



— АКАДЕМИЧЕСКИЙ —  
**КИБЕРСПОРТ**

## Официальные правила турнира «Рассвет»

| Дисциплина                                 | Даты проведения (с, до) |            |
|--|-------------------------|------------|
| Dota 2                                     | 01.06.2024              | 30.06.2024 |
| <b>Главный судья</b>                       |                         |            |
| <a href="#">Меграбян Артём Казаросович</a> |                         |            |
| <b>Официальные источники</b>               |                         |            |
| <a href="#">Группа ВКонтакте</a>           |                         |            |
| <a href="#">Discord Server</a>             |                         |            |

**Утверждено**

Меграбян А. К.

24.05.2024

\_\_\_\_\_  
ФИО

\_\_\_\_\_  
Дата

**РЕГЛАМЕНТ**  
проведения мероприятия  
«Рассвет»

## **1. Общая информация**

### **1.1. Введение**

Настоящие регламент регулируют проведение в июне турнира абитуриентов по «Рассвет» (далее – Турнир), проводимого Сектором киберспорта КФВиЗ федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (далее – РАНХиГС), по киберспортивной дисциплине Дота 2.

Настоящие правила составлены с целью обеспечения спортивного и развлекательного характера соревнования.

### **1.2. Согласие с Правилами**

Регистрируясь на Турнир, участник подтверждает, что он ознакомился и соглашается с указанными ниже Правилами.

### **1.3. Сроки и место проведения**

Турнир проводится с 01 июня 2024 г. по 30 июня 2024 г. в Киберзоне, корпус №5, РАНХиГС, г. Москва, ул. Проспект Вернадского, д. 82.

### **1.4. Поправки в Правилах**

Организатор имеет право на изменение Правил для соответствия ситуациям, требующим этого (изменение Расписания, в частности). При изменении Правил Организатор должен оповестить об этом участников Турнира, указав на содержание изменений.

После применения изменений Правил согласие Игрока<sup>1</sup> на участие в следующем матче считается согласием на применение этих изменений.

### **1.5. Требования к участникам и состав команд**

К участию в Турнире допускаются учащиеся, получающие основное общее образования (5–9 класс), среднее общее образование (10–11 класс), среднее профессиональное образования (колледжи).

---

<sup>1</sup> Или родителя/опекуна Игрока, если он является несовершеннолетним.

## Турнир абитуриентов DOTA 2 «Рассвет» – официальный регламент

Всем игрокам команды должно быть полных 14 лет на момент старта приема заявок. В случае, если игроку не исполнилось полных 18 лет, требуется форма согласия от его законного представителя (Родителя, Опекунa и т.д.).

К участию в турнире допускаются игроки, не имеющие VAC-бан на заявленном аккаунте.

К играм допускается команда, в составе которой не менее 5 человек (включая игроков запаса).

Допускается два игрока запаса.

### 1.6. Регистрация на Турнир

Для регистрации на Турнир команда должна заполнить и отправить форму, указанную Организатором.

Перед началом регистрации команда должна определить капитана, который на протяжении всего турнира будет вести основную коммуникацию с Организатором, Судьями и Главным Судьёй.

Регистрация заканчивается в 23:59 по МСК каждого дня соответственно расписанию, указанному в таблице ниже.

На Турнир допускается регистрация в неполном составе. Организатор предоставляет возможность поиска игроков для формирования полной команды.

| Регистрация на Турнир |            |            |
|-----------------------|------------|------------|
| Квалификации №        | С даты     | По дату    |
| 1                     | 24.05.2024 | 31.05.2024 |
| 2                     | 24.05.2024 | 01.06.2024 |
| 3                     | 24.05.2024 | 07.06.2024 |
| 4                     | 24.05.2024 | 08.06.2024 |
| 5                     | 24.05.2024 | 14.06.2024 |
| 6                     | 24.05.2024 | 15.06.2024 |
| 7                     | 24.05.2024 | 21.06.2024 |
| 8                     | 24.05.2024 | 22.06.2024 |

### 1.7. Названия команд и имена игроков

Во время Турнира для представления команды используется название, указанное капитаном при регистрации.

Игроки во время матчей должны использовать только тот никнейм, который указан капитаном команды при регистрации.

Никнеймы (имена) игроков и названия команд должны соответствовать уставу Университета. Рекомендуется использовать легко читаемый никнейм, не скопированный с известных личностей.

Ограничения по названиям команд и именам участников указаны в пункте 4.1.

