

**Профессиональное спортивное соревнование
по компьютерному спорту
«Профессиональная киберспортивная лига»**

**Технические правила по
виду программы
DOTA 2 Блиц (1x1)**

Москва, 2024

1. Общие положения

1.1. Участники турнира должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

1.1.1. Нормативные документы — это Технические правила по виду программы DOTA 2 (1x1), Регламент профессионального спортивного соревнования по компьютерному спорту «Блиц-турниры Профессиональной киберспортивной лиги», а также документы, описанные в нём.

1.1.2. Факт подачи заявки на участие в турнире, подтверждает, что каждый участник ознакомился с предписаниями нормативных документов и согласился их исполнять.

1.2. Минимальный возраст участников — 18 лет.

1.2.1. В случае, если участник турнира не достиг минимального возраста для участия в турнире, он может быть не допущен до участия в турнире или отстранен с него.

1.3. Участники турнира должны являться гражданами Российской Федерации.

1.3.1. В случае, если участник турнир является иностранным гражданином, он может быть не допущен до участия в турнире или отстранен с него.

1.4. Данный турнир — это однодневный Single Elimination турнир, для команд состоящих из 1 игрока, без запасных.

1.4.1. В случае, если на момент старта подтверждения участия в турнире, в составе команды более 1 игрока, она будет не допущена до участия в турнире.

1.4.2. Турнир проходит по московскому времени (UTC+3).

1.4.3. К участию в турнире допускаются игроки любых уровней и рангов.

1.4.4. Все матчи турнира проходят в формате Bo1 — Best of one (игра до победы в одном гейме).

1.4.5. Режим игры: EPL 1x1 MID. Данный режим специально разработан для турниров, проходящих в рамках текущей лиги. Карта EPL 1x1 MID доступна для скачивания в игротке клиента DOTA 2.

1.4.6. Сервер: Западная Европа.

1.4.7. Для победы в матче необходимо сделать два килла в течение 5 (пяти) минут.

1.4.8. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная.

1.5. Участники обязаны использовать один и тот же лицензионный аккаунт игры и один и тот же турнирный профиль.

1.5.1. Лицензионный аккаунты игры — игровой аккаунт игры Dota 2.

1.5.2. Турнирный профиль — личный профиль участника на сайте <https://www.vscl.ru/>.

1.5.3. При привязке игрового аккаунта к турнирному профилю, игрокам необходимо авторизоваться в Steam профиле, с которого будет происходить участие в турнире.

1.5.4. В случае, если игрок участвует в турнире с незаявленного аккаунта, он может быть не допущен до участия в турнире или отстранен с него.

1.6. Вся коммуникация с другими игроками, а также с судьями Турнира за исключением официальных запросов, происходит исключительно в телеграм канале https://t.me/pro_esportleague в чате под созданными постами в день Турнира.

1.7. Каждый участник турнира, перед его началом, должен вступить в группу телеграм https://t.me/pro_esportleague с именем пользователя, который будет повторять никнейм турнирного профиля (можно установить в день турнира).

1.7.1. В случае, если из-за данного нарушения, судьи или участник не смогли связаться с соперником в турнирных чатах до старта матча — такой игрок может получить техническое поражение.

1.8. Минимальное и максимальное количество участников определяет организатор Соревнования.

2. Порядок участия в турнире.

2.1. Регистрация в турнире.

2.1.1. Для участия в турнире, игроку необходимо заранее зарегистрироваться на платформе <https://www.vscl.ru/>, а также привязать игровой аккаунт в настройках. Далее игрок регистрируется на странице нужного турнира, нажатием на соответствующую кнопку «Регистрация», в срок обозначенный в его расписании.

2.1.2. Регистрация в турнире в не обозначенное в его расписание время — невозможна.

2.1.3. В случае ошибки при регистрации, участники должны сообщить об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданном постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp. Обращения в другом месте, а также без доказательств и после завершения регистрации — отклоняются.

2.2. Подтверждение участия в турнире.

2.2.1. После окончания регистрации, игроку необходимо подтвердить своё участие в турнире на его странице нажатием на соответствующую кнопку «Подтвердить», в срок, обозначенный в его расписании.

2.2.2. Подтверждение участия в турнире в не обозначенное в его расписание время — невозможно.

2.2.3. В случае ошибки при подтверждении участия в турнире, игроки должны сообщить об этом судьям Турнира в комментариях под специально созданном постом в группе телеграм https://t.me/pro_esportleague_sp. Обращения в другом месте, а также без доказательств и после завершения регистрации — отклоняются.

2.3. Проведение матчей.

2.3.1. За 30 минут до начала соревнований, игроку необходимо подтвердить своё участие на странице турнира.

2.3.2. После окончания подтверждения участия в турнире, формируется турнирная сетка, которая публикуется в разделе «сетка» на странице турнира.

2.3.3. Началом матча, считается время его формирования (время, указанное в сетке турнира над матчем). Все игроки обязаны подтверждать участие в каждом матче турнира.

2.3.4. На подтверждение участия выделяется 5 минут после назначенного времени на матч.

