



Правила турниров в рамках VSCL Dota 2 Summer Cups

Пункт 1. Не знание правил сайта

- Не знание правил сайта не освобождает от ответственности.
- Если у вас возникают какие-либо проблемы – это не повод докапываться к судьям в скайпы и требовать помощь.
- Вы должны оперативно и самостоятельно решить конфликты, опираясь на действующие правила.
- Вы априори обязаны разбираться в структуре сайта, тем-более что все необходимые для этого материалы находятся в свободном доступе.
- Если вы все-таки не читали правила (это делает большинство участников, судьи к этому относятся с пониманием, ведь этот процесс требует не малых затрат времени), то хотя бы не тревожьте администрацию и не качайте права (такое поведение нарушает правила сайта и вы рискуете быть забаненным по причине не знания правил).
- Все вопросы и «важные» обращения к администрации являются причиной не знания правил сайта. За все задаваемые вопросы, ответы на которые есть в правилах сайта (а это, наверное, все возможные вопросы), администрация имеет право штрафовать.

Пункт 2. Взаимосвязь правил и обязанность манерного общения

- Правила сайта выстроены логической цепочкой и все пункты так или иначе взаимосвязаны.
- Учтите это, перед тем как «шантажировать» противников тех.лужами или «аргументировать» судей своей правотой.
- В очень многих пунктах правил речь идет об умении контактировать с противниками и максимальной экономии времени (затрачиваемое на турнир).
- Задача участников: манерно общаться с противниками во всех стадиях матча, не провоцировать участников и с уважением относиться к администрации. Максимально быстро контактировать с противниками, заранее предупреждать о всех внезапных задержках. Искать взаимовыгодные решения любых проблем.

1.1. Правило регистрации на турнир

- Регистрироваться и участвовать в турнирах можно тогда, когда открывается регистрация.
- Снять участие в турнире возможно, написав в тексте регистрации «Снимаемся с турнира».

1.2. Правило подтверждения участия в турнире

- Если в списке участников в заявке вашей команды есть подпись «Заявка подтверждена» - ваша команда подтверждена в турнире.
- Дата и время подтверждения участия находится на странице участников турнира (там где вы проходили регистрацию).
- Если ваша команда находится в списке резерва - скорее всего она не попадет в турнирную сетку.
- Советуем в таком случае регистрироваться на следующие доступные турниры.
- Проверяйте статус вашей команды в списке участников

1.3. Правило контроля за новостями турниров

- Подписывайтесь на социальные сети VSCL, чтобы быть в курсе всех событий VSCL Tournaments...
- Не пропустите актуальные обновления, подсказки судей и прочие новости.
- Здесь регулярно появляется информация о новых возможностях на сайте (актуальных турнирах).
- Подписавшись на обновления, вы не пропустите анонсы актуальных мероприятий. Это удобно!

1.4. Выполнение указаний судей

- Зарегистрироваться на доступный турнир - это только половина дела.
- Вам необходимо отыграть все запланированные матчи по расписанию.
- При этом не нарушая правила турнира и сайта, относится с уважением ко всем участникам VSCL'a
- Задача участников - ознакомиться с правилами сайта и турниров, обратить внимание на судейские подсказки и мануалы.

- Если Вы хотите без нервов отыграть свои поединки, необходимо выполнять указания судей.

1.5. Условия правил сайта

- Все участники обязаны играть по правилам сайта.
- Оформлять сообщения и общаться с судьями необходимо в соответствующих топиках форума.
- Сообщения отправлять по шаблону (форме подачи сообщения).

1.6. Запрет на создание конфликтов

- Участники турниров приходят сюда играть матчи и побеждать в них.
- Если Вы пришли сюда играть - играйте матчи. Вам в этом никто не припятствует! Докапываться тут не надо...
- У вас есть конкретное расписание и требование сыграть все матчи по расписанию (где на каждую игру дается 1 час).
- Ориентируйтесь во времени, не опаздывайте, предупреждайте противников (как текущих, так и потенциальных).
- Читайте правила сайта и турниров в полном объеме, читайте примеры конфликтных ситуаций. Мыслите логически.
- Правила сайта - элементарные вещи, которые обезопасят вас от конфликтов в турнирах.
- Существует много мелких нюансов, в которых как правило команды не разбираются, хотя думают что все знают.

