



Правила по дисциплине «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. У каждого участника должен быть аккаунт на Faceit.com.
- 1.4. Капитан команды обязан сохранять реплей каждого матча.

2. Настройки игры

- 2.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:
 - Режим игры: Режим Капитанов;
 - Расположение сервера: Люксембург;
 - Видимость лобби - Публичное.

3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Команды, в назначенное время матча, должны занять свои игровые места в лобби матча с помощью бота на сайте Faceit.com.
- 3.3. В матче лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 3.4. Creepskip разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
- 3.5. Backdoor разрешен для всех «вышек».
- 3.6. В матче побеждает команда, уничтожившая «крепость» («ancient») противника первой.

4. Ход спортивных соревнований

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере <https://discord.gg/Pkg3Pyb> 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”).
- 4.2. 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 “+”.
- 4.3. 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.
- 4.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 4.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Команда А 2:1 Команда Б и скриншоты игр.
- 4.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.

5. Паузы

5.1. 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).

5.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

5.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 2 (две) минуты. Каждая сторона может использовать одну паузу за один гейм.

5.4. 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.

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

6. Особые нарушения в игровой дисциплине

6.1. 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.

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 более 5 (пяти) очков - назначается переигровка при тех же выбранных персонажах (пиках).

7.4. При дисконнете 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 повторении одного или нескольких пунктов команде присуждается техническое поражение в матче.