### **1.8. Спорные ситуации**

К спорным ситуациям относятся случаи, решение которых не предусмотрено Правилами.

В спорных ситуациях решение принимает Главный судья на основе собственного опыта и консультации с Судьями. Принятые решения не подлежат обжалованию и обсуждению.

Спорные ситуации часто относятся к форс-мажорным и потому по ним могут не вноситься изменения в Правила.

### **1.9. Связь с организаторами**

Связь с Организатором происходит в специальном канале Дискорд, в котором находятся капитаны команд, все остальные участники, Судьи, Главный судья.

### **1.10. Аккаунт для игр**

Каждый игрок команды имеет свой собственный аккаунт Steam, на котором имеется Дота 2. В связи с этим гостевые учётные записи игрокам Организатором не выдаются.

## 2. Структура Турнира

Турнир проводится в три этапа: открытые квалификации, групповая стадия и плей-офф. Групповой этап проводится в онлайн-режиме. Плей-офф проводится в очном (LAN) формате. Формат этапов Турнира приведен ниже.

### 2.1. Формат этапов Турнира

| Формат этапов Турнира |                               |
|-----------------------|-------------------------------|
| Открытые квалификации | Single Elimination, Best-of-1 |
| Групповая стадия      | Single Elimination, Best-of-3 |
| Плей-офф              | Double Elimination, Best-of-3 |

### 2.2. Дата проведения этапов Турнира

| Открытые квалификации (онлайн) |            |
|--------------------------------|------------|
| С текущей даты                 | По дате    |
| 01.06.2024                     | 23.06.2024 |

| Групповая стадия (очно) |            |
|-------------------------|------------|
| С текущей даты          | По дате    |
| 24.06.2024              | 27.06.2024 |

| Плей-офф (очно) |            |
|-----------------|------------|
| С текущей даты  | По дате    |
| 29.06.2024      | 30.06.2024 |

### 2.3. Открытые квалификации

Данный пункт определяет порядок проведения этапа Открытых квалификаций.

#### 2.3.1. Формирование сетки открытых квалификации

По окончании регистрации и после принятия списка команд-участников Турнира Главный судья оповещает капитанов команд через официальный Дискорд канал Сектора киберспорта, участвующих в Турнире, об успешной регистрации и публикует сетку в специально отведенный чат-канал.

#### 2.3.2. Расписание матчей открытых квалификаций

Время старта первого тура – 12:00.

Следующий тур стартует сразу же после окончания матчей двух пар, идущих по сетке.

Права и ограничения игроков в матче смотрите в пункте 3 «Проведение матчей».

### **2.3.3. Переход в следующий этап**

По итогам каждой открытой квалификации в следующий этап переходят две команды, достигшие финала квалификации.

## **2.4. Групповой этап**

Данный пункт определяет порядок проведения группового этапа Турнира.

### **2.4.1. Порядок проведения матчей**

После окончания всех квалификаций будет проведена жеребьёвка. Путём случайного посева будут созданы 4 группы.

После распределения команд по группам Главный судья определяет порядок матчей в группах и оповещает об этом капитанов команд.

Все игры группового этапа проводятся очно в стенах Президентской академии в Киберзоане (г. Москва, ул. Проспект Вернадского, д. 82с1, корпус 5, эт. 2, библиотека).

Команды, начинающие первый матч игрового дня, должны заблаговременно до старта матча прибыть в Киберзону. На разминку, с учётом настройки девайсов и игры, участникам будет выделено 30 минут. Остальные команды начинают матч через 10 минут после окончания предыдущего матча.

### **2.4.2. Переход в плей-офф**

По итогам группового этапа в плей-офф проходят команды, занявшие 1 место в своей группе.

Всего из группового этапа в плей-офф выходит 4 команды.

### **2.4.3. Плей-офф**

Данный пункт определяет порядок проведения финального этапа Турнира.

### **2.4.4. Порядок проведения матчей**

После окончания групповой стадии Главный судья в этот же день оповещает капитанов команд, прошедших в плей-офф, о сетке плей-офф и времени старта матча.

## Турнир абитуриентов DOTA 2 «Рассвет» – официальный регламент

Команды, начинающие первый матч игрового дня, должны заблаговременно до старта матча прибыть в Киберзону. Игрокам будет выделено 30 минут на настройку девайсов (подключение собственных), игры и время на разминку. Остальные команды начинают матч через 10 минут после окончания предыдущего матча.

