

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА

«БИТВА ЗА ШАХТЕРСК»

Основные положения

Настоящий регламент определяет правила турнира для команд-участников турнира «БИТВА ЗА ШАХТЕРСК!» (далее “турнира”) и является обязательным к исполнению всеми командами, принимающими участие в данном турнире, включая всех игроков таких команд, а также их капитанов, менеджеров, тренеров и других аффилированных лиц. Участие в турнире означает полное согласие с настоящим регламентом.

Турнир для команд – это совокупность соревнований, направленных на определение сильнейших команд и спортсменов по ряду дисциплин на территории Углегорского района.

Данное мероприятие является неофициальным спортивным мероприятием. И не дает его участникам официальных званий и регалий.

Участие в турнире

1.1. В турнире имеют право принять участие неограниченного количество команд и спортсменов по дисциплинам Dota2, Counter-Strike: Global Offensive.

1.2. Если одна из команд по той или иной причине снимается с участия в турнире до его начала, то команда противника в турнирной сетке проходит вперед.

1.3. Командой считается группа игроков, закрепленная за определенным названием до начала турнира.

1.4. Участником турнира считается любое физическое лицо.

1.5. Возрастное ограничение: 14+

1.6. Участие в турнире бесплатное.

1.7. Имена игроков и названия команд могут корректироваться организаторами турнира и не должны звучать оскорбительно. Организатор турнира оставляет за собой право переименовать команду или игрока по собственному желанию, при этом учитывая пожелания игрока или капитана команды, если таковые будут изъявлены.

1.8. Игрок может принять участие в турнире исключительно за одну команду.

1.9. Территориальный признак, а участие в турнире допускаются игроки проживающие только на территории Углегорского района.

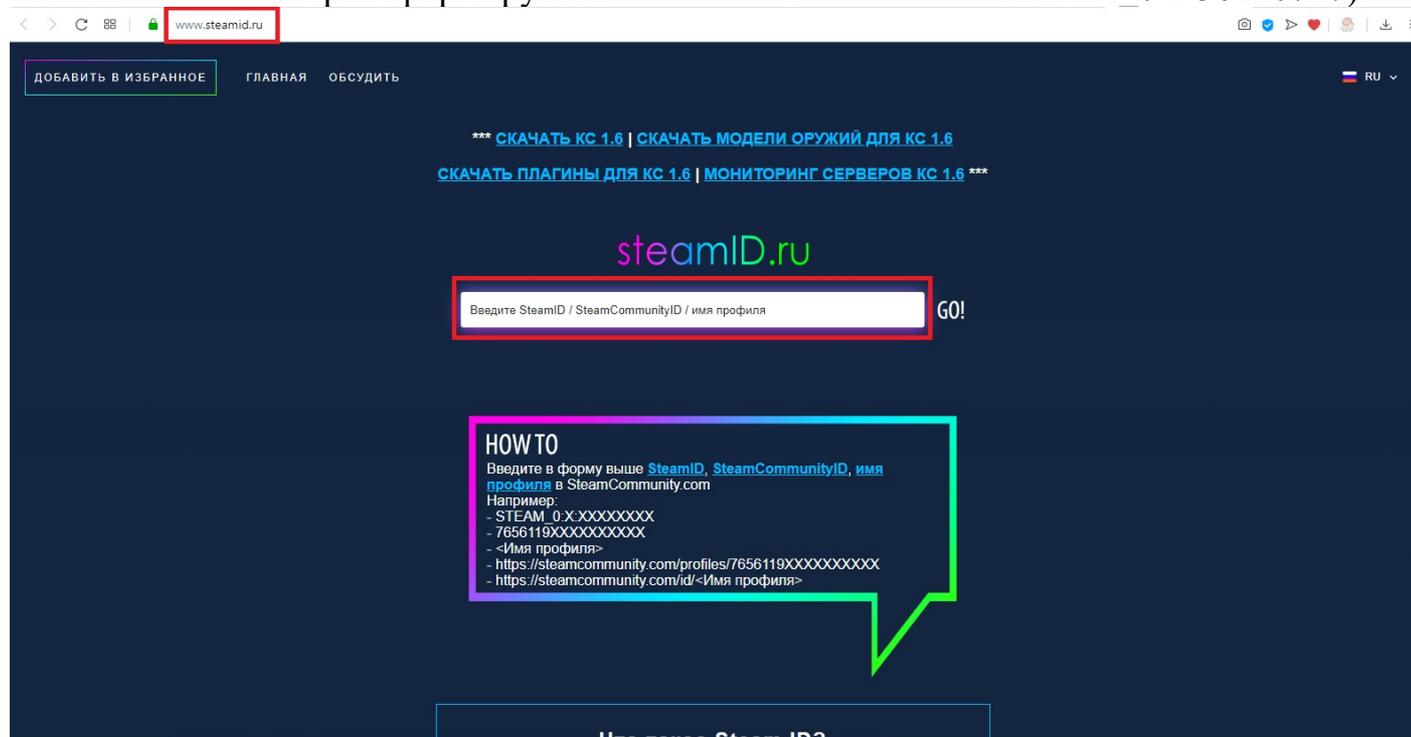
1.10. Игроки участвующие в турнире «Битва за Шахтерск» могут также подать заявку и участвовать в чемпионате "МИССИЯ:ПОБЕДА!".

