

Типовой регламент для турниров по дисциплине Dota 2

Основные правила

1. Общие положения

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течение 60 рабочих дней после окончания турнира. Фактическим окончанием является завершение турнира.

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2022 году составляет 10% для резидентов РК.

1.2. Участники, которые заняли призовые места, должны предоставить фотографии/сканы документов, удостоверяющих личность и лицевого счета с наименованием банка (Iban). Игроки, которые заняла призовое место должны предоставить необходимые данные в одной папке и отправить представителю QCF на электронную почту. В случае, если начисление призовых нужно осуществить на третье лицо (родители для игроков младше 16 лет или на основании доверенности, заверенной нотариусом) важно предоставить сканы данного лица и заявление от участника.

1.3. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан, (граждане РК, жители РК и города Алматы и Алматинской области, имеющие вид на жительство). Возраст определяется самим организатором турнира (желательно 16+).

1.4. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

1.5. Участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах, будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1.6. Никнеймы, аватарки и теги должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

1.7. В никнеймах игроков не должно быть рекламы сторонних ресурсов, других брендов и т.п.

1.7.1. Никнейм в игре. Во время матчей игрокам разрешено использовать только свои официальные никнеймы — без каких-либо дополнений.

1.7.2. Если организации необходимо разместить в теге, либо в никнейме игрока сторонние бренды, необходимо на этапе регистрации обратиться к администратору QCF.

1.9. Итоговые решения выносятся судейской комиссией и могут быть обжалованы [в чате Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

1.10. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Игроки, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.11. За задержку начала матча более чем на 15 минут игроку может быть присуждено техническое поражение в матче.

1.12. Любые наблюдатели, кроме официальных, запрещены.

1.13. Все жалобы должны иметь доказательную базу. В частности, нужно использовать скриншоты. Жалобы без скриншотов не принимаются.

1.14. В течение 5 минут, после победы в одном из раундов, каждый выигравший игрок должен отправить результат в [Discord](#) – администратору турнира.

2. Информация о турнире

2.1. Турнир разделен на 3 этапа - Онлайн квалификации (1-ый этап), LAN- финал (2-й этап).

2.1.1. Этап №1 – онлайн квалификации. На протяжении всего этапа будут проведены 2 отдельные квалификации. Формат: Single Elimination, система: Bo1. Отборочные состоят из независимых квалификаций. По итогам 1 (одной) квалификации, определяются 2 сильнейшие команды, которые пройдут во второй этап.

2.1.2. Этап №2 - LAN-финал. Лучшие 2 участника по итогам финала квалификации сразятся за титул чемпиона в формате Bo5.

3. Участники

3.1. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан.

3.2. Победителем матча считается команда, которая уничтожила трон противника.

3.3. Разрешается делать «Creepstop» (останавливать игроков фиссур или другими способностями).

3.4. До начала противостояния, команда имеет право запросить через судью проверку противоположной команды, для того чтобы убедиться, что игрок играет лично на своем аккаунте. При этом проверяемые игроки не имеют права отказать судье в данном запросе. Если данный запрос не последовал, матч начинается без проверки.

3.4.1. Перед началом турнира каждому игроку необходимо заранее присоединиться к серверу [Discord](#), подготовить документ, подтверждающий личность, и иметь веб-камеру/мобильный телефон (с камерой) с доступом к Discord.

3.4.2. В случае, если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать запрос на проверку. Запрос подаётся минимум за 15 минут до начала матча, для этого необходимо обратиться к судье в чат вашего матча или в Discord.

3.5. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами Турнира. В частности, вся информация, переданная организаторам Турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб,

протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов Турнира.

3.6. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к организаторам и судьям Турнира, зрителям, а также к другим участникам Турнира.

3.7. Участники Турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

3.8. Никнеймы, аватарки, теги и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

3.8.1. Игрокам не разрешается использовать спонсоров в никнейме, рекламировать букмекерские или другие “игральные” сайты. Турнирный организатор может потребовать сменить игровой никнейм в случае если он противоречит правилам и регламенту проведения турнира.

3.9. Для участия в Турнире, каждый участник должен:

Иметь аккаунт с игрой; Подать заявку на участие в Турнире; Быть на [Discord-сервере Qazaq Cybersport Federation](#)

3.10. Физическое лицо может участвовать в Турнире только с одного игрового аккаунта.

3.11. Участникам Турнира запрещается использовать, скрипты, 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, баги/ошибки игры.

4. Настройки игры

4.1. Порядок проведения турнира.

4.1.1. Команда, которая находится выше по сетке должна пригласить капитана противоположной команды в течение 10 минут.

4.2. Очередность создания лобби, сторон(ы): Команда, которая выше по сетке располагается на стороне "Radiant".

4.3. Лобби игр: Команда, которая выше по сетке самостоятельно создаёт игровое Лобби.

4.3.1. После окончания игры, в течении 5 минут капитаны команд должны опубликовать результаты в комментариях на странице матча, путем предоставления скриншота экрана, включающий внутриигровую статистику, отображающую пик персонажей, количество убийств, количество смертей, а также количество золота и предметы в инвентаре персонажей (Табуляция).

4.4. «Дисконнект», рестарт, паузы. «Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

4.5. Если команда испытывает технические проблемы, он имеет право на паузы. Общее количество пауз не может быть более трех за матч. Суммарная продолжительность пауз составляет не более 10 минут (3 минута на каждую из пауз).

4.6. Команда имеет право на более длительные паузы (до 15 минут) с согласия соперника.

4.7. Команда, которая поставила на паузу матч, должна объяснить причину своему противнику;

4.7.1. Если после паузы один из игроков снял паузу без предупреждения другой команды и подтверждения с её стороны, это может расцениваться как нарушение правил. Если это действие серьезно повлияла на матч команде может быть засчитано техническое поражение по решению судьи, для этого нужно предоставить доказательство в виде скриншота.

4.8. В случае переигровки матча, игроки должны выбрать те же предметы.

4.10. В матчах формата bo5 пауза между играми не должна превышать 10 минут. В случае проблем во время проведения матча, продолжительность пауз может быть увеличена по решению судьи.

5. Трансляция матчей

5.1. Финальный матч турнира будет выбран администрацией для трансляции. Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

5.2. Матч начинается только при готовности игроков и сотрудников студии.

5.3. Запрещены любые персональные или же игровые трансляции, игроками или студиями без предварительного согласия главного судьи турнира.

6. Коммуникация с судьями

6.1. Во время матчей капитаны команд обязаны находиться в официальном [Discord канале Dota 2](#).

6.2. Итоговые решения выносятся судейской комиссией и могут быть обжалованы в чате [Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

6.3. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию игроков для создания обзоров и прочего контента.

6.4. Коммуникация. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в [Discord](#) с судьей турнира посредством сообщений. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан, либо менеджер, либо тренер команды. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

Правила могут быть дополнены или же изменены. Все ситуации не описанные в правилах будут трактоваться на усмотрение судьи.