

## **Технические правила по виду программы Dota 2**

финального 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. Финальная стадия спортивных соревнований проводится по олимпийской системе (single elimination) с матчем за третье место. Все матчи проходят в формате bo3 (до победы в двух геймах). Финальный матч проходит в формате bo5 (до победы в трёх геймах).
- 3.2. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.3. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.
- 3.4. В матчевом лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 3.5. 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.
- 3.6. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
- 3.7. Backdoor разрешен для всех «вышек».
- 3.8. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

### **4. Ход финального этапа спортивных соревнований**

- 4.1. 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.
- 4.2. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 4.3. На настройку игровой периферии даётся 10 минут. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.

- 4.4. После окончания матча участники должны сообщить результат судье.
- 4.5. При игре на сцене, каждый участник обязан использовать дополнительные звукоизоляционные и (или) вставные наушники (затычки), предоставленные организаторами. Запрещается изменять уровень громкости и (или) снимать наушники на протяжении матча, в том числе - во время паузы.

## **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. Запрещается написание “gg” в еще незаконченном гейме без последующего признания поражения в гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение. Если команда неоднократно пишет подобное, то она получает техническое поражение.
- 5.3. Запрещается начинать матч или гейм неполными составами команд.
- 5.4. Запрещается: неспортивное поведение; оскорбление участников соревнований и официальных лиц соревнований; отправка в игровой чат избыточного количества сообщений (флуд) во внутриигровой «чат»; саботирование матчей соревнования.

## **6. Паузы в гейме**

- 6.1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до двух пауз за один гейм.
- 6.2. 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.

- 6.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

## **7. Технические проблемы**

- 7.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнета.
- 7.2. При дисконнете 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 дисконнете 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 дисконнете 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.