Додаток 3 до Наказу

Про проведення загальноуніверситетського

кіберспортивного турніру «KPI University Cup»

**РЕГЛАМЕНТ**

**ЗАГАЛЬНОУНІВЕРСИТЕТСЬКОГО КІБЕРСПОРТИВНОГО**

**ТУРНІРУ «KPI UNIVERSITY CUP»**

**З ДИСЦИПЛІНИ «DOTA 2»**

1. **Загальні положення**
   1. Метою турніру є розвиток кіберспорту серед студентів, популяризація командної гри та формування збірної команди університету.
   2. Турнір розрахований на учасників незалежно від їхнього рівня гри. Усі матчі проводяться в стандартному режимі Captains Mode.
   3. Реєстрація команд для участі в турнірі здійснюється через Google Форму. Капітан команди заповнює форму, вказуючи назву команди, контактну інформацію, а також дані всіх учасників – ПІБ, навчальний підрозділ та групу (за наявності), посилання на Steam-профіль та підтвердження їх статусу здобувача освіти, співробітника чи випускника КПІ ім. Ігоря Сікорського.
   4. Право на участь у Турнірі мають лише дійсні студенти, аспіранти, співробітники КПІ  на момент проведення турніру (та випускники КПІ ім. Ігоря Сікорського 2024 року). Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається), посвідчення курсанта (для ІСЗЗІ), довідка про навчання, лист про зарахування (для студентів ФІОТ контрактної форми 1 курсу), посвідчення працівника та/або аспіранта, диплом бакалавра/магістра 2024 року.
   5. Комунікація капітанів команд між собою та організаторами здійснюється в спеціально створеному Telegram-чаті. Зворотній зв’язок з оргкомітетом – t.me/KPI\_Cybersport\_bot
2. **Дати проведення турніру**
   1. Реєстрація команд для участі у Турнірі відкрита з 7 жовтня по 18 жовтня 2024 року включно. Для участі в Турнірі необхідно заповнити форму для реєстрації в зазначений період.
   2. Групова стадія Турніру проходитиме з 19 по 20 жовтня. Матчі групової стадії будуть проводитись після 10:00 у зазначений період. Графік ігор Оргкомітет опублікує капітанам команд у Telegram-чаті не пізніше ніж за 12 годин до початку матчів.
   3. Плей-офф стадія розпочнеться 21 жовтня і триватиме до 25 жовтня. Матчі плей-офф проводяться за попередньо узгодженим часом між командами та організаторами.
   4. Фінальні матчі турніру пройдуть у форматі LAN з 26 жовтня з 11:00 у в комп'ютерному клубі CYBERION «на Політехнічній».
3. **Формат проведення турніру**
   1. Груповий етап
      1. Турнір починається з групового етапу.
      2. Формат ігор у групах: Best of 2 (Bo 2), онлайн
      3. Групи формуються з 4 команд шляхом випадкового розподілу або балансуванням (рівномірного розподілу команд між групами за показниками рівня гри) за рішенням Оргкомітету.
      4. За кожен зіграний матч команди отримують очки: Перемога - 3 очки. Поразка - 0 очок.
   2. Додаткові матчі

У випадку рівної кількості очок за підсумками групового етапу можливі наступні варіанти вирішення:

* Особисті зустрічі (результат матчів між командами).
* Якщо результат особистих зустрічей однаковий, проводяться **перегравання** між командами.
  1. Вихід із групи
     1. Команди, що посіли перше місце у своїй групі, проходять до верхньої сітки плей-офф.
     2. Команди, що посіли 2 місце, проходять до нижньої сітки плей-офф.
     3. Команди, що посіли 3 та 4 місце, покидають Турнір.
  2. Плей-офф.
     1. Всі матчі у стадії плей-офф граються у форматі Best of 3 (Bo3), окрім першої стадії матчів нижньої сітки (Во1).
     2. Сітка формується за принципом double elimination. Команди з верхньої сітки продовжують змагання до фіналу, тоді як команди з нижньої сітки борються за шанс повернутися до турніру.
  3. Фінал
     1. Фінальний матч турніру також проводиться у Києві у комп’ютерну клубі CYBERION Polytech (Берестейський проспект, 31) форматі Best of 3 (Bo3).Переможець фінального матчу стає чемпіоном турніру.

