

## **РЕГЛАМЕНТ**

**турнира по компьютерному спорту среди студентов города  
Санкт-Петербург и Ленинградской области  
«КиберТрон» (CyberThron)  
дисциплина - боевая арена  
вид программы - Dota 2**

**Санкт-Петербург 2022 г.**

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- 1.1. Формат соревнования: группа, плей-офф
- 1.2. Максимальное количество команд -16.
- 1.3. Формат соревнований:
  - 1 - ый этап – групповой. Формат матчей GSL BO1, за исключением decider-матчей BO3, 4 группы по 4 команды, выходят две команды из группы в следующий этап.
  - 2 - ой этап – плей-офф. Формат матчей BO3.
- 1.4. Версия игры: лицензионная «Dota 2» последней версии.
- 1.5. Место проведения: г. Санкт-Петербург, Набережная Чёрной речки д. 10, «PLUS1 PREMIUM CLUB».
- 1.6. Дата проведения соревнований: 31 октября - 10 ноября 2022 года.
- 1.7. Время и место проведения мандатной комиссии: 24.10.2022 года, г. Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18. 404 каб., 14:00.
- 1.8. Формат соревнований и формат матчей может быть изменен после итогов регистрации.

## 2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

- 2.1. Матч проходит между двумя командами по 5 человек.
- 2.2. Минимум за 15 минут до времени начала матчей, установленного в расписании, проводится проверка личностей участников. Каждый игрок обязан иметь при себе документ, удостоверяющий его личность и, по первому запросу судьи соревнования предоставить селфи с документом в личное сообщение.
- 2.3. Выбор стороны и право пика определяются способом “монетки” в лобби.
- 2.4. В игре могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.
- 2.5. Creepskip разрешен («спелами» стопить «крипов» можно).
- 2.6. Backdoor – разрешен всех «тауэров».
- 2.7. Игровые настройки при использовании русского клиента:
  - Режим игры: Режим Капитанов
  - Версия: Турнирная
  - Местоположение сервера: Люксембург
  - Наличие тренера - запретить

Игровые настройки при использовании английского клиента:

Game mode: Captains Mode

Version: Tournament

Server Location: Luxembourg

Coach – disabled

Читы - нет

- 2.8. Если командам не удобно играть на дефолтном сервере - они могут договориться об устраивающем их. После старта претензии относительно выбора сервера не принимаются.
- 2.9. Побеждает команда, уничтожившая трон противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

### 3. КОНТРОЛЬ ЗА ОРГАНИЗАЦИЕЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ТУРНИРА

3.1. Организацию и контроль за проведением турнира осуществляет **Организатор турнира**

3.2. Организатор турнира осуществляет:

- утверждение настоящего Регламента (в том числе приложений к нему) и расписания турнира;
- утверждение ответственного лица за обслуживания турнира;
- утверждение итогов турнира;
- регистрацию результатов турнира и ведение протоколов турнира;
- контроль за соблюдением регламента турнира;
- утверждение списка участников турнира;
- освещение турнира в соц. сетях и иных интернет-ресурсах;
- разрешение конфликтов и споров с участием киберспортсменов, агентов, тренеров и посредников.

### 4. ПАУЗЫ В ИГРЕ

4.1. 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).

- 4.2. Если игра остановлена по другой причине, это считается нечестной игрой и судья выносит дисциплинарные санкции в соответствии с текущим регламентом. Ставить паузы во время тимфайта строго запрещено!
- 4.3. Установлен лимит паузы в 5 минут. Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 матч, но суммарное время пауз не должно превышать лимит.
- 4.4. Перед снятием паузы, необходимо уведомить противника и узнать о готовности оппонентов продолжать игру.
- 4.5. Если противник превысил это время - снимать паузу без уведомления и их разрешения нельзя. Необходимо сообщить о нарушении судьей.

## 5. ЗАПРЕЩЕНО

- 5.1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры Dota 2.
- 5.2. Использование «багов» карты.
- 5.3. Нахождения в игре посторонних лиц.
- 5.4. Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований.
- 5.5. Отправлять избыточные сообщения «Флуд» в чат.
- 5.6. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляций турнира, принятие подсказок со стороны и т.п.
- 5.7. Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.
- 5.8. Начинать игру неполными составами.
- 5.9. Использование программ, влияющих на игровой процесс (maphack и др.).

## 6. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

- 6.1. Один из судей матча или главный судья турнира могут вынести следующие санкции.

