

РЕГЛАМЕНТ

Краевой турнир по киберспорту ИнфоХаб 2025

Основные положения

Настоящий регламент определяет правила турнира для команд-участников турнира «Краевого турнира по киберспорту ИнфоХаб 2025» (далее “Турнира”) и является обязательным к исполнению всеми командами, принимающими участие в данном Турнире, включая всех игроков таких команд, а также их капитанов, менеджеров, тренеров и других аффилированных лиц. Участие в Турнире означает полное согласие с настоящим регламентом. Турнир для команд – это совокупность соревнований, направленных на определение сильнейших команд и спортсменов по ряду дисциплин на территории Хабаровского края.

Участие в Турнире

1.1. В Турнире имеют право принять участие неограниченного количество команд и спортсменов по дисциплинам (видам программ):

- Боевая арена (Dota 2);

1.2. Если одна из команд по той или иной причине снимается с участия в Турнире до его начала, то команда противника в турнирной сетке проходит вперед.

1.3. Командой считается группа игроков, закрепленная за определенным названием до начала Турнира.

1.4. Участником турнира считается любое физическое лицо.

1.5. Возрастное ограничение: 14+

1.6. Участие в Турнире бесплатное.

1.7. Имена игроков и названия команд модерируются организаторами Турнира и не должны звучать оскорбительно. Организатор Турнира оставляет за собой право переименовать команду или игрока по собственному желанию, при этом учитывая пожелания игрока или капитана команды, если таковые будут изъявлены.

1.8. Игрок может принять участие в Турнире исключительно за одну команду.

1.9. Представители организатора турнира могут принимать участие в Турнире в исключительном случае и не допускаются к судейству.

1.10. Названия команд (личный никнейм) не должны содержать названия компаний, организаций, торговых марок, сокращения, позволяющие идентифицировать их. Так же не допускается любая рекламная информация без согласования с организаторами. Так же организаторы сохраняют за собой право не допустить до Турнира участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:

— защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);

— сходны или идентичны никнеймам других участников или названиям других команд;

- сходны или идентичны никнеймам официальных лиц спортивного Соревнования;
 - имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.
- 1.11. Допускаемые регионы: Хабаровский край.

Регистрация, формат и даты проведения Турнира

- 2.1. Регистрация проводится с 18 по 22 (20:00) июня 2025 года.
- 2.2. Порядок регистрации: капитан команды заполняет регистрационную форму; https://infohub.mascom-vostok.ru/?page_id=2037, данные первых пятерых игроков должны быть заполнены обязательно. Данные запасных игроков (6 и 7) заполняются обязательно, только в случае наличия игроков. При регистрации указываются ссылка на профиль STEAM ID (**НАПРИМЕР** <http://steamcommunity.com/id/unikron187/>).
- 2.3. Профиль STEAM должен быть **открыт**.
- 2.4. Заполняя регистрационный лист участник подтверждает достоверность указанных им данных, а также в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» принимает решение о предоставлении своих персональных данных и дает согласие на их обработку своей волей и в своем интересе.
- 2.5. Заполняя регистрационный лист, участник подтверждает свое согласие с данным регламентом и обязуется следовать ему.
- 2.6. Расписание:
С 18 по 22 (20:00) июня регистрация;
С 23 июня по 1 июля марта онлайн этап;
4 июля ЛАН финал.

Система проведения турнира будет определяться соответственно, исходя из количества команд или участников после окончания регистрации.

Замены в течение Турнира

- 3.1. В состав команды может входить 7 человек, включая 5 человек основного состава и 2 замены.
- 3.2. Замены могут быть произведены только из числа спортсменов, входящих в изначальный состав команды (7 человек).
- 3.3. В других случаях замены запрещены.
- 3.4. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм указанный в регистрации. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 3.5. Несанкционированные замены караются техническим поражением во встрече, а также полной дисквалификацией.

Взаимное общение организаторов и участников Турнира

- 4.1. Команды и её участники обязаны своевременно отвечать главному судье и другим организаторам Турнира.
- 4.2. Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов запрещено.
- 4.3. Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил регламента и по требованию судьи или комментатора Турнира должно быть прекращено.

