета одного из Участников Команды, Команда продолжает играть без него. При наличии паузы Команда может использовать ее. Участник, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.

7. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ

7.1. Все претензии касательно нарушения правил игры или результатов игры принимаются только при наличии скриншотов, «демок», записей с экрана или записей с трансляции.

7.2. Все претензии принимаются в течение 10 минут после окончания матча. По истечению 10-минутного срока претензии не рассматриваются.

7.3. Решения Организаторов по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ, НАРУШЕНИЯ

8.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к Организаторам Лиги, к официальным лицам и к другим Участникам и Командам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных слов и выражений. Любые завуалированные оскорбления – аббревиатуры, символы, смайлики в процессе игры могут привести к дисквалификации Команды.

8.2. Нецензурная брань является грубым нарушением правил поведения. За первое нарушение Организаторы вправе выдать предупреждение, за второе - назначить техническое поражение в матче, за третье – дисквалифицировать Участника или Команду с Лиги.

8.3. Запрещается получение нечестного преимущества путём использования сторонних приложений или заменой файлов игры.

8.4. Запрещается эксплуатация и умышленное злоупотребление багамив игре для получения преимущества.

8.5. Запрещено использование аккаунта другого Участника Лиги или любого другого аккаунта, не указанного в заявке.

8.6. Запрещается иметь больше одного аккаунта для участия в Лиге.

8.7. За нарушение пунктов 7.3, 7.4, 7.5 и 7.6 Участник или Команда будет дисквалифицирована с Лиги.

8.8. Запрещено написание “gg” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения.

8.9. Если после паузы одна из Команд сняла паузу без предупреждения Команды противника и подтверждения с их стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияло на матч Команде может быть засчитано техническое поражение по решению Судьи Лиги, для этого необходимо предоставить доказательства в виде скриншота или записи матча.

8.10. В матче, выбранном на официальную трансляцию, Командам запрещено сдаваться.

8.11. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Лиги, а также пользовательскому соглашению игры.

9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после их утверждения Организаторами не допускается.

9.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организаторами самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех Участников Лиги и не подлежат обжалованию.

9.3. Организаторы имеет право изменять и дополнять Регламент в любое время без предварительного уведомления об этом изменении Участников. О таких изменениях Организаторы уведомляют Участников путем размещения информации в официальных информационных ресурсах, указанных в Положении. Продолжение Участником участия в Лиге после изменения правил признается его согласием с такими изменениями.