

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти-Событие»

Д.Г. Каланов

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении кибертурнира по DOTA2

**«IT Cyber Games Russia 2021»**



Россия

2021

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

- 1.1. Полное название соревнования: Кибертурнир «IT Cyber Games Russia 2021».
- 1.2. Название дисциплины: DOTA2
- 1.3. Организаторы соревнования: ООО «АйТи–Событие»
- 1.4. Место проведения: онлайн
- 1.5. Даты: с 8 по 26 ноября
- 1.6. Сайт турнира: <https://itccup.com/events/21438>
- 1.7. Официальный Discord-сервер турнира: <https://discord.gg/cyVN6PewcF>
- 1.8. Транслироваться игр будут на YouTube-канале: [youtube.com/itccup](https://youtube.com/itccup)
- 1.9. Руководитель проекта: Каланов Денис, +7 (921) 645–78–08.
- 1.10. Состав судейской бригады объявляется перед началом каждого игрового дня.

## **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. Условия допуска команд и участников к турниру**

- 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 (далее - Заявка) на участие в турнире заканчивается 1 ноября 2021 в 17.00, до этого времени все команды должны заполнить электронную версию Заявки на участие (ссылку на заявку организатор отправляет на эл. почту куратору команды).

Команда в заявке должна указать:

О команде:

- Официальное название компании
- Название бренда компании
- Как произносится название компании (указать ударение)
- Официальная информация о компании (от 100 до 500 знаков)
- Информация о команде (от 100 до 500 знаков)

Про игроков:

- Фамилия Имя Отчество
- Дата рождения
- Пару слов о себе (от 100 до 250 знаков)
- Игровой никнейм
- Как произносится никнейм (указать ударение)
- Steam ID
- Discord ID и никнейм
- Информация о VAC-банах: Steam ID, дата и причина блокировки (если есть).
- Цветное портретное фото (не ниже 500x500 pixels)
- Согласие на обработку персональных данных от каждого игрока

А так же предоставить другую необходимую для проведения турнира информацию по запросу организаторов.

- 3.3. Команда должна состоять из 5-ти игроков. Допускается до 2-х запасных.

- 3.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях, а также представители крупных ИТ подразделений (не менее 50 чел.) компаний других сфер.
- 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. В рамках одной дисциплины (в рамках турнира по DOTA2) участник может входить в состав только одной команды, при этом в рамках всего чемпионата один игрок может выступать за разные команды, заявленные в разных дисциплинах.
- 3.7. Состав команды утверждаются перед началом турнира (включая запасных), последующие изменения в команде недопустимы.
- 3.8. Участие «легионеров» (игроков не являющихся сотрудниками заявленной компании) в составе команды – запрещено. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 часов в неделю в этой компании.
- 3.9. Участники, получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC) в течение последних 3-х лет, а также имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, не могут быть допущены к участию.
- 3.10. Участники, получавшие блокировку в системе Valve Anti-Cheat (VAC) более 3-х лет назад, могут быть допущены к соревнованию на усмотрение судейской бригады и при этом будут находиться под особым контролем. Такие участники обязаны указать в Заявке об имеющейся блокировке. Допущенные с VAC-баном игроки обязаны по требованию судьи предоставить фото– и видеоматериалы игрового процесса.

#### 4. Требования к участникам

- 4.1. Участники соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований во всех игровых и Discord-чатах. *Любые намёки на оскорбление, ущемление или провокацию будут наказаны: от индивидуального предупреждения до дисквалификации команды.*
- 4.2. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм на протяжении всего турнира. Запрещено использование неблагозвучных и оскорбительных никнеймов. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения до дисквалификации игрока.*
- 4.3. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта третьему лицу. *Возможные наказания за нарушение: дисквалификация игрока, присуждение технического поражения команде, дисквалификация команды.*
- 4.4. Участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту, а также скрипты и макросы. Умышленное использование багов, глитчей и ошибок игры будет наказываться. Степень влияния выше указанного на матч будет оцениваться судьями. *Возможные наказания за нарушение: дисквалификация игрока / присуждение технического поражения команде / дисквалификация команды.*
- 4.5. Участники обязаны допускать (не препятствовать допуску) в свои матчи официальных судей, стримеров, комментаторов и организаторов, предоставлять им полный доступ к любой необходимой внутриматчевой информации. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*
- 4.6. Вся командная коммуникация во время матчей чемпионата происходит в официальном командном Discord-чате турнира. Запасным и тренерам находится в лобби запрещено. Использование сторонних средств коммуникации игроков во время проведения матчей категорически запрещено. *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*

4.7. Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры (Fair Play). *Возможные наказания за нарушение: от предупреждения игрока до дисквалификации команды.*

## 5. Общие положения

### 5.1. Перед началом соревнования

#### 5.1.1. Участникам необходимо:

- зарегистрироваться на платформе Steam (<https://store.steampowered.com/>);
- скачать игру DOTA2;
- установить мессенджер Discord.

#### 5.1.2. Капитанам необходимо:

- создать команду ([алгоритм создания команды в DOTA2](#) / [добавление игроков в команду](#)).

5.2. Вся коммуникация между игроками, судьями и организаторами проходит на официальном Discord-сервере чемпионата «IT Cyber Games 2021» (см. раздел «Правила коммуникации»).

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

5.4. Турнирное лобби имеет следующие настройки:

- Режим игры: Captains Mode;
- Местоположение сервера: Западная Европа;
- Зрители – разрешены;
- Задержка DOTA TV – максимальная (5 минут).

