**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА О ПРОВЕДЕНИИ ДНЯ ЗДОРОВЬЯ «ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРСПОРТА» ПО ДИСЦИПЛИНЕ DOTA 2 В ФОРМАТЕ ОНЛАЙН**

1. **ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
   1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Положения Фестиваля.
   2. Версия игры: Dota2 лицензионная Steam версия.
   3. Игры проводятся только на официальных Steam клиентах. Игроки должны использовать свой Steam аккаунт.
   4. До участия в турнире допускаются команды, полностью и корректно  
      заполнившие электронную форму заявку. После регистрации с прошедшими отбор командами связывается Организатор;
   5. Участники, предоставившие Организатору любую информацию, несут  
      ответственность за достоверность такой информации.
2. **ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ**
   1. Участник турнира должен иметь свой аккаунт Steam. Ник-неймы игроков не должны звучать оскорбительно.
   2. Игрок, подавший заявку на участие, является капитаном команды.
   3. После регистрации через электронную форму все капитаны обязаны перейти по ссылке [https://vk.me/join/AJQ1d4sQ9xc8IPH\_sDk3GBS7](https://vk.com/away.php?utf=1&to=https%3A%2F%2Fvk.me%2Fjoin%2FAJQ1d4sQ9xc8IPH_sDk3GBS7).
   4. Игрок не может состоять более, чем в одной команде.
   5. Ник-неймы запрещено менять игрокам в течение времени проведения мероприятия.
   6. Во время матчей участники обязаны использовать аккаунты, которые были указаны при регистрации.
   7. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть введен счёт матча или отписан судье турнира. Время, отведенное на стадию, начинается с того момента как стал известен соперник.
   8. При возникновении проблем с подключением на сервер, участники обязаны сообщить о проблеме в течении 1 минуты после запуска клиента игры.
   9. Запрещены публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов. Нарушение этого пункта влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.
   10. Запрещается передавать игровой аккаунт другому лицу на время проведения турнира.
   11. Турнирные таблицы размещаются на сайте:challonge.com.
   12. В конце игры капитан победившей команды обязан сохранить и предоставить судье снимок экрана (скриншот) итоговой таблицы, подтверждающий победу в игре.
   13. Капитаны команд обязаны сохранить запись игры на своем компьютере. Записи игр должны храниться у капитана в течение 10 часов после окончания матча.

**3. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**

3.1 Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная на дату проведения матча.

* 1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
  2. После окончания регистрации Судейской коллегией будет приниматься решение в зависимости от количества команд – в какой системе будет проходить турнир.
  3. Турнир разделяется на две основные стадии: групповая (BO1) и финальная (BO3).
  4. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
  5. При распределении мест по итогам группового этапа – последовательно учитываются следующие критерии:
* количество очков (победа в матче - 3 очка, поражение в матче - 0 очков);
* результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
* разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев;
* разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых трёх критериев.

3.7 При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными показателями. Время и формат переигровок назначается Организатором. В случае неявки на переигровку в назначенное время, команде присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

* 1. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
  2. 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. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
  4. Backdoor разрешен для всех «вышек».
  5. Игровые настройки при использовании русского клиента:
* Режим игры: Режим Капитанов
* Версия: Турнирная
* Местоположение сервера: Люксембург
* Разрешить наблюдение: разрешить
* Наличие тренера – запретить
  1. Игровые настройки при использовании английского клиента:
* Game mode: Captains Mode
* Version: Tournament
* Server Location: Luxembourg
* Spectators: enabled
* Coach: disabled
  1. Если командам неудобно играть на сервере, определенном данными правилами - они могут договориться об устраивающем обе стороны сервере. О подобной договоренности должен быть оповещен судья. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не принимаются.
  2. Команды в полных составах обязаны явиться на матч в указанное в расписании матчей дату и время. Допускаются опоздания команд на 15 минут.
  3. Победителем игры считается команда, который полностью уничтожит трон противника или вынудит его сдаться. Каждая команда в праве не играть какой-то из предоставленных им матчей, в результате чего им будет засчитано поражение.

**4. СУДЕЙСТВО**

* 1. С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее – Судейская коллегия) из 3 человек для решения спорных моментов;
  2. За задержку матча более чем на 15 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче;
  3. Избыточные сообщения (флуд) во внутри игровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
  4. Публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.

**5. УСЛОВИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА МАТЧА**

* 1. Запрещается использовать любое стороннее ПО влияющие на игровой процесс и облегчающих условия игры.
  2. Редактирование client.dll для camer\_distance или любой другой способ отдалить камеру запрещен, а также запрещена замена моделей деревьев на другие.
  3. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
  4. Backdoor разрешен для всех «вышек».
  5. При нарушении правил со стороны команды, ей, в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение, засчитано техническое поражение в текущей игре или дисквалификация в турнире.

**5. ПАУЗЫ (ТАЙМАУТЫ)**

* 1. Игроки вправе останавливать игру 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).
  1. Остановка игры по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры. В случае такой остановки судья, в зависимости от игровой ситуации, может выдать поставившей паузу команде замечание, предупреждение, поражение в игре или поражение в матче.
  2. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая из команд может использовать до трех пауз за одну карту.
  3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
  4. Если противник превысил время, установленное пунктом 4.1, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения времени паузы возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.  
       
      **6. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**
  5. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
  6. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза до возвращения всех игроков на сервер.
  7. При невозможности продолжить соревнования по техническим проблемам Организатор вправе перенести их на другой.
  8. 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 отключения выборы и запреты.
  9. При дисконнекте одного или более игроков и впоследствии невозможность переподключения его или из-за технических работ, обновлений и т.п. - назначается переигровка с тем же выбором героев, позиций игроков и сторон.

**7. ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ СОПЕРНИКАМИ**

7.1 Каждый игрок должен «открыть» свою страницу в социальной сети во Вконтакте для того, чтобы с ним мог связаться соперник. Игрок обязан связаться с соперником и предложить сыграть игру в турнире. Для связи используется социальная сеть Вконтакте.

**8. ПЕРЕНОС МАТЧЕЙ И ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ.**

* 1. Точные даты и время проведения матчей будут публиковаться в официальной группе не позднее, чем за 12 часов до начала соответствующего матча.
  2. Неявка на матч в назначенное время засчитывается как техническое поражение.
  3. Команды вправе использовать единственную замену, которую они включили в регистрационный лист при подаче заявки на участие в турнире. При использовании третьих лиц в качестве замен, команда, нарушившая это, правило, исключается с турнира.
  4. Запрещается переносить матчи по отдельности в серии (серия играется полностью: бо2, бо3, бо5 запрещено растягивать по одному матчу на несколько дней).

**9. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

9.1 Организатор вправе вносить изменение в Технические положения с обязательным уведомлением участников на официальной Фестиваля.

9.2 Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы турнира и являются окончательными.

**10. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

10.1 Организатор дисциплины: Фурсов Вадим +7 (904) 691 86 25, https://vk.com/id140726479.