1.7. Составы команд на сайте

- В дисциплине Dota2 принимают участие команды в составе:
 - + Основа команды - 5 человек
 - + Запасные - 2 человека
- В случае, если игроки на сайте и в игре не будут совпадать — вашей команде могут поставить Техническое поражение
- В лобби турнирных игр могут находиться только игроки команд и стримеры VSCL. Никаких менеджеров, тренеров или "личных" стримеров команд быть не может.

1.8. Правило участия в турнирах ладдера

- Участие в турнирах бесплатное.

1.9. Правило о договоренности о матчах

- На VSCL мы пытаемся навязать вам идею регулярного контактирования с противниками.
- Чтобы участники турниров были организованными, глупо не тратьте свое и чужое время на ожидание соперников.
- Вам необходимо контактировать с противниками, выяснять все спорные моменты и играть матчи без задержек.
- Команды обязаны быть организованными и уметь договариваться о матчах с противниками.
- У Вас есть конкретное задание и требование сыграть все матчи по расписанию.
- Акцентируем внимание на слове сыграть, а не заполучить техническую победу.
- Ваша задача - играть матчи без задержек, без конфликтов с противниками и судьями.
- Вы играете в турнирах, где на кону стоит денежный приз
- Поэтому, подключайте смекалку. Вместо того, чтобы думать как скорее влить противнику техлуз - думайте о том, как ускорить процесс ваших игр в турнире.
- Для этого, Вы обязаны добавить противника по игре сразу после формирования турнирной сетки. Обсудить с ним время и дату матча, пароль и прочие мелкие детали. Подтвердить что матч будет сыгран.
- Если противник не отвечает - добавляйте других членов команды в скайпе до тех пор, пока игра не будет подтверждена.

1.10. Контактирования с противниками заранее

- Никаких опозданий на матчи не существует! Вы обязаны договориться с соперниками заранее.

- Это не означает, что если вы за две минуты до старта матча добавили противника и они не отвечают - вам нужно ставить техлуз.
- Это говорит о том, что вы обязаны авторизировать друг друга сразу после создания турнирной сетки.
- Обсудить все вопросы заранее. И прийти на матч по расписанию (а еще лучше - если вы договоритесь играть матчи раньше положенного срока). Тогда у вас будет больше шансов успеть вовремя к следующим поединкам.
- В случае, если вас не устраивает официальное время матчей - Вы можете договориться сыграть этот поединок раньше установленного времени (но ни в коем случае позже).
- Приучайтесь договариваться с противниками стартовать матчи вовремя.
- Имеется ввиду, что если у вас матч в 15:00 - значит игру нужно создать за 10 минут до начала матча (в 14:50), и запустить матч вовремя (но чем раньше тем лучше).
- А не начинать заходить в игру в 15:00, и т.д....
- И не добавлять противников после наступления времени старта поединка (что, к сожалению, происходит довольно таки часто).
- Это вполне логичная и адекватная тема (заранее все делать, чтобы не опаздывать на следующий раунд). К этому мы все должны стремиться, если хотим отсутствия каких-либо конфликтов!
- Имейте ввиду, что турнирная сетка появляется минимум за 12 часов до старта поединков.
- Не тяните до последнего и не обижайтесь потом, если Вас будут критиковать судьи.
- Никто не мешает командам играть раньше положенного срока.

1.11. Если в матче происходит задержка

- Если ваш матч затянулся и уже на подходе следующий раунд - в игре нужно поставить паузу, после чего капитаны текущей игры обязаны авторизировать в скайпе противников по следующему раунду.
- Отправить им скриншот игры, и сообщить, что как только игра закончится, сразу же зайдете в следующий матч.
- Так необходимо предупредить всех потенциальных противников (чтобы Вам не поставили поражение, Вы в этом в первую очередь заинтересованы).
- Только после этого отжимайте паузу и смело продолжайте игру.
- Вам не имеют право ставить поражение, если опоздание предусмотрено правилами турнира (игра длилась больше 60 минут) (только при условии, что Вы предупредили всех потенциальных противников до наступления раунда).

