

## **Технические правила по виду программы Dota 2**

Всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди студентов «Открытые киберспортивные студенческие игры на призы губернатора Краснодарского края»

### **1. Общая информация**

1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная.

1.3. К Соревнованиям допускаются студенты и аспиранты образовательных организаций высшего образования и профессиональных Образовательных организаций, а также выпускники Образовательных организаций, получившие государственный документ об образовании в 2024 году.

1.4. Возраст участников не должен превышать 25 лет и быть не менее 16 лет на дату 01.01.2024 г.

1.5. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

### **2. Настройки игры**

2.1. Настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры — Режим Капитанов;
- Местоположение сервера — Западная Европа;
- Разрешить наблюдение — разрешить;
- Задержка DotaTV — 2 минуты;

- Наличие тренера — запретить.

2.2. Перед началом матча команды по договоренности могут изменить местоположение сервера, проинформировав судью. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.

### **3. Проведение матчей**

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 участников в каждой.

3.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

3.2.1. Название и пароль от игрового лобби должен быть понятным для команды, который они передадут своим оппонентам.

3.3. В матче лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.

3.4. Порядок выбора. Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — проигравший первый гейм, выбирает право выбора первого пика или стороны. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

### **4. Общение с судьями Соревнования**

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/yKf8MNsfCg> (далее — Чат).

4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала Соревнования, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести тег команды и нажать «Сохранить».

4.3. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае

нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате Соревнования.