1. **Реєстрацiя.**
   1. Реєструючись на турнір, кожен учасник зобов'язаний ознайомитися з регламентом турніру і суворо дотримуватися його. У разі недотримання гравцем правил і положень, зазначених в регламенті, його команду можуть дискваліфікувати з турніру.
   2. Представник команди (капітан) зобов'язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, гравців, а також відповідає за ознайомлення своєї команди з регламентом і правилами турніру.
   3. Надання невірної інформації є підставою для відмови команді на участь у змаганнях.
   4. На час проведення турніру, у кожного з гравців має бути відкритий Steam профіль.
2. **Правила DOTA 2 та комунікація.**
   1. Заборонено використання будь яких багів, читів і інших способів отримання переваги над суперником не передбаченими грою. У випадку виявлення таких порушень команда одразу дискваліфікується.
   2. Всі гравці мають приєднатися до **Discord серверу** Турніру створеного організаторами турніру.
   3. Вся комунікація та зворотній зв’язок з організаторами відбувається на Discord сервері турніру та/або Telegram-чатами.
   4. Всі гравці команд під час матчу мають знаходитися в голосовому каналі **Discord серверу**.
   5. Якщо порушення буде зафіксовано у одного з гравців, вся команда дискваліфікується з турніру за рішенням оргкомітету.
3. **Запізнення, неявки та заміни на турнір.**
   1. Паузи між матчами в турнірі не передбачено без поважної причини (див. 11.1).
   2. Команда зобов’язана підключитися в лобі протягом 10 хвилин після отримання капітаном даних для підключення до матчу.
   3. Якщо команда не з'являється на матч протягом 10 хвилин після встановленого часу, їй зараховується технічна поразка. Якщо це повторюється двічі, команда автоматично виключається з турніру.
   4. Розгляд питання про перенесення матчу або збільшення часу на підключення і збір команди буде здійснюватися лише при завчасному зверненні до організаторів/судді та наявності аргументованих причин.
   5. Дозволений один гравець заміни (2 на LAN-фіналі) .Запасний гравець має бути зареєстрований разом з основним складом команди під час реєстрації на турнір.
   6. Заміна гравця посеред серії, відбувається лише за умови, якщо основний гравець не може продовжити матч через технічні обставини, або повітряну тривогу.
4. **Нікнейми та логотипи.**
   1. Нікнейми, назви та зображення на логотипах, баннерах, прапорцях та аватарах гравців не мають нести образливого характеру по відношенню до всіх осіб. В іншому випадку проти гравця можуть бути застосовані санкції, які можуть потягнути за собою дискваліфікацію з турніру або попередження .
   2. Усі нікнейми гравців в грі повинні відповідати заявленим у реєстраційній анкеті.
5. **Відмова та відсторонення від участі.**
   1. Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі.
   2. Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо вона порушила будь-який із пунктів регламенту або правил до початку офіційних матчів.
   3. Якщо нікнейм гравця, або назва команди, також аватари (зображення на логотипах) містять рекламу без узгодження з оргкомітетом, також команді буде відмовлено в участі.
   4. Команда може бути не допущена до матчу, якщо хоча б один з гравців поводить себе не відповідно до регламенту турніру.
   5. Команда може бути не допущена до матчу, якщо вона перебуває не в повному складі або частково відсутня на момент початку матчу.
   6. Команда або гравець можуть бути не допущені до участі в турнірі, якщо вони були дискваліфіковані на будь-яких попередніх змаганнях.
6. **Заборонені дії.**
   1. Агресивна поведінка або неповага щодо інших гравців, оргкомітету чи глядачів.