1.12. Правило ожидания противников предыдущего раунда

- Команда, которая пробилась в следующий раунд и ожидает противников обязана выполнить ряд действий.
- Ваша задача не ожидать продвижения в сетке, а контактировать с участниками в соответствии с правилами сайта.
- Необходимо добавлять всех потенциальных соперников в скайпе (и других средствах связи).
- Наверняка эти команды играют и все под контролем. Определится победитель и "поехали" дальше.
- Однако, частенько возникают и неприятные ситуации (см пункт правил выше), когда игра затягивается.
- Формально вас должны предупредить о задержке и при таком раскладе вы обязаны ожидать завершения матча.
- Но кроме этого, не поленитесь узнать лично, как обстоят дела в поединке. Не пытайтесь "морозиться" до последнего, чтобы в итоге получить тех.луз.
- Администрация настоятельно просит вас не ставить в таком случае поражение, руководиться логикой, пониманием и уважением к противникам. Вы приходите сюда играть. Продвигаться за счет техлузов - не самое достойное занятие.
- Уточните когда примерно завершиться матч (чтобы напрасно не терять время в вынужденной паузе).
- В тоже время не исключайте вариант, что противники уже по следующему раунду тоже могут ждать вашу пару, и их тоже нужно будет предупредить (во избежание дальнейших конфликтов).

1.13. Дисциплинарные санкции за опоздания в матчах

- За опоздание на 15 минут = техническое поражение
- Подобного рода санкции по общей договоренности можно обсуждать с противниками и в других ситуациях (к примеру,

если команда нарушила правила сайта и по правилам им можно поставить поражение; как вариант можно договориться стартовать игру с введением запретов).

1.14. Исключения и возможные проблемы с контактированием

- Никаких исключений в общение команд быть не должно, судей это не интересует!
- Задача команд - выйти на связь с противниками (как можно скорее, любой ценой).
- Используйте все возможные средства связи, общайтесь и находите общий язык.
- Если вы по каким то (редким) причинам не смогли это сделать - не перекладывайте решение конфликта на судей.
- Играйте свои матчи, если поджимают другие (уже следующие) раунды и противники - пытайтесь манерно договориться (ибо если это какой-то случайный глюк - все мы люди, должны такие темы понимать, с кем не бывает... А если это фактор пассивности команд - это проблемы исключительно самих команд, пусть получают наказание и в следующий раз будут делать все по правилам).

1.15. Запрет опозданий на матчи

- Опоздания на матчи НЕ ДОПУСКАЮТСЯ! (в соответствии с правилом о договоренности на матчи).
- Матчи всегда должны стартовать по расписанию, и команды обязаны договариваться о поединках заранее!
- Если команды этого не сделали, и решили что они самые умные или самые опытные, и решили добавиться перед началом матча = к судьям за решением конфликтов потом можете не обращаться! (т/к вы нарушили правила сайта)
- В случае, если кто-то из игроков немного задерживается, начните игру с процедуры банов-пиков, после чего сделайте ремейк -ар.
- В случае неявки одной из команд на начало матча, зафиксированного в расписании, команда получает техническое поражение.
- * за исключением случаев задержки параллельных матчей, когда опаздывающая команда предупредила соперников и судей о задержке - и обе стороны не против.
- * при этом не забывайте, что нужно также предупредить команду по следующему раунду.
- Разрешено ставить тех победу, если спустя 15 минут противники вообще не отзываются в скайпе/стиме и других средствах связи.

1.16. Если противники отказываются идти на контакт

- Бывали случаи, когда в турнирной сетке стоят другие противники (на вашем месте).
- И противники по следующему раунду отказываются с вами играть, контактировать.
- Чтобы этого не произошло - общайтесь с противниками адекватнее и предоставляйте все необходимые доказательства вашей победы. В конце концов вы сами в этом заинтересованы.
- Не забудьте отправить все необходимые доказательства на форум (по шаблону, со скриншотами).
- Не надо искать виновных, жаловаться и т.п. Договаривайтесь исключительно в соответствии с правилами сайта.
- Правда на вашей стороне, делайте все грамотно, манерно общайтесь, аргументируйте и играйте свои поединки.

