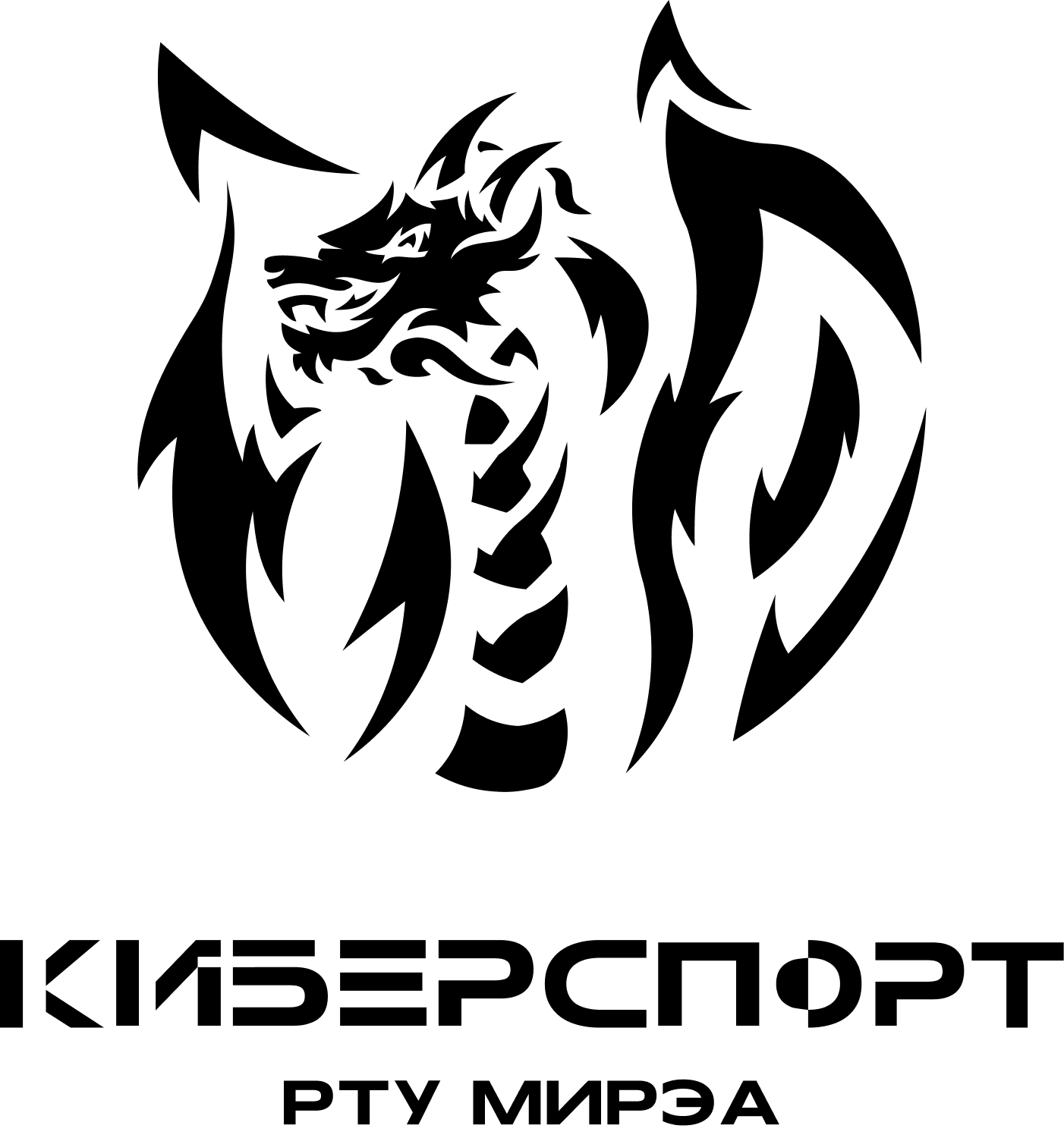
**Школьный турнир Dota 2**

[1. Формат турнира](#)

