**Регламент чемпионата по DOTA2**

1. **Общая информация.**
	1. Версия игры: лицензионная, последней версии.
	2. После окончания игры участники должны сообщить судьям результат.
	3. Каждый участник обязуется играть под своим реальным никнеймом.

1. **Формат проведения матчей.**
	1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
	2. Выбор стороны случайно, право первого пика за командой, стоящей по сетке выше, она же и создает лобби.
	3. В игре могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры. 2.4. Creepskip разрешен («спелами» стопить «крипов» можно).

2.5. Backdoor – разрешен всех «тауэров».

2.6. Игровые настройки при использовании русского клиента.

**Режим игры**: Режим Капитанов

**Версия**: Турнирная

**Местоположение сервера:** Люксембург

**Разрешить наблюдение** – разрешить

**Наличие тренера** — запретить

* 1. Игровые настройки при использовании английского клиента:

**Game mode**: Captains Mode

**Version:** Tournament

**Server Location**: Luxembourg

**Spectators** — enabled

**Coach** — disabled

* 1. Если командам неудобно играть на сервере, определенном данными правилами, они могут договориться об устраивающем их. О подобной договоренности должен быть оповещен судья. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не принимаются.
	2. Побеждает команда, уничтожившая трон противника или вынудившая команду противника покинуть игру.

1. **Запрещено.**
	1. Любые действия, противоречащие данному регламенту, а также Правилам игры Dota2.
	2. Использование «багов» карты и игры.
	3. Нахождение в игре посторонних лиц.
	4. Использование запрещенных программ.
	5. Оскорбление противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат».
	6. Написание «gg» в ещё не законченном матче. Команде, написавшей «gg», будет выставлено поражение.
	7. Неспортивное поведение, которое определяется судьей или главным судьей и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей соревнования и т.п.
	8. Начинать игру неполными составами команд.
	9. Наблюдать за экраном соперника по ходу матча, а также получать информацию от любых людей не из команды.
	10. Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.
	11. Играть с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица, или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

1. **Паузы в игре.**
	1. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам и судье 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).
	1. Если игра остановлена по другой причине, это считается нечестной игрой, и судья на свое усмотрение определяет наказание. Ставить паузы во время тимфайта строго запрещено!
	2. Установлен лимит паузы в 5 минут. Каждая из команд может использовать 2 паузы за 1 матч.
	3. Если противник превысил это время, снимать паузу без уведомления и разрешения нельзя. Необходимо сообщить о нарушении судье.
	4. Разрешено снимать паузу только после получения сообщения от противоположной команды о готовности продолжить матч.

1. **Дисциплинарные санкции.**
	1. За нарушение любого из правил судьи оставляют за собой право назначить команде техническое поражение или вынести официальное предупреждение.
	2. Повторное предупреждение в ходе матча всегда ведет к техническому поражению.

1. **Технические проблемы.**
	1. При дисконнекте всех игроков с сервера назначается переигровка, пики и баны остаются такие же, как до дисконнекта.
	2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 5 минут.
	3. При дисконнекте всех игроков из одной команды при длительности игры не более 10 минут с разницей в счёте не больше 5 очков назначается переигровка при тех же пиках.
	4. При дисконнекте всех игроков из одной команды при длительности игры более 15 минут победителя игры выявляет судья чемпионата по «вышкам», количеству уничтоженных героев и gpm или же назначает переигровку.
	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 создаётся заново. При этом пикеры должны будут повторить все сделанные до момента вылета пики и баны.

1. **Порядок рассмотрения апелляций.**
	1. Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 5 минут после окончания встречи.
	2. Решения главного судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
	3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.

1. **Наказания.**
	1. После того, как будет выявлено, что участник нарушил изложенные выше правила, судья без каких бы то ни было ограничений вправе вынести следующие наказания:
* устное предупреждение;
* лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре, либо играх;
* лишение права на блокировку в текущей или будущей игре, либо играх;
* присуждение технического поражения в матче;
* присуждение технического поражения во встрече;
* дисквалификация.

8.2. За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, судьи по своему исключительному усмотрению могут дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению судей, заслуживает дисквалификации.