Плей-офф будет поделен на два дня. В первый день будет сыграны все матчи до полуфиналов верхней и нижней сетки. Во второй день будут отыграны полуфиналы и финал турнира.

### 2.4.5. Перерывы между матчами

Между матчами имеется перерыв в 10 минут, между картами – 5 минут. Время перерыва может быть изменено Главным судьёй во время проведения очного этапа.

## 3. Проведение матчей

В этом разделе устанавливаются правила проведения матчей.

### 3.1. Настройки игры

| Параметры лобби         |  |
|-------------------------|--|
| Основные настройки      |  |
| Название лобби          | *Название команды 1* VS *Название команды 2*           |
| Пароль лобби            | Задаётся создателем лобби (Например: 1231)             |
| Режим игры              | Captain Mode   |
| Расположение сервера    | Стокгольм  |
| Видимость лобби         | Публичное  |
| Включить читы           | Откл.  |
| Immortal Draft          | Откл.  |
| Расширенные настройки   |  |
| Порядок выбора          | Автоматически (броском монетки)                        |
| Штрафное время – Свет   | Нет  |
| Штрафное время – Тьма   | Нет  |
| Турнир                  | Нет  |
| Зрители                 | Разрешены (Канал трансляции для Судьи)                 |
| Задержка в Dota TV      | 5 минут  |
| Приостановка игры       | Без ограничений  |
| Серия игр               | Одна игра (ВО1 групповой)<br>До 2 побед (ВО3 плей-офф) |
| Боты в свободных слотах | Откл.  |

### **3.2. Наблюдатели**

Наблюдателями во время матча могут быть только Судьи и люди, допущенные к наблюдению за игрой по согласию Судьи, назначенного на контроль проведения матча, или Главного судьи.

### **3.3. До матча**

Данный пункт определяет права команд-участников до игры.

#### **3.3.1. Нахождение в лобби матча**

К назначенному времени начала матча минимум пять игроков должны присутствовать на Турнире физически или находиться в лобби матча.

Допустимое время опоздания на матч – 10 минут. С момента прохождения этого времени капитан команды-оппонента оповещает Судью о неявке одного или нескольких игроков на матч к указанному времени. После обращения капитана-оппонента или самостоятельно Судья имеет право присудить техническое поражение не готовой к матчу команде по вышеупомянутой причине.

#### **3.3.2. Выбор стороны**

Сторона, за которую в матче отыгрывает команда, определяется следующим образом:

для ВО1 матчей – «автоматически» (внутриигровой механикой «броска монетки»);

для ВО3 матчей – в первом матче путём «броска монетки» выбираются стороны и права последнего выбора команд, во втором матче игры команды меняются стороной и правом последнего выбора, в третьем – вновь путем «броска монетки».

### **3.4. Во время матча**

Данный пункт определяет права команд-участников во время игры.

#### **3.4.1. Досрочное завершение матча**

Команда имеет возможность добровольно сдаться в матче.

Досрочным завершением матча является отправленная во внутриигровом чате одним или более игроком из команды аббревиатуры «gg», которая запустит в игре функцию завершения игры по истечению отображаемого таймера. Рекомендуется использовать данную функцию только капитану команды.

### **3.4.2. Пауза**

Во время матча игроки имеют возможность поставить игру на паузу. В этом случае капитану команды нужно вызвать соответствующую игровую механику путём, например, нажатия клавиши F9 (или другой указанной игроком в настройках игры клавиши для вызова паузы), написав в чате причину паузы.

Причины паузы могут быть следующие:

- технические неполадки (отключение одного или нескольких девайсов, неисправности компьютера);
- иные обстоятельства, как-либо связанные с технической составляющей;
- внезапные проблемы со здоровьем участника, требующие незамедлительного вмешательства извне.

В случае паузы при готовности продолжить игру капитаны обеих команд должны сообщить об этом в игровом чате. Например: фразой «gwt», «готов» и т. д.

Для каждой команд на один матч даётся 3 паузы длительностью 3 минуты каждая. В случае превышения установленных временных ограничений Судья выясняет причины нарушения рамок пауз и начать разбирательство при наличии неопределённостей.

Окончание таймера паузы означает принудительное продолжение матча и запрет на повторный вызов паузы командой, чьё время на паузу закончилось.

Таймер паузы обновляется с началом следующей карты.

Команда имеет право с разрешения Судьи предоставить время своих пауз оппоненту.

В очных этапах Судья может продлить время паузы в связи с техническими неполадками.