[2. Подробности регистрации](#)

[3. Групповой этап](#)

[4. LAN-часть](#)

[5. Подробности проведения матчей](#)

[6. Медиа-дни](#_gjdgxs)

[7. Правила поведения](#)

[8. Обновление и контроль правил](#)

[9. Основные понятия](#)

[10. Право на публичное использование персональных данных](#_30j0zll)

# Формат турнира

| **Дисциплина:** | Dota 2 |
| --- | --- |
| **Контакты:** | Главный судья: Фелиция «REeHa» Гербольдт <https://vk.com/reeha>  Группа ВКонтакте (личные сообщения группы): <https://vk.com/esports.mirea> |
| **Даты:** | **регистрация**  24 февраля – 9 марта 2025,  **групповой этап**  12 марта - 30 марта 2025,  **плей-офф**  31 марта - 6 апреля 2025 |
| **Регистрация:** | по форме |
| **Способ связи:** | чат ВКонтакте, капитанам будет сделана рассылка |
| **Призы:** | **1 место** - Веб-камера Hikvision DS-U02  **2 место** - подарок от Приемной комиссии  **3 место** - подарок от Приемной комиссии  бонусы к баллам ИД ([см. сайт Приёмной комиссии](https://priem.mirea.ru/first-degree/entering/individual-achievements)) |
| **Этапы:** | **групповой** (Round Robin, онлайн, BO1);  **плей-офф** (BO3, Single Elimination, раунды до финала — онлайн, финал — очно в Киберзоне) |
| **Трансляция:** | финал |
| **Могут участвовать:** | школьники и студенты колледжей Российской Федерации |

# Подробности регистрации

* 1. Регистрируясь на турнир, участник подтверждает, что он соглашается с правилами.
  2. Перед началом регистрации команда должна определить капитана – такого участника команды, который будет представлять её на турнире для связи с судьями.
  3. Перед началом регистрации команда должна [зарегистрироваться в клиенте Dota 2](https://dota2.ru/faq/64-kak-sozdat-komandu-v-dota-2/) и подготовить ID команды.
  4. В одной команде должно быть указано пять основных игроков, а также по усмотрению может быть указано до двух запасных игроков.
  5. Никнеймы игроков и названия команд должны соответствовать уставу университета и не содержать в себе оскорбительную или содержащую мат лексику.
  6. Не допускается использование одинаковых игровых никнеймов в одной команде.
  7. Турнир проводится с использованием платформ Dota League и Challonge.
  8. Статистика турнира будет доступна к просмотру на платформе [Dotabuff](https://ru.dotabuff.com/).

# Групповой этап

## Общие положения

* + 1. Победители группового этапа определяются по рейтингу баллов.
    2. За каждую выигранную карту команда получает один балл.
    3. В этап плей-офф выходит по 2 команды с группы.
    4. Команды распределяются по группам с учётом среднего рейтинга команды. Сначала распределяются команды с высочайшим средним рейтингом, затем команды с рейтингом ниже и так далее.
    5. В случае, если после проведения всех матчей в группе оказались команды, имеющие одинаковое количество очков, Главный судья назначает переигровки между этими командами, пока положение в группе не позволит определить, какие команды перейдут в следующий этап.

## Матчи

* + 1. Во время группового этапа команды-участники должны по своим матчам договариваться с командами-соперниками о времени проведения игр в отведённом для этого чате ВКонтакте.
    2. Команды могут отыгрывать матчи в группе вне зависимости от их порядка.
    3. Если договоренности о времени матча не удается достигнуть в течение половины дней группового этапа, время матча назначается Главным судьёй.
    4. На каждый матч Главным судьёй назначается матчевый судья.
    5. Судья назначается на матч для передачи командам данных игрового лобби, контроля соблюдения правил, проведения верификации, проверки результатов матча, реагирования на спорные ситуации, решения конфликтов между командами.
    6. После завершения матча результаты матча сообщаются в чат капитанов.
    7. Если команда намерена оспорить результат матча, в течение 20 минут после окончания последней карты имеется возможность подать жалобу. После истечения указанного времени жалобы не рассматриваются.
    8. Если результат матча выставлен неправильно, необходимо об этом оповестить Главного судью.