1.17. Правило внесения результатов матча

- Победитель обязан задокументировать победу в группе [VSC | Dota 2](#)
- Отправив сообщение по шаблону в ВК:
- Название турнира
- Ссылка на турнир
- Команда1_победила_Команду2
- Ссылка на матч
- Ссылка на скриншот доказывающий победу

1.18. Если счет в матче стоит не правильно

- Или в поединке происходят конфликтные ситуации и команды не могут решить проблему
- То для решения этой проблемы, вам нужно написать по шаблону (см.пункт 1.22) в топик с вашим турниром (с пометкой на возникшую проблему).

- Внимание! Судьи исправляют все конфликтные ситуации по мере возможности. Учтите, что этот процесс не всегда бывает мгновенным. Что вам делать в такой ситуации читайте ниже (пункт 1.24)

- Если ваша команда не продвинулась в турнирной сетке и на слоте следующего раунда находятся по ошибке добавленные противники - не надо паниковать и спамить админам в скайпы.

- Сообщите об ошибке противников по следующему раунду, предоставьте им доказательства вашей победы и играйте матчи не затягивая турнир.

- Обязательно оформляйте результаты на форум, чтобы судьи имели понятие о том, что стоят не правильно результаты и нужно их исправить.

- Такие ситуации не редкость. Главное играть по правилам сайта и оформлять результаты в соответствии с указаниями судей.

1.19. Действия участников турнира при ошибке в турнирной сетке

- Иногда возникают ситуации, когда в турнире против вас попадают команды, которые пришли сюда только чтобы "докапываться".

- Они могут поставить результат в свою пользу, удалить из скайпа и потеряться, или что еще хуже - пройти так до финала.

- В таком случае не нужно паниковать, ныть, жаловаться, искать виновных и т.д. Вы должны играть в соответствии с правилами сайта, добавлять противников с которыми вы должны играть, аргументировать, что противники не честно поставили результат и что как только судья прочитает ваше сообщение на форуме - ваш результат исправят.

- Ваша прямая обязанность: договариваться с противниками по следующему раунду, написать о возникших конфликтах по шаблону на форум. Ваш результат в обязательном порядке будет исправлен, главное иметь на руках все требуемые доказательства.

- Не нужно ждать судей и обновлений сетки. Действуйте! Предоставляйте противникам доказательства и играйте. Как только появляется возможность, судьи тут же исправят результаты неправильных матчей.

1.20. Процедура исправления результатов

- Имейте терпение, если все оформлено по правилам сайта - результат в любом случае будет исправлен как только судьи проверят форум данного турнира.

- Учитывайте тот факт, что судьи тоже люди и исправлять каждую мелочь на протяжении суток не могут.

- Поэтому договаривайтесь со следующими противники в соответствии с правилами сайта. Играйте как положено все свои матчи. А результат будет в обязательном порядке исправлен.

1.21. Игровые правила Dota2

> Право выбора сторон решается на взаимовыгодных условиях или путем жребия.

> Зрители в игре допускаются только с разрешения судьи.

> Паузы в игре разрешены. Отжимать паузу разрешается только с согласия противоборствующей команды.

> Общая продолжительность пауз в игре **10 минут**. Если время прошло – сообщите противникам чтобы продолжали игру (без лишней агрессии, объяснив ситуацию).

> Продолжительность игры - до определения победителя.

> Победителем игры считается команда, которая полностью уничтожит замок противника, или вынудит его сдаться.

> За использование багов карты, команда может получить техническое поражение в игре.

> Creepskір разрешен (спелами стопить крипов можно).

> Backdoor – РАЗРЕШЕН всех тауэров.

> 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.

> Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

> При нарушении правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение, засчитано техническое поражение в текущей игре или дисквалификация в турнире или системе турниров VSCL

1.22. Правила поведения на турнирах

- В турнирах Dota2 анманер во всех его проявлениях запрещен.

- Мы стремимся ужесточить правила до полного искоренения нецензуры и провокаций.

- Во избежание конфликтов и кучи мошны/спама - в общий игровой чат разрешено писать только капитанам команд.

