

РЕГЛАМЕНТ

ВІДКРИТОГО КІБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНІРУ «КУБОК РЕКТОРА КПІ 2025» З DOTA 2

1. Загальні положення

- 1.1** Метою турніру є розвиток кіберспорту серед студентів, популяризація командної гри та формування збірної команди університету.
- 1.2** Турнір розрахований на учасників незалежно від їхнього рівня гри. Усі матчі проводяться в стандартному режимі Captains Mode за стандартними правилами Dota 2.
- 1.3** Акаунт гравця у Dota 2 повинен мати 40+ рівень трофеїв, або надати вагомі причини відсутності (уточнюється особисто) для уникнення смурф-акаунтів.
- 1.4** Реєстрація команд для участі в турнірі здійснюється через Google Форму, що публікується на офіційних ресурсах гуртка. 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;
 - підтвердження їх статусу здобувача освіти, співробітника чи випускника КПІ ім. Ігоря Сікорського чи іншого закладу вищої освіти.
- 1.5** До участі у турнірі допускаються гравці віком від 14 років (гравці молодші 18 років повинні надати заяву від батьків/опікунів про дозвіл на участь).
- 1.6** Право на участь у Турнірі мають

1.6.1 Внутрішня кваліфікація (local qualification): лише дійсні студенти, курсанти, співробітники та аспіранти КПІ ім. Ігоря Сікорського на момент проведення турніру (та випускники КПІ ім. Ігоря Сікорського 2024/2025 н.р.). Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається, проте з повним відображенням інформації квитка), посвідчення курсанта, довідка про навчання, лист про зарахування, посвідчення працівника та/або аспіранта, диплом бакалавра/магістра 2024 або 2025 року, а також паспорт та інший документ, що посвідчує особу, для загальнодоступних турнірів гуртка.

1.6.2 Зовнішня кваліфікація (external qualification): лише дійсні учні, студенти, курсанти та аспіранти закладів освіти України та ЄС на момент проведення турніру. Проте команда, що проходить цю кваліфікацію не має складатись з понад 4 здобувачів освіти КПІ ім. Ігоря Сікорського. Документом, що може надати допуск до участі в Турнірі є: студентський квиток (знімок екрану з Дії допускається, проте з повним відображенням інформації квитка), посвідчення курсанта, довідка про навчання, лист про зарахування, посвідчення працівника та/або аспіранта, учнівський квиток, а також паспорт та інший документ, що посвідчує особу, для загальнодоступних турнірів гуртка.

1.7 Комунікація капітанів команд між собою та організаторами здійснюється в спеціально створеному Telegram-чаті. Зворотній зв'язок з оргкомітетом – t.me/KPI_Cybersport_bot.

1.8 Турнірні матчі проводяться у стандартних лобі Dota 2, які створюють адміністратори турніру.

1.9 Капітан має створити команду в Dota 2 і додати туди своїх тіммейтів, адміністратори можуть надати інструкцію за потреби.

2. Формат проведення турніру

2.1. Груповий етап кваліфікацій

2.1.1. Кваліфікації починаються з групового етапу.

3.1.1 Формат ігор у групах: Best of 1 (Bo 1), онлайн, за коловою системою.

3.1.2 Групи формуються з 4 команд шляхом випадкового розподілу або балансування (рівномірного розподілу команд між групами за показниками рівня гри) за рішенням Оргкомітету. Залежно від кількості зареєстрованих команд – кількість команд в групі може бути скорегованою

3.2 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.

3.3 Вихід із групи

3.3.1 Команди, що посіли перше місце у своїй групі, проходять до наступного етапу. Якщо кількість груп – 3, то ці команди проходять кваліфікації, якщо більше – проходять до наступного етапу де жеребкуванням з 1-2 місць за результатами першого етапу формують 4 групи. Переможець кожної такої групи проходить кваліфікації.

3.3.2 Команди, що посіли 2 місце: Якщо кількість груп – 3, та з цих команд формують одну групу в якій всі грають за коловою системою. Переможець такої групи проходить кваліфікацію. Якщо груп було більше – дивись п.3.3.1.

3.3.3 Команди, що посіли 3 та 4 місце, покидають Турнір.

3.4 Плей-офф турніру.

3.4.1 Допускаються лише команди, що пройшли кваліфікації (по 4 команди з кожної кваліфікації)

3.4.2 Всі матчі у стадії плей-офф граються у форматі Best of 3 (Bo3), окрім першої стадії матчів верхньої сітки (Bo1).