## Перенос матчей

* + 1. Допускаются ситуации, когда команде требуется перенос матча.
    2. По согласию обеих команд перенос матча может быть осуществлён в рамках группового этапа без ограничений по времени перед началом матча.
    3. Если взаимное согласие команд по переносу времени матча не было достигнуто, применяются следующие правила:
       1. В первую половину дней группового этапа перенос матча без согласия команды-соперника возможен не позднее, чем за 12 часов до начала матча.
       2. Во вторую половину дней группового этапа перенос матча без согласия команды-соперника возможен не позднее, чем за 2 (двое) суток до начала матча.
       3. В ином случае команда, запрашивающая перенос, вынуждена сыграть матч согласно договорённости.

## Опоздание и участие в неполном составе

* + 1. Команда может опоздать на матч не более чем на 15 минут. Далее судья имеет право присудить техническое поражение.
    2. Опоздавшей считается команда до тех пор, пока все её участники не окажутся в игровом лобби.
    3. Команда не имеет права участвовать в матче в неполном составе.

# LAN-часть

## Общие положения

* + 1. LAN-часть — часть турнира, которая проводится очно в Киберзоне.
    2. В рамках LAN-части проводится финал турнира.
    3. Перед началом матчей игрокам предоставляется время на настройку оборудования и разминку в игре не менее 30 минут.
    4. Во время LAN-этапа игроки должны соблюдать правила Киберзоны.
    5. На игровой площадке во время проведения матчей могут находиться только организаторы турнира, игроки, участвующие в матче, администраторы и прочие сотрудники Киберспортивного центра и Университета.

## Перерывы

* + 1. Между картами одного матча имеется перерыв в 10 минут.
    2. Длительность перерывов может быть изменена Главным судьёй во время проведения оффлайн-этапа.

## Опоздания и участие в неполном составе

* + 1. Команда, опоздавшая на матч на менее, чем 25 минут, получает техническое поражение в первой карте.
    2. Команда, опоздавшая на матч на более, чем 25 минут, получает техническое поражение во всём матче.
    3. Команда имеет право на LAN-этапе участвовать в матче в неполном составе.

## Устройства (девайсы), еда и напитки

* + 1. Игроки обязаны использовать оборудование Киберзоны для участия в матчах. Использование иной вычислительной техники во время матчей недопустимо.
    2. В матчах игрокам разрешается использовать собственные мышь, клавиатуру, гарнитуру (наушники), коврик для мыши. Остальные вещи для использования во время матчей должны быть согласованы с судьями.
    3. Игроки могут с собой взять еду и напитки. Их разрешено употреблять только вне Киберзоны во время перерывов между картами, матчами. Исключением являются напитки в закрытой ёмкости, их можно по согласованию с судьёй использовать во время матча.