Регистрация, формат и даты проведения турнира

2.1. Регистрация: с 29 апреля по 3 мая 2020 года.

2.2. Порядок регистрации: капитан команды заполняет электронную форму регистрации по ссылке: www.pobeda.eastmining.ru

При регистрации указываются steam ID полученные с помощью сервиса <http://www.steamid.ru/> (например берем ссылку на ваш профиль <http://steamcommunity.com/id/unikron187/> вставляем на в строку на сайте в итоге ссылка трансформируется в STEAM 0:1:36120727).



2.2. Заполняя регистрационную форму участники подтверждают достоверность указанных ими данных, а также в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» принимает решение о предоставлении своих персональных данных и дает согласие на их обработку своей волей и в своем интересе.

2.3. Заполняя регистрационную форму, участники подтверждают свое согласие с данным регламентом и обязуются следовать ему.

2.4. Организаторы оставляют за собой право пригласить и зарегистрировать (забронировать место для регистрации) топовые составы или отдельных игроков. При этом остальные команды будут претендовать на оставшиеся места.

2.5. Расписание:

С 29 апреля по 3 мая регистрация;

С 4 по 5 мая – проведение турнира "Битва за Шахтерск";

Система проведения турнира будет определяться индивидуально для каждой дисциплины соответственно, исходя из количества команд или участников после окончания регистрации.

2.6. Перед началом полуфинальных игр, игроки обязаны записать и отправить на официальную почту технического исполнителя Fks27@yandex.ru видеообращение с представлением себя как игрока команды и приветственным словом. Допускается обращение капитана команды от имени всей команды.

Замены в течение турнира

- 3.1. Замены в командах в течение турнира запрещены.
- 3.2. При необходимости можно использовать запасных игроков, которые состояли в команде на момент начала турнира.

Взаимное общение организаторов и участников турнира

- 4.1. Команды и её участники обязаны своевременно отвечать главному судье и другим организаторам турнира.
- 4.2. Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов запрещено.
- 4.3. Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил регламента и по требованию судьи или комментатора турнира должно быть прекращено.

Изменения в расписании турнира

- 5.1. Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей турнира.
- 5.2. О подобных изменениях все команды будут оповещены заранее.

