

Технические правила по виду программы Dota 2

соревнований «Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2018-2019»

1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

2. Настойки игры

- 2.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:
 - Режим игры: Режим Капитанов;
 - Местоположение сервера: Люксембург;
 - Разрешить наблюдение – разрешить;
 - Наличие тренера - запретить.
- 2.2. Игровые настройки при использовании английского клиента:
 - Game mode: Captains Mode;
 - Server Location: Luxembourg;
 - Spectators – enabled;
 - Coach - disabled.
- 2.3. Перед началом матча команды по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью спортивных соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.
- 3.3. В матчевом лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 3.4. Капитаны команд выполняют команду «/roll» в чате матчевого лобби. Команда, получившая наибольшее число, выбирает

либо право первого выбора персонажей (пика), либо сторону старта команды (Свет / Тьма). Во всех последующих геймах матча команды поочередно меняются сторонами и пиком.

- 3.5. Creepkill разрешен («заклинаниями» останавливать «крипов» можно).
- 3.6. Backdoor разрешен для всех «вышек».
- 3.7. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» (“ancient”) противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.