

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, в одной арене и 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. Общие настройки сервера и порядок выбора сторон определяются настройками конфигурационного файла турнирной площадки. Общие настройки сервера и порядок выбора сторон определяются настройками конфигурационного файла турнирной площадки.
- 2.2. Перед началом гейма команды по договоренности могут изменить местоположение сервера, проинформировав судью. После старта гейма претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.
 - 2.2.1. При проведении матчей в I этапе Соревнований: базовый регион сервера — Западная Европа. Команды имеют право в чате лобби выбрать "домашний" сервер. Свой выбор необходимо озвучить судьям перед началом гейма. Третий гейм, если таковой имеется, всегда — Западная Европа.
 - 2.2.2. При проведении матчей во II этапе Соревнований: базовый регион сервера — Западная Европа. Команды имеют право в чате лобби выбрать "домашний" сервер. Свой выбор необходимо озвучить судьям перед началом гейма. Третий гейм, если таковой имеется, всегда — Западная Европа.

3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 участников в каждой.
- 3.2. В матчевом лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.
- 3.3. Порядок выбора:
Первый гейм — автоматический (бросок монетки). Второй гейм — проигравший монетку в первом гейме, получает право выбора. Третий гейм — автоматический (бросок монетки).

4. Общение с судьями соревнования

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Telegram в чат-канале (приглашения будут направлены представителям команд).
- 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.