

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти–Событие»

Д.Г. Каланов

П О Л О Ж Е Н И Е
о проведении кибертурнира по DOTA 2
«IT Cyber Games Russia 2020»



Россия

2020

1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения.

- 1.1. Полное название соревнования: Кибертурнир «IT Cyber Games Russia 2020».
- 1.2. Название дисциплины: DOTA 2
- 1.3. Организаторы соревнования: ООО «АйТи–Событие»
- 1.4. Место проведения: онлайн
- 1.5. Даты:
Групповой этап с 15 ноября по 10 декабря 2020
Плей-офф с 12 по 20 декабря 2020
- 1.6. Сайт турнира: <https://it-challenge.ru/events/19569>
- 1.7. Руководитель проекта: Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08.
- 1.8. Состав судейской бригады объявляется перед каждой встречей.

2. Призы.

- 2.1. За 1-е командное место – кубок, медали, наградная продукция.
- 2.2. За 2-е и 3-е командное место – призы, медали, наградная продукция.

3. Требования к участникам и условия их допуска.

- 3.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, подавшие заявку в установленной форме и оплатившие участие минимум за 1 час до начала соревнований, если это не оговорено отдельно.
- 3.2. Подача заявок на участие в турнире заканчивается 15 ноября 2020 в 18.00, до этого времени все команды и участники должны отправить организатором на электронную почту (itccup@it-events.com) скан (фотографию) заявки на участие (образец заявки см. в Приложении №1). Заявка должна быть подписана руководителем компании, HR–менеджером или куратором команды, и заверена печатью компании.
- 3.3. Команда должна состоять из 5-ти участников. Допускается указать в заявке до 2-х запасных.
- 3.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях.
- 3.5. Посещая соревнования, участники соглашаются принимать участие в возможной фото– и видеосъемке, теле– или радиотрансляции мероприятия и разрешают использовать фото–, видео– и аудиозаписи с их участием.
- 3.6. Участники соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.
- 3.7. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм на протяжении всего турнира.
- 3.8. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта третьему лицу.
- 3.9. В рамках турнира участник может входить в состав только одной команды.
- 3.10. Участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику игры, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых

параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.

3.11. Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры (Fair Play).

3.12. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.

3.13. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в турнире, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

3.14. Перед началом соревнования участникам необходимо:

- зарегистрироваться на платформе Steam (<https://store.steampowered.com/>).
- скачать игру DOTA 2
- установить мессенджер Discord

4. Общие положения.

4.1. Вся коммуникация между игроками, судьями и организаторами проходит в специальном чате для турнира «ITCGR DOTA '20» в мессенджере Discord (см. раздел «Правила коммуникации»).

4.2. Игры группового этапа, а так же 1/8 и 1/4 плей-офф будут проходить в формате: «best of 1» (bo1) – формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.

4.3. Полуфиналы и финалы в формате «best of 3» (bo3) – формат проведения матчей между участниками до победы одной из команд в двух геймах.

4.4. В каждом матче принимают участие 2 команды по 5 человек.

4.5. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников – 10 (десять) минут после записи судьи в капитанском чате Discord'a с указанием противников и информацией для коннекта (ip и пароль).

5. Настройки игры

5.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Режим Капитанов;
- Местоположение сервера: Люксембург;
- Разрешить наблюдение – разрешить;
- Задержка DotaTV – 5 минут;
- Задержка онлайн-трансляции – 3 минуты;
- Наличие тренера – запретить.

5.2. Игровые настройки при использовании английского клиента:

- Game mode: Captains Mode;
- Server Location: Luxembourg;
- Spectators – enabled;
- DotaTV Delay – 5 minutes;

- Coach – disabled.

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

6. Замены.

6.1. Замены возможны только ПЕРЕД началом встречи.

6.2. Если во время встречи, по любым причинам, один из игроков команды не может продолжить игру, тогда либо команда продолжает встречу 4-м, либо ей присуждается техническое поражение.

6.3. Замены возможны только из числа заранее утвержденных членов команды, указанных в Заявке. Дополнять и изменять данный список не допускается.

7. Проведение матчей

7.1. Матчевое лобби создает судья. Логин и пароль игрового лобби судья скидывает в текстовые чаты играющих команд.

7.2. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.

7.3. Порядок выбора: автоматически (бросок монетки).

7.4. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

7.5. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье. Жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат. Правила коммуникаций в советующем разделе.