2.4. Порядок создания лобби.

2.4.1. Создает лобби, настраивает его и приглашает в него соперника — Игрок 1 находящаяся выше по сетке (на странице матча слева).

2.4.2. Для создания лобби, каждому игроку необходимо установить карту EPL 1X1 MID. Находится она в разделе «игроотека», введите название в поиск и установите карту. Для более простого способа создания лобби игроки могут добавить друг друга в друзья и после добавиться в группу, далее останется только нажать кнопку «Играть». Либо же игрок, находящийся выше по турнирной сетке, создаёт лобби с паролем и сообщает его сопернику. Соперник вводит пароль в поиск лобби и заходит на сервер.

2.4.3. После создания лобби необходимо установить следующие параметры:

- Пароль лобби — любой;
- Расположение сервера — Западная Европа;

- Карта — «epl_map_full».

2.4.4. Установки других настроек лобби могут привести к санкциям — от предупреждения до технического поражения.

2.4.5. Для подключения к лобби, в главном меню игры необходимо выбрать «играть», в появившемся списке выбрать «лобби» нажать на «найти», затем найти лобби по его названию и ввести пароль для входа. У вас должна быть установлена карта EPL 1x1 MID, находится в каталоге «ИГРОТЕКА».

2.4.6. По обоюдному согласию участников, игровой сервер может быть изменен.

2.4.7. Запрещено нахождение в лобби посторонних игроков, в том числе тренеров.

2.4.8. Претензии по поводу настройки лобби, принимаются до завершения второй минуты игрового времени.

2.5. Начало гейма.

2.5.1. Гейм может начаться только после готовности всех участников. Если гейм начался без готовности одного из участников, игрок начавший гейм, может получить предупреждение.

2.5.2. Гейм должен быть начат не позднее, чем через 10 минут от времени начала матча. Участники, которые затянули начало гейма могут получить техническое поражение.

2.5.3. Претензии касательно задержки старта гейма, принимаются в срок указанный в п.2.5.2.

2.5.4. В случае, если игрок, не по вине, которого был задержан старт гейма, не сообщил о задержке в срок указанный в п. 2.5.2., может также получить техническое поражение в матче.

2.6. Формат проведения гейма.

2.6.1. Гейм проходит исключительно на персонажах Shadow Fiend, Legion Commander, Tusk, Lina, Skywrath Mage, Monkey King, Invoker, Viper, Venomancer, Mirana.

2.6.2. Сразу со старта каждому игроку даётся 15000 золота.

2.6.3. Разрешается пользоваться всеми предметами.

2.6.4. Для победы в матче необходимо сделать три килла. Каждый раунд длится 1 минуту. Если никто не сделал килл, то победа достанется игроку с наивысшим процентом здоровья от его начального показателя.

2.6.5. Запрещается целенаправленно затягивать игру.

2.6.6. Игрок, победивший в гейме, присылает скриншот в группу турнира в телеграм и вносит результаты на сайте VSCL.

2.6.7. Если по какой-то причине игроки не смогли выявить победителя, об этом необходимо сообщить судье с приведёнными доказательствами.

2.7. Паузы.

2.7.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить сопернику причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

2.7.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.

2.7.3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения от соперника готовности продолжить.

2.7.4. Для каждого матча, у участников есть по одной паузе, длительность которой не превышает 2 (две) минуты.

2.7.5. В случае превышения соперником лимита пауз, участнику необходимо создать обращение судьям в группе Соревнования мессенджера телеграм. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

2.8. Дисконнекты.

2.8.1. При отключении из игры (дисконнекте), участники могут вернуться в матч, если он ещё не закончен.

2.8.2. Единичные дисконнекты из игры не могут быть использованы как основание для переигровки.

2.8.3. При множественных дисконнектах из игры со стороны обоих участников, игроки должны сообщить об этом судьям в группе Соревнования мессенджера телеграм и предоставить доказательства. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

2.8.4. При выявлении факта множественных дисконнектов из игры со стороны обоих участников, судья может назначить переигровку матча.

2.9. Пересоздание лобби.

2.9.1. Лобби матча может быть пересоздано только по следующим причинам:

- Дисконнект участника на стадии выбора персонажа и при невозможности быстрого переподключения к лобби;
- Критическая ошибка сервера или игры, которая не позволяет продолжить матч;
- Решение судьи Турнира.

3. Переигровка и перенос матчей.

3.1. Любой матч может быть переигран, но только по следующим причинам:

- Отстранение участника в связи с нарушением правил;
- Технические проблемы и/или особенности игры, которые негативно повлияли на ход игры;
- Неверно указанные результаты предыдущего раунда;
- Решение судьи.

3.2. Любой матч может быть перенесен, но только по следующим причинам:

- Технические проблемы и/или особенности игры, а также сервера, которые могут негативно повлиять на ход игры;
- Изменение расписания турнира.
- Решение судьи.

3.3. Для запроса переигровки, игроку необходимо написать об этом судьям Турнира в группе Соревнования мессенджера телеграм и предоставить доказательства. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

4. Технические проблемы.