Виды санкции:

- устное предупреждение;

- техническое поражение в матче;
  - дисквалификация
- 6.2. Только главный судья турнира может вынести следующие санкции: дисквалификация с турнира.
- 6.3. Нарушения, за которые выносятся **предупреждение**:
- остановка игры без объяснение причины или любых других способов остановки игры, которые могли повлиять на ход матча;
    - остановка игры считается уместной и не наказывается предупреждением, если игра остановлена из-за ЧП, технических ошибок и других причин, не связанных ни с одним из игроков, участвующих в матче.
  - оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организаторов;
  - отвлечение игроков от игры, если это не повлияло на ход матча;
  - использование сторонних программ, изменяющих игровой процесс;
  - использования багов игры (багом считается использование ошибок в игре которые влияют на ход матча).
- 6.4. Нарушения, за которые присуждается **поражение в матче**:
- за повторное нарушение пункта 6.3;
  - явка на матч позднее, чем на 15 минут до установленного времени, без уважительной причины.
- 6.5. Нарушения, за которые команда получает **дисквалификацию**:
- повторное нарушение пункта 6.4;
  - многократное умышленное отвлечение игроков от игры, если судья считает, что нарушение повлияло на исход матча.
- Участник турнира наказывается дисквалификацией**

## 7. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

- 7.1. При дисконнете всех игроков с сервера назначается переигровка, пики и баны остаются такие же, как до дисконнета.
- 7.2. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды, ставится пауза на срок не более 5-ти минут. В случае невозможности одного или нескольких игроков продолжить игру по независимым

от них причинам, решение о результате матча или переигровке принимается судьей турнира.

- 7.3. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры не более 15 минут с разницей в счёте не больше 5 очков - назначается переигровка при тех же пиках.
- 7.4. При дисконнекте всех игроков из одной команды, при длительности игры более 15 минут победителя игры выявляет судья турнира по «вышкам», количеству уничтоженных героев и grm, или же назначает переигровку.
- 7.5. При вылете пикера команды во время выбора и бана героев и невозможности быстрого его переподключения (потеря хотя бы одного осознанного бана или выбора героя), лобби матча создается заново. При этом пикеры должны будут повторить все сделанные до момента вылета пики и баны.

## **8. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИИ**

- 8.1. Все претензии касательно нарушения правил игры производится в течение 10 минут после окончания матча. Претензию судье должен в письменном виде представить и игрок №1 (капитан) команды.
- 8.2. Решения судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
- 8.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.
- 8.4. Если матч прерван по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по обоюдному согласию и согласию судьи.

## **9. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ**

- 9.1. Подтверждая свое участие в турнире, каждый игрок тем самым соглашается с тем, что:
  - организатор турнира вправе использовать его имя (никнейм), фотографии и видеосъемку с его участием на турнире на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций,

кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

- организатор турнира вправе обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;

9.2. Организатор турнира не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам.

## 10. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

- 10.1. Участники турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации турнира, а также к другим организаторам и участникам, воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых противоправных действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления действием, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию турнира;
- 10.2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая намеренную порчу игровой станции и вмешательство в подачу электроэнергии;
- 10.3. Киберспортсмены обязаны соблюдать Регламент, давать флэш-интервью в согласованное время, проявлять уважение к соперникам, зрителям и Организаторам;
- 10.4. Участники турнира должны приглашать одного судью в любой войс канал, в котором они будут играть, дабы исключить факты жульничества с использованием третьих лиц.

## 11. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

- 11.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом турнира, разрешаются организатором турнира.
- 11.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей, подаются в произвольной письменной форме Главному судье турнира

не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу. Жалоба рассматривается Главным судьей турнира в минимально возможный срок.

- 11.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала и во время турнира, сохраняя при этом спортивную составляющую и принципы «честной игры» и справедливости.
- 11.4. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Организатором турнира.

## **12. НАРКОТИКИ, АЛКОГОЛЬ, ДОПИНГ, ШТРАФЫ, БАНЫ И СТАВКИ НА МАТЧИ.**

- 12.1. Употребление алкоголя, допинга, запрещенных законодательством страны, где проводится турнир, препаратов и наркотиков во время игр и мероприятий запрещено на всем протяжении турнира. В процессе участия в состязании игроки не должны находиться под воздействием наркотиков или алкоголя.
- 12.2. Запрещены азартные игры, включая ставки на исход игр на территории турнира.
- 12.3. Если игрок нашёл любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество и данный момент не регламентирован и произошёл впервые, это дает право организатору турнира дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.
- 12.4. Игрок или зритель обязаны компенсировать любой ущерб, причиненный организаторам турнира. Организаторы турнира вправе взыскать стоимость причинённого ущерба с игрока или взыскать его из призового фонда, полученного этим игроком в этом турнире или в любых других турнирах под эгидой организаторов турнира.



### 13. НАГРАЖДЕНИЕ

- 13.1. Победителем турнира признается команда, одержавшая победу в стадии плей-офф.
- 13.2. Победитель и призёры награждаются памятным призами, медалями, грамотами и денежными призами.