   2. Надмірне спілкування під час гри (допускається лише спортивна комунікація, така як «gl», «hf», «gg», та конструктивне спілкування).
   3. Шахрайство (чітерство) у будь-якій формі.
   4. Використання внутрішньоігрових багів для отримання переваги.
   5. Використання сторонніх програм. Під час гри має бути відкрито лише Dota 2 і Discord.
   6. Використання чужих акаунтів Steam або фальшивих документів для отримання доступу до Dota 2 (допускаються тільки особисті та справжні акаунти).
   7. Будь-яка поведінка, яку оргкомітет вважає неприйнятною.
7. **Освітлення подій.**
   1. Організатори можуть проводити пряму трансляцію матчів на офіційних каналах гуртка «KPI Cybersport». Усі учасники погоджуються з тим, що їхні матчі можуть бути записані та транслюватися.
   2. Трансляції ведуться за допомогою відеосервісу Twitch, з п’ятихвилинною затримкою, на офіційних каналах [KPI CyberSport](https://www.twitch.tv/kpicybersport).
   3. Командам забороняється самостійно стрімити ігри без попереднього узгодження з організаторами.
   4. Глядачі можуть дивитися матчі на офіційних трансляціях або на DotaTV.
8. **Повітряна тривога.**
   1. У разі повітряної тривоги матч ставиться на 20-ти хвилинну паузу.
   2. По закінченні паузи якщо тривога завершилася то матч продовжується. П’ять хвилин дається на перепід’єднання
   3. Якщо тривога продовжується то за згоди обох команд матч може продовжиться.
   4. Якщо хоча б одна зі сторін відмовляється продовжувати, а матч триває більше 10 хвилин, то рішення переходить на розсуд адміністраторів.
   5. У всіх інших випадках матч переноситься до закінчення тривоги. Матч перезапускається з тим самим набором героїв, якщо тривалість не перевищила 10 хв. Якщо тривалість матчу перевищила 10 хв. то лоббі не перезапускається, а грається по-новій.
9. **Доповнення.**
   1. Організатори турніру мають право проводити вибірковий check-in гравців під час матчів. Це може включати перевірку особи шляхом увімкнення камери та пред'явлення студентського квитка або іншого документа, що підтверджує статус студента, аспіранта, співробітника чи випускинка КПІ ім. Ігоря Сікорського. Під час перевірки матч зупиняється.
   2. Усі спірні питання або порушення правил розглядаються організаційним комітетом турніру. Рішення організаторів є остаточними і не підлягають оскарженню
10. **Заключні положення**
    1. Учасники турніру зобов'язуються дотримуватися всіх правил та регламенту турніру. Порушення правил можуть призвести до негайної дискваліфікації команди.
    2. Організатори турніру залишають за собою право вносити зміни до регламенту турніру, але зобов'язані попередити учасників про ці зміни перед початком матчів.
    3. Усі учасники погоджуються з тим, що їхні дані, включаючи нікнейми та статистику матчів, можуть використовуватися організаторами для статистичного аналізу та освітлення подій турніру.
11. **Нагородження**
    1. Кубок переможця турніру КПІ ім Ігоря Сікорського отримає команда, яка займе 1 місце. Нагорода містить назву команди і список учасників команди. Вручається капітану.
    2. Перше та друге місце турніру отримують персональні нагороди - медалі та сертифікати, що підтверджують перемогу.
    3. Призовий фонд (у разі його наявності )ділиться наступним чином: 50% - 1 місце, 30% - 2 місце, 20% - 3 місце. Аналогічний принцип поділу призової продукції.
    4. У випадку дискваліфікації команди-призера, призи та нагороди передаються команді, що зайняла вище місце.
    5. З команд, що зайняли 1,2 та 3 місця турніру буде сформовано перший та другий склад збірної команди КПІ, які будуть представляти університет на змаганнях рівня м.Київ, України тощо.