

Технические правила по виду программы Dota 2

второго этапа спортивных соревнований

«Чемпионат России по компьютерному спорту 2018»

1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования [Регламента спортивных соревнований](#).
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 1.3. На протяжении всех этапов спортивных соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.
- 1.4. Организаторы спортивных соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.

2. Настойки игры

- 2.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:
 - Режим игры: Режим Капитанов;
 - Местоположение сервера: Люксембург;
 - Разрешить наблюдение – разрешить;
 - Наличие тренера - запретить.
- 2.2. Игровые настройки при использовании английского клиента:
 - Game mode: Captains Mode;
 - Server Location: Luxembourg;
 - Spectators – enabled;
 - Coach - disabled.
- 2.3. Перед началом матче команды по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью спортивных соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

3. Проведение матчей

- 3.1. Групповая стадия второго этапа спортивных соревнований проводится по системе «каждый с каждым», матчи в формате bo1 (до победы в одном гейме).
- 3.2. Стадия double elimination второго этапа спортивных соревнований проводится по системе с выбыванием после двух поражений, матчи в формате bo3 (до победы в двух геймах).
- 3.3. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.4. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.
- 3.5. В матче лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 3.6. По команде судьи капитаны команд выполняют команду «/roll» в чате матчевого лобби. Команда, получившая наибольшее число, выбирает либо право первого выбора персонажей (пика), либо сторону старта команды (Свет / Тьма). Во всех последующих геймах матча команды поочередно меняются сторонами и пиком.
- 3.7. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
- 3.8. Backdoor разрешен для всех «вышек».
- 3.9. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

4. Ход второго этапа спортивных соревнований

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/v3u8vbM> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести тег команды и нажать “Сохранить”.
- 4.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

- 4.3. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 4.4. Максимальное время задержки начала матча - 5 минут после старта текущего раунда.
- 4.5. После окончания матча участники должны сообщить результат в личный чат-канал судье, с указанием выигравшей и проигравшей команд. Участники обязаны делать скриншоты своих побед (размер файла не должен превышать 3Мб) и отправлять их в личный чат-канал судье.

5. Запрещено

- 5.1. Запрещается установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, используемого на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для спортсменов при проведении соревнований.
- 5.2. Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.
- 5.3. Начинать матч, или гейм неполными составами команд.
- 5.4. Вести себя неспортивно. Оскорблять противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат». Саботирование матчей соревнования. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей.

6. Паузы в гейме

- 6.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
 - Непреднамеренный разрыв соединения.
 - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

- 6.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры. Ставить паузы во время тимфайта строго запрещено!
- 6.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до двух пауз за один гейм.
- 6.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.
- 6.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

7. Технические проблемы

- 7.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
- 7.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- 7.3. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не больше 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
- 7.4. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных персонажей и количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm). В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку с теми же персонажами (пиками).
- 7.5. При дисконнекте игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.