Судейство турнира

- 6.1. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно менеджер или капитан команды.
- 6.2. Каналами коммуникации при организации матчей являются: Discord, Vk.com, Email и чат в клиенте Игры.
- 6.3. Переписка с организаторами турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может быть наказана дисквалификацией команды.
- 6.4. Капитаны команд могут сообщить о выявлении спорной ситуации в течение 30 минут после завершения игры. Предоставляете дэмку и описания времени, места, игрока и действия, в котором вы сомневаетесь.
- 6.5. В случае, если в течение 30 минут после о спорной ситуации от капитанов команд, результат матча считается подтверждённым и опротестованию не подлежит.
- 6.7. Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья соревнования. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством Email или VK.com.
- 6.8. Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.
- 6.9 В течении 30 минут после окончания встречи результаты в виде скриншота с пояснением должны быть предоставлены на электронную почту технического

исполнителя (fk27@yandex.ru) или специальной обсуждение в группе федерации (создаётся для каждой дисциплины и месяца отдельно). В случае не предоставления результатов в отведенное время, по решению судьи может быть вынесено техническое поражение обеим командам или принято решение о дисквалификации.

6.10 По требованию одной из сторон, соперники могут потребовать писать ров демо, требование должно быть до начала игры.

6.11 По требованию организаторов, один игрок или несколько должны записывать свою игру с помощью приложения Bandicam. После предоставить запись организатору.

6.12 Обсуждение разногласий ведется в строго дипломатичном формате.

6.13 По требованию судьи перед началом матча может быть озвучено требование об идентификации игроков и их месторасположения. В таком случае игрокам команды будет совершен видео звонок через WhatsApp. В ходе звонка игрок ОБЯЗАН продемонстрировать страницу паспорта с регистрацией, для точного определения его месторасположения. В случае невозможности игрока ответить на звонок или предоставить необходимую информацию может быть вынесено несколько решений:

- срочная замена игрока на имеющего запасного члена команды;
- дисквалификация команды;
- допуск до участия в случае предоставления гарантий честности после матча.

Технические проблемы во время матчей

7.1. При дисконнекте игрока(ов) на стадии выбора чемпионов игра пересоздается, но все выбранные и забаненные чемпионы остаются теми же. Если стадия выбора чемпионов затягивается по техническим причинам со стороны игрока(ов), то судья вправе назначить техническое поражение одной из команд.

7.2. Каждая команда вправе поставить паузу, исключительно по техническим причинам, не более чем 15 минут. В случае необходимости дальнейшей остановки игры, команда может пользоваться временем противника, но только по обоюдному согласию капитанов команд, в случае несогласия капитана команды противников, игра обязана быть продолжена несмотря на технические проблемы игрока(ов). Также пауза может быть продолжена на дополнительное время по решению судьи.

7.3. Команда обязана сообщить о паузе сообщением в чате “pause” или “ppp” и затем объяснить ситуацию в конференцию Discord. В случае микропауз/пауз на старте загрузки игры (не дольше 60 секунд), достаточно изложить суть проблемы в чат игры. В случае паузы более чем 60 секунд команда, которая поставила паузу и не сообщившая причину паузы, получает техническое поражение.

7.4. В случае, если технические проблемы затрагивают всех игроков и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку с такими же пиками и банами. В случаях, при падении серверов, если проблема решается в течение получаса, то игра начинается со счета при котором произошло падение.

7.5. Так же в отдельных дисциплинах могут быть установлены собственные правила пауз в игре.

Техническое поражение

8.1. В случае неявки на матч одной из команд, а также в других случаях, предусмотренных данным Регламентом, команде может быть присуждено техническое поражение.

8.2. В нестандартных, или неописанных в действующем варианте правил, ситуациях, судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.

8.3. Если в ходе турнира выясняется, что игрок имеет или имел ВАК бан в дисциплине в которой принимает участие, то команда дисквалифицируется.

Трансляции матчей турнира

9.1. Финальные матчи проходят с организацией прямой видеотрансляции с участием официальных комментаторов. Прямая видеотрансляция размещается twitch.tv и других ресурсах по усмотрению организаторов турнира.

9.2. Для исключения возможности нечестной игры в матчах, которые проводятся в режиме онлайн, видеотрансляция матчей турнира идёт с задержкой в 3 минуты.