- Естественно, мы прекрасно понимаем что Dota - троллинговая дисциплина, особенно если говорить о русскоязычном её комьюнити. Однако вы тоже должны понимать, что киберспорт идет на пути к спорту, и такое поведение в нем будет не уместным. Так что позаботьтесь о том, чтобы троллинг и провокации не вылились наружу, и это не привело к жалобам и конфликтам. Наказания за правомерно поданные жалобы будут максимально суровыми.

1.23. Правило серверов для игры в Dota2

- По умолчанию в турнирах Dota2 VSCL матчи играют на сервере - Люксембург (на данный момент самый стабильный сервер для проведения турниров)

- Версия игры — Турнирная

- Если командам не удобно играть на дефолтном сервере - они могут приватно и обоюдно договориться об устраивающем их. Если договорится не получилось - смотрите первый пункт (судьи в этот процесс не вмешиваются).

1.24. Правило комментирования матчей VSCL

- Комментировать матчи Dota2 VSCL имеет право только - Артём Лаевский

- От официальных стримеров и партнеров сайта без аргументированной на то причины отказаться нельзя!

- Если сомневаетесь что комментатор зашедший в вашу игру имеет право её комментировать, можете попросить ссылку на стримера.

- Так же команды имеют право потребовать от комментатора вод (запись трансляции).

1.25. Правило цензурных никнеймов и названий команд

- На турнирах VSCL запрещены оскорбительные никнеймы и названия команд.

- Особенно это учитывается в транслируемых нами матчах.

- Не создавайте оскорбительные названия команд, меняйте ник-нейм в играх VSCL.

- Наказания за несоблюдение этого правила выносятся на усмотрение администрации.

1.26. Правило пауз в игре

- Правилами сайта установлен сумарный лимит паузы в 10 минут.

- Если противник превысил это время - анпаузить без уведомления и их разрешения 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).

- Если противники тотальные неадекваты, задерживают игру и не могут уладить конфликт или предложить свои варианты - доигрывайте матч как есть (но выходить из игры нельзя, т/к победителем считается команда, которая сносит трон).

- Учтите, что в такой ситуации вполне вероятно мошна и после игровое разбирательство. Все доказательства в виде

скриншотов и демок должны быть на руках. Соответственно, если вы себя ведете неадекватно или пытаетесь только выиграть нечестным путем - ожидайте неприятностей!

- Возможно, что при таком конфликте потребуются просмотр демо записи. Судьи не могут тратить время на глупые разбирательства и не умение договариваться. Кто в данной ситуации будет не прав - получит максимальное наказание

1.27. Абуз правил и мощна участников

- Очень часто участники начинают докапываться до друг-друга, забив на некоторые пункты правил .
- А судьям потом весь этот спам и кашу разбирать, еще и выяснять отношения с нарушителями.
- В такой ситуации решение судьи будет выноситься в пользу той команды, которая нарушила меньше правил.
- Наказания будут существенными: надо было вовремя читать судейские подсказки; или меньше качать права в том, где вы не разбираетесь (или не сделали все как положено).

1.28. Внезапные проблемы и методы их решения

- Администрация турниров рекомендует моделировать все возможные ситуации.
- У каждого участника рано или поздно возникают проблемы с интернетом или апдейтом патча.
- Не говоря уже о задержках в параллельных матчах (решение конфликта описано в правилах общения с противниками).
- Участникам дается право адекватно договориться о матче, продемонстрировав доказательства причины задержки.
- Мы за честную игру, а не продвижение по тех победам. Но и затягивать турнир тоже не есть желательным. А то сейчас все начнут внезапно опаздывать...
- Есть много вариантов играть со штрафами. Ведь задержка матча является исключительно проблемой команды, а матчи обязаны играть по расписанию (или в случае задержек расписание необходимо догонять).
- Ниже есть небольшой список идей. Команды в состоянии взаимовыгодно выбрать на каких условиях стартовать матч.
- Варианты: снижение бонус тайма в пике; срезать бонус тайм в пике; запрет на бан героев; запрет на пик героев; отдать X количество килов под тауэр противнику; отдать вышку или сторону противнику и т.п.
 - Эти же варианты предлагаются для использования во время конфликтов в матчах (например, длительные паузы в игре, убийства во время афк и т. п.)

