

**ВНИМАНИЕ! Вся информация по чемпионату будет размещаться в сообществе VK: [vk.com/dota2veterperemen](https://vk.com/dota2veterperemen)**

**Капитан каждой команды обязан вступить в сообщество чемпионата и следить за информацией, размещаемой там для участников.**

1. Формат проведения: 2 x 2 Only Mid.
2. Чемпионат представляет собой 3 этапа:
  - 1) Игра на вылет по системе bo1. Каждая команда играет со своим соперником одну карту, проигравшая команда покидает турнир, выигравшая продвигается дальше.
  - 2) Деление участников на две сетки. Первая сетка – сетка виннеров (победителей) и сетка лузеров (проигравших). В сетку виннеров попадают все команды, занявшие первое место в своей группе. В сетку лузеров попадают все команды, занявшие второе место в своей группе. Внутри каждой сетки команда играет по одной игре. В случае с сеткой виннеров, победившая в матче команда проходит в следующий тур внутри сетки, проигравшая опускается в сетку лузеров. В случае с сеткой лузеров, победившая в матче команда проходит в следующий тур внутри сетки, проигравшая покидает чемпионат.
  - 3) Гранд финал. В данном этапе играется 3 карты между победителем по сетке виннеров и победителем по сетке лузеров. Команда, выигравшая первой 2 карты, является победителем чемпионата.

### **1. Контакт с противниками осуществляется через VK**

Капитан каждой команды обязан, на время участия в чемпионате, подписать номер своего учебного заведения в статусе своего профиля VK (просим понять необходимость данной меры, т.к. благодаря данному пункту сильно упроститься поиск необходимого капитана). В момент появления сетки турнира, капитаны команд должны найти своего оппонента и договориться о старте матча.

- При добавление соперника в VK указывайте кто вы и с какого турнира.
- Пример сообщения:
  - Привет, я капитан школы № ...
  - У нас с вами игра на турнире “Ветер перемен” в ...
  - Заходите, пароль от лобби (+хост): ....

## **2. Время начала матчей**

- 2.1. Матчи турниров обязаны стартовать строго по расписанию, указанному на его сайте мероприятия.
- 2.2. Создавать лобби необходимо за 5 минут до времени старта матча.
- 2.3. Если соперник опаздывает (или затягивает старт) - штрафуются полным снижением бонус тайма.
  - Правило вступает в силу ровно через 1 минуту после начала матча. Если соперник не готов и вы не можете начать матч - имеете право требовать полное снижение бонус тайма.
  - В случае отказа соперниками срезать бонус тайм - тех.луз.
  - Если обе команды не готовы начать матч по расписанию - срезать бонус тайм необходимо обоим.
- 2.4. Команда, которая первой написала противнику в скайпе имеет право выбрать сторону в игре (Radiant/Dire) или Первый/Второй пик. А также имеет право выбрать кто создаст игру.
- 2.5. Если ваш игрок задерживается, логичным будет предложить начать игру с процедуры банов-пиков, после чего сделать ремейк -ар

## **3. За опоздания на матчи турниров ставится тех.луз**

- В течение 7 минут после времени старта поединка команды должны выйти на связь и стартовать матч.
- Если в течение 7 минут соперник не ответил в скайпе - тех.луз.
- Обязательно предупредите соперника в скайпе, если вы намерены поставить победу в свою пользу.
- Пример сообщения:
  - Вы опаздываете на игру турнира: ....
  - Мы написали вам заранее и опоздание на 7 минут считается нарушением правил.
  - Согласно пункту 3
  - Мы вносим счет в матче в свою пользу.

## **4. Если команды обоюднo задерживают старт матча**

- 4.1. Считается нарушением правил добавлять противника в скайпе, когда матч по времени уже должен стартовать.

- 4.2. Если вы написали сопернику спустя 5 минут после времени указанного в расписание - для оформления технической победы вам нужно будет ждать еще 7 минут (т.е.  $5+7=12$ ).
- 4.3. Если обе команды не вышли на связь друг с другом в течение 7 минут, обоим командам засчитывается поражение (0:0).
- 4.4. Если обе команды опаздали на матч (не сконтактировались в скайпе) и одна из команд внесла счет в свою пользу, а вторая подала протест судье - счет судьями будет изменен на 0:0.
- 4.5. Если счет в матче стоит 0:0 и команды соперничают за выход в следующий раунд - обе команды не пройдут дальше.