7.6. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников - 10 (десять) минут после записи судьи в капитанском чате Discord'a с указанием противников и информацией для коннекта (название и пароль лобби)

8. Формат проведения турнира.

8.1. Турнир пройдет в 2 этапа

1. Групповой этап

2. Плей-офф

9. Регистрация и жеребьевка.

9.1. Жеребьевка состоится в 20:15 15.11.2020 в прямом эфире в мессенджере Discord (см. раздел «Правила коммуникации»).

9.2. По итогам жеребьевки будет сформирована турнирная сетка.

10. Групповой этап.

10.1. Схема игр группового этапа будет опубликована после фиксации количества играющих команд.

11. Схема игр плей-офф.

11.1. Схема игр плей-офф будет опубликована после фиксации количества играющих команд.

12. Баны и запреты.

12.1. Участники, когда-либо получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC), уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

13. Судейство.

13.1. Судейство осуществляется Главным судьей турнира с привлечением арбитров.

13.2. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента. Решение Главного судьи, вынесенное на основании данного положения и принципа Fair Play, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

13.3. Несмотря на любые подозрения в использовании противников запрещенного софта (читов) - команда должна отыграть гейм до конца. Даже если ваш противник по-вашему мнению использовал какой либо запрещенный софт (читы), вам будет засчитано поражение, если вы покинули гейм, не завершив его.

13.4. После завершения гейма, капитан команды может подать апелляцию на результат игры в установленной форме через канал общения в Discord, не позднее начала следующей игры у игроков, подавших апелляцию.

13.5. Сторона, подающая апелляцию обязана предоставить список моментов (тики) с примерами нечестной игры со стороны противника. Необходимо не только указать моменты, но и подкрепить их доказательствами (аргументами). Требуется приложить не менее пяти убедительных моментов.

13.6. Форма подачи апелляции:

1. ФИ капитана «Название команды»
2. Кто с кем играл и на какой карте
3. Причина обращения / недовольства
4. Аргументы

13.7. Протест может подать любая из сторон, после завершения матча.

13.8. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию.

13.9. В случае возникновения обстоятельств, не оговоренных данным регламентом, судья самостоятельно принимает решение, исходя из принципов Fair Play. Принятое решение является окончательным и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

14. Система штрафов и наказаний.

14.1. Участие «легионеров» (члены команды не являющимися сотрудниками заявленной компании) в составе команды – дисквалификация команды. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 часов в неделю в этой компании.

14.2. Неспортивное поведение в день проведения турнира – на усмотрение организаторов предупреждение или дисквалификация участника / команды.

14.3. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов дисквалификация участника или команды.

14.4. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

14.5. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

14.6. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

14.7. Начало гейма с неполным составом команды (команда состоит из 5 человек). Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

14.8. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Диалог с судьей от лица команды обязан вести капитан. Жалобы, поданные в более поздний срок, или жалобы исходящие не от капитана рассмотрению не подлежат.

14.9. Техническое поражение имеет формат для Во1 «0:1» и «0:2» для Во3.

15. Технические проблемы.

15.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнета.

15.2. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 4 (четырёх) минут или до возвращения всех игроков на сервер.

15.3. 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.

15.4. При дисконнете всех игроков из одной команды, при длительности игры более 10 (десяти) минут победителя игры определяет судья турнира по игровым параметрам («вышкам», количеству уничтоженных персонажей, количеству зарабатываемого в минуту золота (gpm)). В случае невозможности определить победителя судья может назначить переигровку.

15.5. При дисконнете 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 создается заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента вылета выборы и запреты.

16. Правила коммуникации

16.1. Вся коммуникация между игроками и судьями проходит в чате игры в приложении Discord.

16.2. Каналы могут быть текстовыми и аудио. В описании каждого канала указываются свойства каналов.

- Гостевая (текстовый канал) – все вновь подключившиеся к серверу пользователи, без роли.

- Регламент (текстовый канал) – канал, в котором будут опубликованы правила, регламент и какие-то срочные изменения в регламенте.
- Флудилка (текстовый канал) – канал для общения всех со всеми. Доступен для всех игроков, судей, зрителей, организаторов. В канале присутствует модератор. Банятся пользователи, оскорбляющие других участников турнира, использующие ненормативную лексику или проявляющие неадекватное поведение.
- Капитанский (текстовый канал) – канал для общения между капитанами команд, судьями и организаторами турнира
- Чаты команд (текстовый и аудио каналы) – канал для общения игроков внутри своей команды. Доступ к каналу есть только у членов команды.