# Подробности проведения матчей

* 1. Выбор стороны происходит по броску монеты. Победившая команда выбирает между правом первого выбора героя и выбором стороны. На следующей карте уже второй команде будет предоставляться выбор.
  2. Команды вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и обязаны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. Допустимые причины для постановки игры на паузу:
  3. Техническая пауза (неограниченное количество раз, в сумме длится не более 15 минут);
  4. Неисправность оборудования, проблемы с соединением или работоспособностью игры (например: проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры);
  5. Другие обстоятельства, существенно мешающие одному или нескольким игрокам продолжать матч;
  6. В случае неисправности игрового сервера.
  7. В случае технической паузы, если игрок или игроки, по вине которого (-ых) была поставлена пауза, не сможет устранить возникшую проблему в указанный срок, матч должен быть возобновлён вне зависимости от готовности игрока.
  8. Превышение лимита пауз и слишком частое их использование является нарушением и влечёт за собой наказание.
  9. Перед снятием паузы, игрок поставивший её, обязан уведомить команду оппонентов о своей готовности к продолжению матча и не имеет права возобновлять игру до того момента, как хотя бы один из игроков команды-оппонента не сообщит о своей готовности к продолжению матча;
  10. Судьи турнира имеют право признать постановку игры на паузу необоснованным и в любой момент самолично возобновить матч по своему усмотрению, либо потребовать этого у команды, поставившей матч на паузу.
  11. На LAN-этапе или по договорённости обеих команд Главный судья может продлить время паузы.
  12. Замена производится перед началом следующего матча и не допускается между картами.
  13. Для осуществления замены необходимо об этом сообщить судье, прикреплённому к матчу.
  14. Команда имеет право заменить игрока или игроков на тех, которые указаны как запасные при регистрации. При замене запасные игроки обязаны пройти верификацию.
  15. По согласию обеих команд возможно повторное проведение игры в случае наличия технических проблем у одной из команд. В таком случае лобби игры создаётся заново, начинается отыгрыш игры без повторного проведения жеребьёвки.

# Правила поведения

* 1. Не допускаются:
     1. оскорбления и иное неподобающее поведение по отношению к участникам и организаторам Турнира;
     2. модификация игры, не рассчитанная её настройками;
     3. использование багов игры;
     4. участие в турнире лиц, не указанных при регистрации;
     5. использование при регистрации недействительных данных;
     6. любого вида сговоры, предопределяющие результат матча (т.н. «322»);
     7. злоупотребления паузой;
     8. нарушения устава Университета.
  2. Нарушение Правил карается в соответствии с их тяжестью следующими способами:
     1. выдача предупреждения;
     2. вынесение технического поражения на одной из карт матча;
     3. вынесение технического поражения во всём матче;
     4. дисквалификация с Турнира;
     5. дисквалификация с Турнира и внесение игроков-нарушителей в чёрный список на один календарный год.

# Обновление и контроль правил

* 1. К спорным ситуациям относятся случаи, решение которых не предусмотрено правилами. В спорных ситуациях решение принимает Главный судья на основе собственного опыта и консультации с Судьями.
  2. Киберспортивный центр имеет право на изменение правил и расписания во время турнира.
  3. При изменении правил Киберспортивный центр должен оповестить об этом участников турнира, указав на содержание изменений.

# Основные понятия

**«Киберспортивный центр»** –киберспортивный центр РТУ МИРЭА;

**«Киберзона»** –помещение в корпусе по адресу пр. Вернадского, д. 78с4, в котором располагаются компьютерная, VR- зоны, студия проведения трансляций, радиорубка;

**«Университет»** – высшее учебное заведение «МИРЭА – Российский технологический университет»;

**«Верификация»** – процесс проверки игроков на отсутствие незарегистрированных лиц;

**«Резервные дни»** – дни, выделенные после первого этапа Турнира для переигровок и прочих случаев, требующих выхода за временные рамки этого этапа;

**«Главный судья»** – один из организаторов турнира, в полном объёме отвечающий за проведение турниров по дисциплине. Главный судья обладает исключительными правами в случаях, описанных Правилами;

**«Судья»** – один из организаторов турнира, наделённый определёнными правами для контроля соблюдения участниками Правил. Судьи назначаются Главным судьёй;

«**Замена**» – изменение состава Игроков в Команде после начала Матча (основного на запасного и наоборот);

«**ТП**» – техническое поражение.

# Право на публичное использование персональных данных

Киберспортивный центр сохраняет за собой право использовать имя, идентификатор, фотографии, аудиоматериалы, видеоматериалы, статистику игры и (или) идентификатор учетной записи любого Игрока для использования в публичных целях до начала Турнира и в ходе его проведения.

Данные могут быть опубликованы в средствах массовой информации по всему миру исключительно для освещения Турнира или других мероприятий и программ, связанных с игрой или Университетом.

Хранимые данные удаляются в течение года после конца Турнира.