## **5. Предупреждать соперников по следующему раунду**

- 5.1. Обязательно предупреждайте соперников по следующему раунду о старте вашей текущей игры.
- 5.2. Если ваш матч затягивается и по времени уже должен стартовать следующий раунд - сделайте паузу в игре, чтобы сделать скриншот, отправить его в скайп противникам:
  - Матч между ...-... затягивается.
  - По причине: (игра больше 45-60 минут, лагал стим и т.д.).
  - Скриншот в доказательство: ...
- 5.3. Если вы не предупредили соперников по следующему раунду о том, что ваша игра стартовала, а также о задержке матча - вам в праве поставить тех.луз в течение 7 минут после начала нового раунда. (см пункт правил №3).

## **6. Ожидание противников из предыдущего раунда**

- Ваша задача не ожидать продвижения в сетке, а написать потенциальным противникам, которые должны на вас выйти.
- Уточните когда примерно завершится матч (чтобы напрасно не терять время в вынужденной паузе).
- В то же время не исключайте вариант, что противники уже по следующему раунду тоже могут ждать вашу пару, и их тоже нужно будет предупредить (во избежание дальнейших конфликтов) (см пункты правил 5.1 - 5.4).

## **7. Внесение результатов**

- Обе команды, которые играют турнирный поединок обязаны оформить результат по его завершению, по средству написания результата судье чемпионата с приложенным к сообщению скриншотом результата. В случае если этого не сделано, учитывается только тот результат, к которому был приложен скриншот. У каждого игрока должен быть подписан номер его школы, в случае отсутствия на скриншоте данного параметра, скриншот

считается не действительным, а командам присваивается техническое поражение.

## **8. Процедура решения конфликтных ситуаций**

- Судьи исправляют все конфликтные ситуации по мере возможности. Учтите, что этот процесс не всегда бывает мгновенным.

## **9. О решении судьями конфликтов**

- 9.1. Все претензии касательно нарушения правил игры и прочего производится только во время игры, капитан команды обязан незамедлительно поставить паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. В любом другом случае все претензии, связанные с соблюдением правил игрового процесса, не рассматриваются.

- 9.2. Решения Судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

- 9.3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого Судьей турнира, является причиной получения дисквалификации.

- 9.4. В случае острых конфликтов между командами, в которых судья на основе принятых сообщений не может определить нарушителя, вступает правило одного сообщения. Судья запрашивает от каждой команды одно единственное сообщение (со скриншотом и кратким содержанием версии происхождения событий). После чего анализирует обе версии и на основе этого дает окончательный вердикт.

## **10. Правило пауз в игре**

- Правилами сайта установлен лимит: 3 паузы по 1 минуте на команду.

- По истечению 1 минуты любая команда может отжать паузу без предупреждения.

- Если одна из команд, превысив лимит пауз, продолжает пытаться приостановить игру - смело анпаузите и делайте соответствующие скрины и такая команда будет наказана (или тех.луз в случае постоянного зажимания паузы).

- Если анпаузу без предупреждения нажимают быстрее, чем за установленные 60 секунд - команду наказывают техническим поражением (даже если игру вы выиграете).

- Если Вы не успеваете за время паузы сделать необходимые вам действия - стойте афк или дисконектитесь (чтобы Вашего героя контролировала команда).

## **11. Замены игроков**

- 11.1 Состав команды во время турнира менять нельзя.
- 11.2. Если в команде не хватает одного игрока, то команде выносится техническое поражение.
- 11.3. Если для команды заявлен дополнительный игрок, то замену можно производить только предварительно уведомив об этом судью, если игрока заменили не сообщив об этом, команда получает дисквалификацию.
- 11.4. Запрещено использование игрока из другой команды играющей на этом турнире (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, так же дисквалифицируется игрок который был призван на замену.

## **12. Правила игры в турнире**

- > По умолчанию матчи играют на сервере - Люксембург (на данный момент самый стабильный сервер для проведения турниров)
- > Версия игры - Latest (Последняя)
- > Продолжительность игры - до определения победителя.
- > Победителем игры считается команда , которая первая снесла 1 вышку или совершила 4 убийства героев из противоположной команды.
  
- > Игры проходят в режиме only mid. См. рис. 1



Рис. 1 – Игровая зона, с отмеченными ограничениями по перемещению игроков.

