

Технические правила по виду программы

Dota 2

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. Капитан команды обязан сохранять реплей каждого матча.

2. Настройки игры

1.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Режим Капитанов;
- Расположение сервера: Люксембург;
- Видимость лобби - Публичное;
- Включить читы - Нет.

1.2. Перед началом матча команды по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью спортивных соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

2. Проведение матчей

- 2.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 2.2. Команда, находящаяся слева на странице текущего матча, должна создать матчевое лобби.
- 2.3. В матчевом лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 2.4. 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.
- 2.5. До определения сторон игроки не должны занимать игровые места в лобби.
- 2.6. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
- 2.7. Backdoor разрешен для всех «вышек».

- 2.8. В матче побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника первой.

3. Ход спортивных соревнований

- 3.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере «ЛЧБ» и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”).
- 3.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения капитаном команды на соответствующем канале (#название_дисциплины): - “Команда А готова к матчу” или “+”.
- 3.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно создать матчевое лобби и отправить данные сопернику и судье в ЛС, либо получить данные лобби от судьи;
 - У команд есть 10 минут, чтобы зайти в лобби и выбрать карты/стороны.
- 3.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 3.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Команда А 2:1 Команда Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.
- 3.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.

4. Паузы

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

устройств или сбой игры).

- 4.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 4.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 2 (две) минуты. Каждая сторона может использовать одну паузу за один гейм.
- 4.4. 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.
- 4.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

5. Особые нарушения в игровой дисциплине

- 5.1. 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.

6. Технические проблемы

- 6.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
- 6.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 (пяти) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- 6.3. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 10 (десяти) минут с разницей в счёте не более 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).
- 6.4. 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).
- 6.5. 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.
- 6.6. При повторении одного или нескольких пунктов команде присуждается техническое поражение в матче.