9.3. Команды имеют право размещать плеер с прямой трансляцией и плеер с записью прямых эфиров на собственных информационных ресурсах (сайт команды, официальные страницы команды в социальных сетях и т.д.).

Прочее

11.1. Организаторы турнира имеют право вносить изменения в регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

11.2. Сортировка команд в турнирной сетке проводится организатором турнира, организатор турнира может просеивать команды исходя из навыков игры команд представленным средним рангом игроков команды.

11.3 Все Steam ID указанные при регистрации должны быть открытыми профилями. В случае обнаружения закрытого профиля команде будет засчитано техническое поражение или недопуск к играм.

Призы и награждение

12.1. Общий призовой фонд турнира составляет 60 000 рублей.

12.2. Победители турнира «БИТВА ЗА ШАХТЕРСК!» получают денежные призы за вычетом налога:

За 1 - место игроки получают 25 000 рублей на команду в обеих дисциплинах, а также автоматически попадают в полуфинал областного чемпионата "МИССИЯ:ПОБЕДА".

За 2 – место игроки получают 5 000 рублей на команду в обеих дисциплинах.

12.3. Претендовать на выплаты могут только победители турнира или их законные представители (родители), доказавшие территориальную принадлежность и

соответствие регламенту турнира. Спортсмены указавшие, не действительную территориальную принадлежность, то есть проживающие за пределами Углегорского района, применявшие программное обеспечение (VPN) для обхода регламента турнира не смогут претендовать на выплаты призовых.

12.4. Выплаты призовых могут быть осуществлены в течение 20.05.2020 года включительно.

2.5. Все обязательства по уплате налогов берет на себя организатор чемпионата.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ДИСЦИПЛИН

Dota 2

Общие правила:

- Captain mod;
- Читы - отключены.
- Сервер – оптимальный (с наименьшим пингом для большинства игроков принимающих участие во встрече, если у одного на Японии пинг 400, а у остальных 30-50, значит играют все на Японии)
- Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит замок противника, или вынудит его сдаться;
- Хостом является команда находящаяся выше по турнирной сетке относительно соперника, а так же играет за команду Radiant. После каждой последующей игры в серии, команды меняются сторонами;
- За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре;
- Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно);
- Backdoor – РАЗРЕШЕН всех тауэров.

Зрители на сервере

- Зрители в игре и открытость просмотра игры через DotaTv допускаются только с разрешения обеих команд. Если хоть одна команда против - необходимо закрыть доступ;
- Исключением являются официальные комментаторы турнира, организаторы или судьи - они могут находиться на любой игре без разрешения;

3. Правило пауз в игре

- Правилами сайта установлен суммарный лимит паузы в 15 минут;
- Если противник превысил это время - снимать паузу без уведомления нельзя;
- Необходимо сообщить им о нарушении, иначе за каждую минуту простоя они должны будут отдавать 2 фри фрага под тавер противников;
- Если не хотят отдавать килы - пусть продолжают вчетвером, или по обоюдной договоренности (в зависимости от ситуации и степени вашей договоренности с оппонентами).
- Категорически запрещается ставить паузу во время Бано-пиков.

4. Решение споров и конфликтных ситуаций

- Если противники проявляют неспортивное поведение, задерживают игру, не могут уладить конфликт или предложить свои варианты - доигрывайте матч как есть (но выходить из игры нельзя, т/к команда покинувшая игру всегда считается проигравшей);
- в такой ситуации вероятен послеигровой разбор. Все доказательства в виде скриншотов и дем-версий должны быть в наличии. Соответственно, если игрок также проявляет неспортивное поведение или пытается склонить победу на свою сторону махинациями – это повлечет за собой соответствующие карательные меры.
- Возможно, что при таком конфликте потребуются просмотр демо записи. Кто в данной ситуации будет не прав - получит максимальное наказание.