4.1. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.

4.2. Участники несут самостоятельную и полную ответственность за настройки игры и игрового устройства, за уровень его заряда, а также, за качество и скорость интернет-соединения, которое используют во время участия в Соревновании.

4.3. При возникновении технических проблем, участники обязуются самостоятельно решить их.

5. Трансляция турнира.

5.1. Судьи Турнира имеют право остановить старт любого матча, если тот был выбран на официальную или комьюнити-трансляцию.

5.2. Для уведомления игроков о выборе их матча на трансляцию, судьи Турнира могут сообщить в группе Соревнования мессенджера телеграм или в личные сообщения участникам.

5.3. Каждый участник имеет право транслировать выступление на турнире от своего лица.

5.3.1. Транслируя выступление на турнире от своего лица, участник запустивший поток, принимает возможные риски связанные со стримснейпингом.

6. Протесты и обжалование результатов матча.

6.1. В случае, если участники Турнира считают, что их соперник нарушает предписания нормативных документов или их права, то они вправе подать протест в любой момент до завершения матча, а также в течении 10 минут после его завершения.

6.2. В случае, если участники Турнира считают, что финальный счёт встречи несправедлив или был некорректно установлен, то они вправе подать апелляцию.

6.3. Протест или апелляция могут быть поданы в срок не позднее, чем 10 минут после завершения матча, путём создания обращения судьям в группе Соревнования мессенджера телеграм с предоставлением доказательств о нарушениях. Обращения в другом месте, а также без доказательств — отклоняются.

7. Санкции за нарушение правил.

7.1. Нарушения, за которые отклоняется турнирная заявка:

- 7.1.1. Участник не достиг минимального возраста для участия;
- 7.1.2. Участник не является гражданами РФ;
- 7.1.3. Количество игроков в составе команды больше, чем 1 (один);
- 7.1.4. Некорректные название аккаунтов, профилей, команды;
- 7.1.5. Некорректные изображение аккаунтов, профилей, команды;
- 7.1.6. Отсутствие подтверждения участия в турнире;
- 7.1.7. Прочие нарушения нормативных документов Соревнования.

7.2. Нарушения, за которые выдается предупреждение:

- 7.2.1. Запуск матча без подтверждения готовности от соперника;
- 7.2.2. Создание и запуск некорректного лобби;
- 7.2.3. Неверно указанные результаты матча;
- 7.2.4. Неподчинение требованиям судей Соревнования;
- 7.2.5. Избыточный флуд и нарушение этики общения;
- 7.2.6. Создание множественных запросов в поддержку.

7.3. Нарушения, за которые выдается техническое поражение:

- 7.3.1. Участник не достиг минимального возраста для участия;

- 7.3.2. Участник не является гражданами РФ;
- 7.3.3. Некорректные название аккаунтов, профилей, команды;
- 7.3.4. Некорректные изображение аккаунтов, профилей, команды;
- 7.3.5. Создание или использование нескольких профилей / игровых аккаунтов;
- 7.3.6. Использование игрового аккаунта, не привязанного к турнирному профилю;
- 7.3.7. Отсутствие подтверждения участия в матче;
- 7.3.8. Одновременное участие в других турнирах, в том числе на турнирной платформе <https://www.vscl.ru/>;
- 7.3.9. Нарушение предписания пункта 1.7, из-за которого соперники или судьи не смогли связаться с участниками до времени старта матча;
- 7.3.10. Три предупреждения в течении одного турнира.

7.4. Нарушения, за которые выдается ограничение общения в группе Соревнования мессенджера телеграм:

- 7.4.1. Создание множественных запросов в поддержку;
- 7.4.2. Избыточный флуд и нарушение этики общения.

7.5. Нарушения, которые рассматриваются отдельно:

7.5.1. В зависимости от тяжести нарушений и/или последствий, к которым они привели, Судья Турнира вправе выбрать на своё усмотрение одну из спортивных санкций руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости. К таким нарушениям относятся:

- Нарушение действующего законодательства Российской Федерации;
- Нарушение пользовательского соглашения игры Dota 2;
- Использование и хранение стороннего ПО (читы, аппаратное программное обеспечение, сторонние программы, улучшающие игровой процесс и тд);
- Использование багов или не предусмотренных разработчиком несовершенств игры;
- Задержка старта матча;
- Намеренный проигрыш;
- Сговоры с другими игроками;
- Введение в заблуждение соперников и/или судей;
- Оскорбления, провокации и любое другое неприемлемое общение как с участниками Турнира, так и с другими официальными лицами Турнира. Оскорблениями, провокациями и неприемлемым общением — признается любая форма взаимодействия (в том числе внутриигровые): текст, аудио, видео, изображения, жесты и эмоции;
- Публичное обсуждение решений судей или ГСК;
- Передача конфиденциальных материалов и информации третьим лицам, в том числе все тексты, написанные в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращений;
- Множественные нарушения правил в серии турниров Организатора;
- Нарушения, которые не покрыты нормативными документами Соревнования.