

Технические правила по виду программы Dota 2

«Национальная Студенческая Лига Киберспорта»

1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. 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 Соревнования. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

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/KegVkfFeaa> (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). 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».
- 4.2. 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.