> Обе стороны играют на одинаковых героях. Каждая сторона выбирает по одному герою, своему + зеркальный пик героя, которого выбрали оппоненты. Первыми выбирает “Свет”.

> Для гранд. Финала (ВОЗ) каждая команда выбирает по 1 пику, 3 пик выбирается той командой, которая проходит по сетке виннеров. Обе стороны играют на одинаковых героях. Игра идёт до победы на 2ух картах.

12.1 Разрешено.

12.1.1 свободно перемещаться по зоне, очерченной на карте.

12.1.2 абюзить (использовать) курьера с ботлом

12.1.3 убивать рошана

12.1.4 использовать руны

12.1.5 отправлять курьера в любую лавку на карте

12.1.6 использовать любые предметы, продающиеся в лавках

12.1.7 использовать варды можно только в зоне, очерченной на карте

## 12.2 Запрещено

12.2.1 выходить за разрешённую зону

12.2.2 посещать тайные лавки и лавки на линиях

12.2.3 отдаваться рошану для передачи рапиры

12.2.4 фармить лесных крипов и эншентов

12.2.5 делать отводы

12.2.6 выталкивать игроков за разрешённую зону используя игровые способности и артефакты

12.2.7 брать под контроль лесных крипов

12.2.8 выводить иллюзии и суммонов за пределы разрешённой зоны

12.2.9. подключение к каналам трансляций и просмотр игр другими игроками строго запрещен.

> Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

> За использование багов или ограничений карты, команда может получить техническое поражение в игре.

> В случае, если действия попадают под любой из пунктов перечня 14.2, то команда получает тех. луз.

## 13. Дисциплинарные правила

- 13.1. На турнире все игроки обязаны относиться к друг к другу с уважением. В общий игровой чат разрешено писать только капитанам команд.

- 13.2. Систематическое внесение счетов в свою пользу - тех.луз.

- 13.3. Использование в игре незаявленного игрока - тех.луз.

- 13.4. Ложная подача протеста/жалобы - дисквалификация.

- 13.5. Оскорбления в скайпе/лобби/игре - на усмотрение судьи (тех.луз, дисквалификация).

- 13.6. Саботирование матчей или обман судей - дисквалификация.

- 13.7. Кик официального судьи из матча - дисквалификация.

- 13.8. Запрещены оскорбительные никнеймы.

## 14. Дополнения:

- 14.1 Преждевременный выход из игры – техлуз.

- 14.2. Если подходит время старта нового раунда, то у команд есть пауза в 2

минуты, чтобы предупредить следующих соперников и отправить им скриншот вашей текущей игры.

- 14.3. Капитан команды обязан следить за настройками лобби вплоть до старта игры, дабы никто в последний момент не поменял что-то из настроек).
- 14.4. Команды обязаны предупреждать противника если ставят тех.луз (по любой причине, не только указанной в пункте 3) (не переключайте спор на судей, соперники должны знать когда и за что получили тех.луз).
- 14.5. Администрация турниров оставляет за собой право вводить (или не вводить) дисциплинарные санкции по отношению к нарушителям (в зависимости от соблюдения правил соперниками).
- 14.6. Судья оставляет за собой право снимать команды с игр или лишать слотов на различных этапах турнира, в случае: незнания элементарных пунктов правил и споров на их тему; неспортивного поведения; когда команда создаёт проблемы другим участникам и судьям; даже за самый мелкий анманер.
- 14.7. Администрация оставляет за собой право вносить поправки в правила турнира по ходу действующего турнира (если участник пытается абюзить правила и мошнить судей/противников путем абуза другими пунктами правил).
- 14.8. Предупреждайте противников СРАЗУ ПОСЛЕ создания лобби если хотите чекать их профайлы на предмет совпадения стим-айди. Если игра стартанет – это означает, что все игроки со всем согласны.
- 14.9. Если вы оформляете тех.луз противникам и при этом на скриншоте не указано кто вы - ваш запрос имеет право быть отклонен (и выставлен счет 0-0).
- 14.10. Администрация не имеет отношения к Valve и проблемам работы Dota2. Никаких переносов игр и турниров из-за проблем с самим клиентом не будет (например упала сеть или сервера).
- 14.11. Помните, в любой спорной ситуации делайте скриншот, это поможет вам в решении спорных ситуаций.