Изменения в расписании Турнира

- 5.1. Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей Турнира.
- 5.2. О подобных изменениях все команды будут оповещены заблаговременно.

Организаторы и судейство турнира

- 6.1. ООО «МАСКОМ-Техлайн» (далее – Организатор) совместно с ХКООО ФКС России осуществляют деятельность по организации и проведению Турнира.
- 6.2. Работу непосредственно по организации и контролю осуществляет ООО «МАСКОМ-Техлайн», работу непосредственно по проведению Турнира осуществляет ХКООО ФКС России.
- 6.3. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 6.4. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно менеджер или капитан команды.
- 6.5. Каналами коммуникации при организации матчей являются: TeamSpeak 3, Vk.com, Email.
- 6.6. Переписка с организаторами Турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может быть наказана дисквалификацией команды.
- 6.7. Капитаны команд могут сообщить о выявлении спорной ситуации в течение 30 минут после завершения игры. Предоставляете дэмку и описания времени, места, игрока и действия в котором вы сомневаетесь.
- 6.8. В случае, если в течение 30 минут после о спорной ситуации от капитанов команд, результат матча считается подтверждённым и опротестованию не подлежит.
- 6.9. Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья соревнования. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством Email или VK.com.
- 6.10. Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

6.11 В течении 30 минут после окончания встречи результаты в виде скриншота с пояснением должны быть предоставлены на электронную почту организатора (fks27@yandex.ru) или специальной обсуждение в группе федерации (создаётся для каждой дисциплины и месяца отдельно). В случае не предоставления результатов в отведенное время, по решению судьи может быть вынесено техническое поражение обеим командам или принято решение о дисквалификации.

6.12 По требованию одной из сторон, соперники могут потребовать писать ров демо, требование должно быть до начала игры.

6.13 По требованию организаторов, один игрок или несколько должны записывать свою игру с помощью приложения Bandicam. После предоставить запись организатору.

Технические проблемы во время матчей

7.1. При дисконнекте игрока(ов) на стадии выбора чемпионов игра пересоздается, но все выбранные и забаненные чемпионы остаются теми же. Если стадия выбора чемпионов затягивается по техническим причинам со стороны игрока(ов), то судья вправе назначить техническое поражение одной из команд.

7.2. Каждая команда вправе поставить паузу, исключительно по техническим причинам, не более чем 15 минут. В случае необходимости дальнейшей остановки игры, команда может пользоваться временем противника, но только по обоюдному согласию капитанов команд, в случае несогласия капитана команды противников, игра обязана быть продолжена несмотря на технические проблемы игрока(ов). Также пауза может быть продолжена на дополнительное время по решению судьи.

7.3. Команда обязана сообщить о паузе сообщением в чате “pause” или “ppp” и затем объяснить ситуацию в конференцию Team Speak. В случае микропауз/пауз на старте загрузки игры (не дольше 60 секунд), достаточно изложить суть проблемы в чат игры. В случае паузы более чем 60 секунд команда, которая поставила паузу и не сообщившая причину паузы, получает техническое поражение.

7.4. В случае, если технические проблемы затрагивают всех игроков и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку с такими же пиками и банами. В случаях, при падении серверов, если проблема решается в течении получаса, то игра начинается со счета, при котором произошло падение.

7.5. Так же в отдельных дисциплинах могут быть установлены собственные правила пауз в игре.

Техническое поражение

8.1. В случае неявки на матч одной из команд, а также в других случаях, предусмотренных данным Регламентом, команде может быть присуждено техническое поражение.

8.2. В нестандартных, или неописанных в действующем варианте правил, ситуациях, судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.

8.3. Если в ходе турнира выясняется, что игрок имеет ВАК бан или имел, то команда дисквалифицируется.

Трансляции матчей Турнира

9.1. Финальные матчи проходят с организацией прямой видеотрансляции с участием официальных комментаторов. Прямая видеотрансляция размещается twitch.tv и других ресурсах по усмотрению организаторов турнира.

9.2. Для исключения возможности нечестной игры в матчах, которые проводятся в режиме онлайн, видеотрансляция матчей Турнира идёт с задержкой в 3 минуты.

