

**Положення про проведення турніру з кіберспорту
HDAFK ESPORTS TOURNAMENT 2023
серед здобувачів освіти закладів вищої освіти м. Харкова
з дисципліни DOTA 2**

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Це Положення визначає порядок організації та проведення турніру з кіберспорту серед здобувачів освіти закладів вищої освіти м. Харкова (далі – Турнір), їх організаційне й фінансове забезпечення, порядок участі та визначення переможців.

Метою проведення турніру є популяризація кіберспорту серед студентської молоді та залучення здобувачів вищої освіти до взаємодії та об'єднання у спортивному русі.

Організатором Турніру є Харківська державна академія фізичної культури (далі – Організатор) при підтримці Федерації кіберспорту України.

Для організації та проведення Турніру створюється організаційний комітет, а для оцінювання результатів – суддівська колегія.

Турнір складається з одного етапу та проводиться в режимі онлайн.

Участь у Турнірі є безкоштовною та регулюється цим Положенням та чинним законодавством України.

Дата проведення: 03.12.2003

1. Порядок проведення турніру

1.1. Турнір проводиться одноетапно за системою Single Elimination BO1 – команда вибуває з турніру після однієї поразки.

1.2. Гра проходить у форматі 5v5 в тому складі, який був заявлений на турнір на момент реєстрації.

1.3. Режим гри – Captains Mode

1.4. Принцип складання пар в турнірній таблиці: у випадковому порядку визначається турнірною платформою.

1.5. Керування процесами турніру здійснюють організатори турніру.

1.6. Турнір регламентується нижченаведеним збором положень і правил, які встановлюють єдиний порядок проведення змагання і є обов'язковим до виконання всіх учасників.

1.7. Будь-які ситуації або моменти, що виникають та не описані в цьому регламенті, розглядаються суддями як окремий випадок, та рішення по ньому приймає головний суддя турніру.

1.8. Про будь-які зміни в регламент, організатори зобов'язуються повідомляти всіх учасників турніру.

1.9. Вся необхідна учасникам турніру інформація доводиться до учасників турніру офіційними каналами зв'язку (соцмережі, трансляції, вебсайти тощо).

<https://instagram.com/khdafk?igshid=NGVhN2U2NjQ0Yg==>
https://instagram.com/kafedra_informatiki_khdafk?igshid=NGVhN2U2NjQ0Yg==
<https://www.facebook.com/biomechanicsKhDAFK>
<https://instagram.com/uesf.ua?igshid=NGVhN2U2NjQ0Yg==>
<https://www.facebook.com/uesf.ua>

Розміщена інформація на таких каналах зв'язку вважається донесеною до учасників турніру.

Контактна особа від ХДАФК – доцент кафедри інформатики і біомеханіки Пятисоцька Світлана Сергіївна Viber/Telegram +380966041104

2. Правила проведення ігор

2.1. Основним каналом комунікації при організації матчів є Telegram-чат, до якого повинен приєднатись як мінімум один представник з команди і бути на зв'язку під час турніру, з метою уникнення технічної поразки при можливих технічних збогах системи.

2.2. Команда повинна включати в себе 5 гравців, що є здобувачами освіти одного закладу вищої освіти м. Харкова на момент проведення турніру.

2.3. Для участі гравцям потрібно бути мати активний аккаунт на платформі faceit.com. Капітан команди реєструє команду по посиланнях турніру. За годину до початку турніру команді потрібно підтвердити свою участь для того, щоб потрапити в сітку.

2.4. Кожній команді дається по 10 хвилин на паузи. Загальна кількість пауз не може бути більше п'яти за матч. Команда має право на більш тривалі паузи за згодою свого опонента.

2.5. Перед зняттям паузи команда, яка ініціювала її, повинна дізнатися готовність у свого опонента. Як тільки противник дає затверджену відповідь, матч може бути продовжений.

2.6. Переможцем матчу вважається команда, яка зуміє знищити трон опонента.

2.7. У разі перегравання, призначеної головним суддею, команда, яка відмовилася від перегравання, отримує технічну поразку.

2.8. Команда може зробити заміни під час турніру при виникненні надзвичайних обставин, але тільки за погодженням з головним суддею і якщо при цьому не порушуються інші правила турніру.

2.9. У разі відсутності команди або її неспроможності розпочати гру протягом 15 хвилин від запланованого часу початку гри головний суддя приймає рішення про накладання дисциплінарних санкцій.

3. Участь

3.1. Учасник – особа, що приймає участь у турнірі.

3.2. Учасники зобов'язані бути ознайомленими та неухильно дотримуватись цього регламенту.

3.3. Учасники приймають участь в турнірі в складі команд. Команда має включати в себе 5 гравців або більше.