### **3.4.3. Замены**

На Турнире есть возможность провести Замену во время матча. Замена производится перед началом следующей карты. Замены во время текущей карты невозможны.

Для осуществления Замены необходимо оповестить Судье в специально отведенный чат-канал Дискорд.

Во время одного матча команда имеет право заменить одного игрока на того, который указан как запасной при регистрации.

#### **3.4.4. Запрос на перезапуск матча («рехост»)**

Командам-участникам предоставляется право на повторное проведение карты в случае наличия технических проблем у одной из команд при условии, что повторно провести карту согласны обе команды. В таком случае лобби игры создаётся заново, начинается отыгрыш карты без повторного проведения жеребьёвки.

### **3.5. После матча**

Данный пункт определяет права и обязанности игроков после проведения матча.

#### **3.5.1. Отчёт о проведённом матче**

После завершения матча обе команды должны отправить результат матча в специально отведенный чат-канал Дискорд, путём отправки скриншота матча и текста определённого формата.

#### **3.5.2. Оспаривание результатов матча**

В случае, если во время матча у команды возникла претензия к сопернику, то капитану команды следует обратиться к Судье по форме подачи жалобы.

Процесс подачи жалоб см. в пункте 4.2 «Жалобы».

#### **3.5.3. Завершение матча**

Матч считается завершённым при отправке Судьёй обратной связи после получения отчёта о проведённом матче в виде сообщения вида «принято» капитанам команд-участников матча.

## **4. Правила поведения на Турнире**

### **4.1. Ограничения и санкции за нарушения**

#### **Не допускаются:**

оскорбления и иное неподобающее поведение по отношению к участникам и организаторам Турнира;

название команд и имена участников, которые: прямо или косвенно оскорбляют участников и организаторов турнира, имеют завуалированную/откровенную нецензурную брань и/или оскорбления, повторяют существующие никнеймы участников/организаторов, содержат нечитаемые/неразличимые символы;

мини-профили, недопустимые аналогично пункту выше;

участие в турнире лиц, не указанных при регистрации и/или не имеющих условий для участия, а также использование сторонних аккаунтов (прим. Не рекомендуется менять никнеймы во время проведения турнира: если никнейм игрока не соответствует с указанным при регистрации, Судья, в случае проверки достоверности аккаунта, может потребовать указать или сменить никнейм на требуемый);

модификация игры, не рассчитанная её настройками;

превышение использованного времени паузы;

нарушения Устава Университета.

**Нарушение Правил карается в соответствии с их тяжестью следующими способами:**

выдача предупреждения;

вынесение технического поражения на одной из карт;

вынесение технического поражения в матче;

дисквалификация с Турнира;

дисквалификация с Турнира и внесение игроков-нарушителей в чёрный список на один календарный год.

### **4.2. Жалобы**

В данном пункте рассматривается процедура подачи жалоб на поведение игрока или команды, участвующего (-ей) на Турнире.

#### **4.2.1. Порядок подачи жалобы на online-этапе соревнований**

Во время проведения online-этапа соревнований в случае возникновения претензий капитан команды должен заполнить форму «Подача жалобы», ссылка на которую будет находиться в выделенном чате Дискорд, и уведомить об этом Главного судью.

Жалоба принимается в течение 20 минут с момента завершения матча. Если результат матча был подтвержден двумя командами, протесты не принимаются.

Жалоба должна содержать подробную информацию о причинах ее подачи, условиях возникновения противоречий и времени их возникновения. Жалоба, не содержащая необходимой информации, может быть отклонена. Неаргументированные и отправленные после указанного времени жалобы не рассматриваются.

В случае принятия на рассмотрение проводится анализ демозаписи матча или доказательств неприемлемого поведения в зависимости от содержания жалобы.

#### **4.2.2. Порядок подачи жалобы на LAN-этапе соревнований**

При возникновении у команды претензии к одной из команд-участников оффлайн-этапа Турнира, капитан команды должен об этом сообщить Главному судье и описать суть жалобы.

После сообщения жалобы ситуация решается на месте в соответствии с обстоятельствами.

## **5. Право на публичное использование персональных данных**

Организатор сохраняет за собой право использовать имя, идентификатор, фотографии, аудиоматериалы, видеоматериалы, статистику игры и (или) идентификатор учетной записи любого Игрока для использования в публичных целях до начала Турнира и в ходе его проведения.

Данные могут быть опубликованы в средствах массовой информации по всему миру исключительно для освещения Турнира или других мероприятий и программ, связанных с игрой или Университетом.