9.3. Команды имеют право размещать плеер с прямой трансляцией и плеер с записью прямых эфиров на собственных информационных ресурсах (сайт команды, официальные страницы команды в социальных сетях и т.д.).

Реклама

10.1. Запрещено использование любых логотипов, рекламных слоганов, торговых марок, мерчендайзинговой продукции и прочих элементов на одежде, головных уборах и других элементах гардероба участников, допускающих рекламирование брендов, компаний, торговых марок и так далее, у которых не заключен договор о партнёрстве или спонсорстве с организаторами турнира. Нарушение данного пункта влечет за собой дисквалификацию команды или игрока с уступкой его места в игровой таблице.

10.2. Запрещено использование любых логотипов, рекламных слоганов, торговых марок, мерчендайзинговой продукции и прочих элементов на игровых девайсах, допускающих рекламирование брендов, компаний, торговых марок и так далее, у которых не заключен договор о партнёрстве или спонсорстве с организаторами турнира. Нарушение данного пункта влечет за собой дисквалификацию команды или игрока с уступкой его места в игровой таблице.

10.3. Могут допускаться исключения по усмотрению главного судьи соревнований.

Прочее

11.1. Организаторы Турнира имеют право вносить изменения в регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

11.2. Незнание данного регламента не освобождает участников от ответственности.

Технические правила по виду программы Dota 2

Общие правила:

- Captain mod;
- Читы - отключены.

- Сервер – оптимальный (с наименьшим пингом для большинства игроков принимающих участие во встрече, если у одного на Японии пинг 400, а у остальных 30-50, значит играют все на Японии)
- Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит замок противника, или вынудит его сдаться;
- Хостом является команда находящаяся выше по турнирной сетке относительно соперника, а так же играет за команду Radiant. После каждой последующей игры в серии, команды меняются сторонами;
- За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре;
- Creepskip разрешен (спелами стопить крипов можно);
- Backdoor – РАЗРЕШЕН всех тауэров.

2. Зрители на сервере

- Зрители в игре и открытость просмотра игры через DotaTv допускаются только с разрешения обеих команд. Если хоть одна команда против - необходимо закрыть доступ;
- Исключением являются официальные комментаторы турнира, организаторы или судьи - они могут находиться на любой игре без разрешения;

3. Правило пауз в игре

- Правилами сайта установлен суммарный лимит паузы в 15 минут;
- Если противник превысил это время - снимать паузу без уведомления нельзя;
- Необходимо сообщить им о нарушении, иначе за каждую минуту простоя они должны будут отдавать 2 фри фрага под тавер противников;
- Если не хотят отдавать килы - пусть продолжают вчетвером, или по обоюдной договоренности (в зависимости от ситуации и степени вашей договоренности с оппонентами).
- Категорически запрещается ставить паузу во время Бано-пиков.

4. Решение споров и конфликтных ситуаций

- Если противники проявляют неспортивное поведение, задерживают игру, не могут уладить конфликт или предложить свои варианты - доигрывайте матч как есть (но выходить из игры нельзя, т/к команда покинувшая игру всегда считается проигравшей);
- Учтите, что в такой ситуации вполне вероятно послеигровое разбирательство. Все доказательства в виде скриншотов и демок должны быть на руках. Соответственно, если вы так же проявляете неспортивное поведение или пытаетесь склонить победу на свою сторону махинациями - ожидайте неприятностей!
- Возможно, что при таком конфликте потребуются просмотр демо записи. Кто в данной ситуации будет не прав - получит максимальное наказание.

5. Дополнительно

- Предметы игрока, покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке или подлежат тимселу. Разрешено использовать этого героя и не продавать айтемы, но

передавать остальным игрокам запрещено;

- В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев, стартовые предметы и те же линии. Смена линий разрешается после того как герои и крипы встретятся на линиях;

- Если не можете самостоятельно решить конфликтную ситуацию - сообщите судье краткое описание появившейся проблемы;

- Передача Divine Rapier при помощи суицида или смерти от Roshan или крипов (вражеских и/или нейтральных) запрещена. Также запрещена передача подобным образом трофейной Divine Rapier;

- Ограничений на количество предметов нет;

- Запрещена нечестная игра. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.