5. Дополнительно

- Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке или подлежат тимселу. Разрешено использовать этого героя и не продавать айтемы, но передавать остальным игрокам запрещено;
- В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях;
- Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию - сообщите судье краткое описание появившейся проблемы;
- Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена. Также запрещена передача подобным образом трофейной Divine Rapier;
- Ограничений на количество предметов нет;
- Запрещена нечестная игра. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

Counter-Strike: Global Offensive

Формат проведения матчей

- В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов. Продолжительность каждого раунда составляет 2:00 минуты.
- Все турнирные сервера используют конфиг - es15on5.cfg, последней версии.
- Побеждает команда, которая первая наберет 16 раундов за 2 стороны.
- В случае если по истечении 2-х периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, назначается 2 дополнительных периода по 3 раунда – овертаймы с переменной mp_startmoney 10000.
- В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы, и так до определения победителя;

- Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны, что и в начале игры. Второй - за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. В третьем овертайме - все как в первом, в четвертом - как во втором и т.д.
- Победителем в овертайме является команда, которая первая наберет 4 раунда.

Запрещено

- Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также «Правилам игры Counter-Strike: Global Offensive».
- Оскорбления в адрес противников, тиммейтов и других участников соревнований.
- Флуд в чат.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Использование запрещенных программ, дающих то или иное преимущество игроку, либо команде.
- Некорректное или нецензурные написания названия команд или ников как на сайте, так и в самой игре.

Дисциплинарные санкции

- За нарушение любого из правил, судьи оставляют за собой право присудить техническое поражение, или вынести официальное предупреждение.
- Повторное предупреждение в ходе матча – всегда ведет к техническому поражению.

Технические проблемы

- В случае возникновения технических проблем у одной из команд в ходе матча, игроки обязаны остановить игру либо в начале текущего раунда (freeze time), либо по его завершению и обратиться к судье за дальнейшими инструкциями. Претензии по окончанию матча – рассмотрены не будут.
- Разрешено, 4 тактических паузы по 30 секунд каждая.

Техническое поражение

- При попадании в один раунд с противниками, команды обязаны находиться в игре и не менее 10 минут ждать оппонентов. При отсутствии даже 1 игрока из какой-либо команды в течении 10 минут начинать матч в формате 4x5 запрещено.
- За оскорбления противников команда будет либо предупреждена, либо наказана.
- По всем вопросам связанным с задержками – обращаться к судьям турнира.

Порядок рассмотрения апелляции

- Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания текущей стороны.
- Решения Судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

- Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого Судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.

Общее положение

- Версия игры: лицензионная, последней версии.

Официальные карты (МАППУЛ):

de_dust2

de_train

de_inferno

de_vertigo

de_overpass

de_nuke

de_mirage.

- Выбор карт определяется «вычеркиванием». Капитаны команд поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. В случае «bo1» последняя карта, которая останется, будет сыграна в матче. В случае «bo3» карты вычеркиваются по системе бан-бан, пик-пик, бан-бан - капитаны вычеркивают поочередно по одной карте, затем выбирают поочередно, по одной карте из оставшихся и снова вычеркивают по карте, последняя карта будет являться третьей завершающей.

- Капитан команды, выигравшей жребий («монетку»), определяет кто вычеркивает карту первым.

- Выбор стороны на каждой из карт определяется ножевым раундом.

- Каждый следующий тур играется сразу после окончания предыдущего.

- Перед игрой команды узнают свой сервер у судей.

- После окончания игры капитаны должны сообщить судьям результат.

Паузы

- Обе команды имеют право на 2 тактических паузы за текущую карту, т.е. за каждую сторону по 1 паузе, длиной не более 3 минут, затягивать умышленно игру паузой, либо оставлять паузу на более длительный срок запрещено.

- Обе команды имеют право на паузы по техническим причинам, при небольших технических неполадках пауза должна составлять не более 10 минут, при более серьезных технических проблемах длина паузы может быть на усмотрение организации турнира, либо судей данной игры.