5.5. Перед началом матча команды по соглашению сторон (в соглашении участвуют 3 стороны: капитан команды А, капитан команды В и судья) могут сменить местоположение сервера. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

5.6. Информация о подключении (название и пароль лобби) игроки будут получать от судей в своих командных чатах за 5-10 минут до начала матча.

5.7. Максимально допустимое время задержки начала матча по вине участников – 10 (десять) минут после записи судьи в командном чате с указанием противников и информацией для коннекта.

### 5.8. Таймауты и технические паузы

5.8.1. Игроки могут приостановить матч в любой момент, но должны немедленно подать сигнал судье для определения причины.

5.8.2. Если игроки не прокомментируют причину в разумный отрезок времени, то команда получит предупреждение.

5.8.3. Матч не может быть возобновлен без видимого согласия обеих команд, например: «go».

5.8.4. Максимальное время паузы - 10 минут для каждой команды на карту.

5.8.5. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) у всех игроков или возникновении критических неисправностей сетей DOTA2 / steam может быть назначена переигровка.

### 5.9. Замены

5.9.1. Замены возможны только перед началом матча из числа заранее утвержденных членов команды, указанных в Заявке.

За **30 минут** до начала встречи капитан в командном Discord-чате сообщает судейской бригаде **@referee** о замене.

Пример такого сообщения: «**@referee**, привет. У нас замена. Игрок **@player6** сегодня будет играть вместо **@player1**. Обновите роли!»

5.9.2. Если во время встречи, по любым причинам, один или несколько игроков команды не могут продолжить игру, команда может продолжить встречу в формате 4x5. Если команда не готова продолжать 4-м, ей присуждается техническое поражение.

5.9.3. В случае, если 2 игрока или больше не могут продолжить игру, то команде присуждается техническое поражение, игра 3x5 или в меньшем составе запрещена.

5.9.5. Дополнять и изменять состав команды запрещено.

## **6. Формат проведения матчей**

6.1. За 30 минут до начала встречи игроки заходят на Discord-сервер турнира, проверяют работоспособность игрового ПК, периферии (мышка, клавиатура, гарнитура, веб-камера), надежность интернет-соединения, наличие обновлений игры (установить, если они есть).

6.2. За 10 минут до начала встречи участники, находясь в командных Discord-чатах в полной готовности, должны ожидать приглашение к игре от судейской бригады.

6.3. За 10-15 минут перед началом встречи в командном чате судья просит всех игроков включить веб-камеры и микрофоны, делает скриншот экрана, затем камеру можно отключить. Если необходимо судья может потребовать одну из команд поставить матч на паузу и вновь включить камеры и микрофоны. Такая пауза считается технической и не отнимает регламентированное время паузы участников.

6.4. В матче лобби могут находиться только участники встречи (5 человек), а также судейская бригада. Присутствие тренера и запасных игроков запрещено.

6.5. Порядок выбора: первая / единственная карта – автоматический (бросок монетки). Вторая карта – смена права выбора первого пика и стороны. Третья карта – автоматический (бросок монетки).

6.6. Победителем считается команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника сдаться или покинуть игру.

## **7. Наказания**

7.1. Мелкое нарушение правил проведения соревнования – предупреждение участника или команды.

7.2. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов дисквалификация участника, присуждение команде технического поражения или дисквалификация команды.

7.3. **Предупреждения суммируются** на протяжении всего чемпионата как индивидуальные, так и командные. Накопив определённое число предупреждений, участник / команда получают соответствующее наказание:

- 3 (три) личных предупреждения – отстранение от следующего матча;
- 5 (три) личных предупреждений – дисквалификация игрока;
- 3 (три) командных предупреждения – техническое поражение в текущем или предшествующем матче;
- 5 (пять) командных предупреждений – дисквалификация команды.

7.4. За нарушение условий допуска команды или игроков к турниру (одного из пунктов раздела №3) возможные наказания: дисквалификации игрока / присуждения технического поражения команде / дисквалификация команды.

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

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

- 7.7. Саботирование матчей, любые намеренные действия или бездействие, затрудняющие ход спортивного соревнования, может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации команды.
- 7.8. 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.
- 7.9. Техническое поражение при формате Во1 имеет «0:1», при Во3 - «0:2».
- 7.10. В случае возникновения форс-мажора, мешающего участвовать в турнире, игрок обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

## **8. Судейство**

- 8.1. Судейство осуществляется судейской бригадой.
- 8.2. 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.
- 8.3. Несмотря на любые подозрения в использовании противником запрещенного ПО (программного обеспечения), скриптов или макросов, команда должна отыграть матч до конца. Даже если противник, по вашему мнению, нарушал пункт 4.4 данного регламента, то вам будет засчитано поражение, если вы покинули матч, не завершив его.
- 8.4. После завершения матча, 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.
- 8.5. 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.
- 8.6. Форма подачи апелляции:
1. ФИ капитана «Название команды»;
  2. Кто с кем играл и о какой карте речь (в случае игры в формате бо3);
  3. Причина обращения / недовольства;
  4. Аргументы.
- 8.7. Протест может подать любая из сторон, но только после завершения матча.
- 8.8. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча игроков, подавших апелляцию или аргументировать затягивание сроков рассмотрения апелляции.
- 8.9. 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.

## **9. Правила коммуникации**

- 9.1. Вся коммуникация между игроками и судьями проходит в чате игры в приложении Discord.
- 9.2. Каналы могут быть текстовыми и аудио. В описании каждого канала указываются свойства каналов.
- Гостевой (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 и аудио каналы) – канал для общения между капитанами команд, судьями и организаторами турнира
- Чаты команд (аудио-канал) – канал для общения игроков внутри своей команды. Доступ к каналу есть только у членов команды.