- 3.4. Команда вважається зареєстрованою тоді, коли в її складі всі гравці пройшли реєстрацію.
- 3.5. Організатор має право змінювати час на реєстрацію, допускати чи не допускати команди або окремих гравців до участі, робити запит на додаткову інформацію про гравців/команди, якщо на це є вагомі причини.
- 3.6. Факт подачі заявки командою не є правом участі команди в турнірі. Право на участь в турнірі надає суддя турніру.
- 3.7. Команда та всі її учасники, при подачі заявки, вважаються такими, що ознайомились з цим регламентом та зобов'язуються його виконувати.
- 3.8. Учасники з однієї команди мають бути здобувачами вищої освіти одного закладу вищої освіти м. Харкова.
- 3.9. Учасники зобов'язані підтримувати зв'язок з організаторами та суддями турніру, виключно використовуючи офіційний Discord-сервер турніру.

4. Оргкомітет Турніру.

- 4.1. Оргкомітет Турніру створюється із числа керівників та співробітників ХДАФК та Федерації кіберспорту України UESF.
- 4.2. Очолює оргкомітет голова, який має заступників і секретаря. Голова оргкомітету здійснює розподіл доручень між його членами та керує роботою з організації проведення Турніру.
- 4.3. Оргкомітет:
- 4.3.1. Проводить організаційну роботу з підготовки і проведення Турніру.
- 4.3.2. Забезпечує порядок проведення Турніру.
- 4.3.3. Розподіляє ігрові місця між учасниками Турніру відповідно до результатів жеребкування.
- 4.3.4. Затверджує склад суддівської колегії.
- 4.3.5. Розробляє та затверджує Правила гри.
- 4.3.6. Створює робочу групу, яка проводить реєстрацію учасників Турніру, перевіряє відповідність складів команд до переліку осіб, поданих у заявках, наявність і правильність оформлення документів, передбачених цим Положенням, приймає рішення про допуск учасників до участі у Турнірі, визначає жеребкуванням стартові номери його учасників.
- 5.3.7. Готує документацію для проведення Турніру (програми, посвідчення учасників, бланки протоколів, звіти тощо).
- 5.3.8. На спільному із суддівською колегією засіданні приймає рішення щодо визначення переможців Турніру.
- 5.3.9. Сприяє висвітленню результатів Турніру в засобах масової інформації.
- 5.4. Оргкомітет зберігає за собою право перевіряти інформацію, яка була надана кожним та будь-яким учасником, та вимагати документ, що підтверджує особу учасника та будь-яку іншу важливу інформацію на розсуд Організатора у будь-який момент Турніру.
- 5.5. Секретар оргкомітету Турніру забезпечує ведення необхідної документації.

5. Забороняється

5.1. Ставити паузу під час піків.

5.2. Знімати паузу противника (10 хвилин), знімати власну паузу без попередження опонента і підтвердження продовження гри з його боку. Якщо перераховані вище дії серйозно вплинули на матч, то команді може бути зарахована технічна поразка в матчі, за рішенням судді. Для цього потрібно надати докази у вигляді скріншоту.

5.3. Продовжувати гру коли одну з команд залишило більше одного гравця. В такому випадку команда отримає технічну поразку.

5.4. Ображати, матюкатися, принижувати, провокувати і обманювати учасників та офіційних осіб змагань під час турніру будь-якими методами. За подібні порушення команда може отримати попередження або технічну поразку і бути дискваліфікованою. Як докази необхідно надати скріншот.

5.5. Неспортивну поведінку (саботування матчів, маніпулювання правилами, моральний тиск на суперника). За дані порушення суддя може винести команді попередження або ж технічного поразку в турнірі.

5.6. Ім'я (нік) гравця не можуть містити слова з ненормативної лексики, пропаганду расизму або іншої форми ненависті до представників тих чи інших національностей та меншин.

5.7. Аватари гравців команд не повинен містити зображення насильства, порнографічні матеріали або пропаганду расизму або прояви іншої форми ненависті до представників тих чи інших національностей та меншин.

5.8. Ім'я (нік) гравця не може складатися з домена того чи іншого інтернет-ресурсу, якщо це попередньо не узгоджене з організаторами (наприклад: www.google.com або google.com). Такі гравці / команди не будуть допущені до участі.

6. Порядок розгляду апеляцій

6.1 Всі претензії щодо порушення правил гри приймаються до розгляду протягом 10 хвилин після гри. Якщо претензій протягом зазначеного терміну не надходить, то результат гри більше не переглядається. Вкрай рекомендується зберігати всі скріншоти з скаргами, порушеннями, неправомірними діями і результатами матчу до кінця турніру.

6.2 Команді зараховується технічна поразка тільки після підтвердження суддею турніру.

6.3. Будь-які не обумовлені в правилах моменти можуть трактуватися в залежності від ситуації суддею.

6.4. Будь-який учасник спірною або конфліктної ситуації несе відповідальність за достовірність інформації, що передається.

6.5. Рішення Судді по будь-якій ситуації, включаючи не описані в цих правилах, є остаточними і обговоренню не підлягають.

6.6. Організатор турніру має право в односторонньому порядку вносити зміни / доповнення в правила змагання.

7. Визначення та нагородження переможців.

7.1. Переможцями визначаються три команди, що відповідно посідають I, II та III місця згідно з рейтингом у турнірній таблиці.

7.2. Переможці нагороджуються грамотами відповідно до призового місця, яке вони посіли.

7.3. Усі учасники отримують сертифікати.