**Регламент МССИ по компьютерному спорту.**

**Вид программы: Dota 2**

**Общее положение**

1. Участники должны использовать одну учетную запись в течение соревнования.

2. Участники должны использовать один и тот же игровой ник в течение соревнования.

3. Участники должны использовать тот же игровой ник, который был указан в заявке.

4. Участники имеют право использовать свои игровые девайсы.

**Формат матчей и система проведения соревнований**

Play-off: Online, Single-Elimination, BO1

Финал, матч за 3е место: Lan, Single-Elimination, BO3

1. Любые переносы матчей со стороны участников соревнования запрещены.

2. Победителем соревнований становится команда, одержавшая победу в финальном матче соревнований.

**Настройки игры**

1. Версия игры: лицензионная версия Dota 2, последний официальный патч

2. Игровые настройки при использовании русского клиента:

- Режим игры: Captains Mode
- Местоположение сервера: Западная Европа
- Наличие тренера: запретить
- Читы: запрещены.

3. Выбор стороны и право пика определяются броском «монетки» в лобби. При отсутствии возможности выбора стороны монеткой используется команда /roll капитанами команды. При серии bo3 после игры команды меняются стороной и правом последнего выбора. Третий матч серии используется новый бросок монетки или /roll.

4. Участника обязаны пустить судью в лобби матча, если он заявил о своём желании присутствовать в матче.

5. Участники обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их о желании присутствовать на матче.

6. Замены разрешены только между играми. Замены по ходу матча/серии запрещены.

7. Все участники, имеющие баны на любых игровых платформах должны уведомить об этом администрацию/главного судью турнира, для вынесения решения о возможности участия в турнире. После начала турнира решение об участии в турнире забаненных игроков выносится судейскими составом и/или главным судьёй.

**Паузы и технические проблемы**

1. Установлен лимит паузы в 5 минут. Каждая из команд может использовать 3 паузы за матч, но суммарное время пауз не должно превышать лимит (15 минут).

2. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по окончании паузы матч продолжается.

3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, участник обязан сообщить об этой проблеме судье.

4. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

**Запрещено**

1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры Dota 2.

2. Использование любых найденных «багов».

3. Нахождения в игре посторонних лиц.

4. Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований.

5. Отправка избыточные сообщения в чат (т.е. флуд).

6. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляций турнира, принятие подсказок со стороны и т. п.

7. Начало игры неполными составами.

8. Использование программ, влияющих на игровой процесс.

9. Проведение несогласованных замен игроков.

10. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.

11. Участие в турнире не с личного аккаунта Steam.

12. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

13. Начало игры, если без готовности соперника.

14. Использование игровых ников, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

15. Употребление алкоголя, допинга, запрещенных законодательством страны, препаратов и наркотиков во время игр и мероприятий запрещено на всем протяжении турнира. В процессе участия в состязании игроки не должны находиться под воздействием психотропных веществ или алкоголя.

16. Написание “gg” в чат. Если “gg” было прописано случайно, однократно и отменено в течение 3 секунд, игра продолжается.

**Верификация, порядок прохождения верификации**

**Верификация онлайн формата.**

1. Верификация будет проходить на официальном дискорд-сервере МСКЛ. Для участников будут сделаны голосовые комнаты с названиями их команд. Все участники состава (в том числе и замены) обязаны будут зайти в голосовой канал и включить свои камеры (с телефона или компьютера). На камеру участники должны показать свой студенческий билет, а также развернуть камеру и показать свой монитор, развернуть Dota 2, и совершить определенные действия (например, подвигать мышкой) по указанию судьи. Команды, непрошедшие верификацию, не допускаются до соревнований

**Верификация лан формата.**

1. Верификация - процесс подтверждения участниками соревнований данных, подаваемых при регистрации, а также подтверждения участниками соблюдения правил регламента

2. По прибытию на площадку соревнований, участник соревнований должен пройти процедуру верификации.

3. Участник соревнований обязан предъявить продленный студенческий билет судье для полной сверки данных с данными в заявке. Если у игрока нет студенческого билета, то участник может пройти верификацию с помощью документа из учебного заведения с печатью и документом, удостоверяющим личность.

4. Судья соревнований вправе запрашивать любую информацию, необходимую ему для проведения верификации участников.

5. Каждый участник обязан пройти верификацию до начала матча.

6. Верификация начинается за 30 минут до старта первого матча.

7. Каждый участник имеет право настроить свое игровое место и настройки игры строго до начала турнира.

8. Команды, не прошедшие верификацию, не допускаются до соревнований.

**Верификация онлайн формата.**

1. Верификация будет проходить на официальном дискорд-сервере МСКЛ. Для участников будут сделаны голосовые комнаты с названиями их команд. Все участники состава (в том числе и замены) обязаны будут зайти в голосовой канал и включить свои камеры (с телефона или компьютера). На камеру участники должны показать свой студенческий билет, а также развернуть камеру и показать свой монитор, развернуть Dota 2, и совершить определенные действия (например, подвигать мышкой) по указанию судьи. Команды, непрошедшие верификацию, не допускаются до соревнований