3.4.3 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.

3.5 Фінал та гра за 3 місце

3.5.1 Проведення фіналу відбудеться офлайн 21 листопада в Smart Shelter CLUST Space у бібліотеці КПП (пр. Берестейський, 37, Л, м.Київ, 03056).

3. Реєстрація.

4.1 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.

4.2 Представник команди (капітан) зобов'язується вказувати достовірну інформацію про склад команди, гравців, а також відповідає за ознайомлення своєї команди з регламентом і правилами турніру.

4.3 Надання невірної інформації є підставою для відмови команді на участь у змаганнях.

4.4 На час проведення турніру, у кожного з гравців має бути відкритий Steam профіль.

4. Правила DOTA 2 та комунікація.

5.1 Заборонено використання будь яких багів, читів і інших способів отримання переваги над суперником не передбаченими грою. У випадку виявлення таких порушень команда одразу дискваліфікується.

5.2 Гравці повинні дотримуватися Користувачької угоди Dota 2 та цього регламенту.

5.3 Dotabuff вашого акаунта має бути відкритим протягом усього турніру, починаючи з моменту реєстрації. У разі першого порушення — штраф мінус 30 секунд часу драфту, подальші порушення — мінус 110 секунд часу драфту

5.4 Всі гравці мають приєднатися до **Discord серверу** Турніру створеного організаторами турніру.

5.5 Вся комунікація та зворотній зв'язок з організаторами відбувається на Discord сервері турніру та/або Telegram-чатами.

5.6 Всі гравці команд під час матчу мають знаходитися в голосовому каналі **Discord серверу**.

5.7 Якщо порушення буде зафіксовано у одного з гравців, вся команда дискваліфікується з турніру за рішенням оргкомітету.

5.8 Якщо дві команди вже зіграли свій матч, він не може бути переграний за жодних обставин.

5.9 Під час турніру у гравців є загальна перерва 10 хвилин між іграми. Відлік починається після завершення матчу.

5.10 Під час турніру у гравців є загальна перерва 10 хвилин між іграми. Відлік починається після завершення матчу. Через 5 хвилин після початку перерви гравці повинні повернутися і приєднатися до лобі. Якщо час закінчився, а команда не готова — адміністратор накладає штраф мінус час драфту. Між серіями (наприклад, між двома Во3) також передбачена перерва у 10 хвилин. Фінал нижньої сітки та гранд-фінал матимуть перерву у 15 хвилин між ними.

5.11 Ігрові дні проходять за системою «фолоу бай». Перший матч починається у призначений час, усі наступні матчі йдуть один за одним.

5.12 Пріоритет вибору визначається автоматичним підкиданням монети у Dota 2.

Для матчів у форматі Во3:

Перша карта — переможець підкидання монети обирає пик або сторону, суперник отримує інший варіант.

Друга карта — програвший у першому підкиданні обирає пік або сторону, суперник отримує інший варіант.

Третя карта — нове підкидання монети; переможець обирає пік або сторону, суперник отримує інший варіант.

5.13 Перезапуск ігрового лобі можливий лише з технічних причин: збій сервера, нестабільний пінг сервера. Усе, що не входить до цього пункту, не є підставою для перезапуску (наприклад: випадковий вибір героя на стадії драфту; неправильний вибір героїв або грані після стадії драфту). Умови перезапуску ігрового лобі:

До початку матчу (до горна) — режим змінюється на All Pick, ті ж гравці на тих самих героях.

Після початку матчу (після горна) — повний ремейк у режимі Captain's Mode.

5. Запізнення, неявки та заміни на турнір.

6.1 Пауза дозволяється у випадку необхідності. За «токсичні» паузи команда може отримати штраф до часу драфту на весь залишок турніру. Докази щодо неспортивної поведінки команди-опонента повинні надати самі гравці турніру. Організатор лише приймає рішення, але сам порушення не шукає.

6.2 Максимальна тривалість паузи в матчі для однієї команди – 5 хвилин.

6.3 Якщо пауза пов'язана з технічними проблемами, її максимальна тривалість – 15 хвилин.

6.4 Команда зобов'язана підключитися в лобі протягом 10 хвилин після отримання капітаном даних для підключення до матчу.

6.5 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.

6.6 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.

6.7 Дозволений один гравець заміни (2 на LAN-фіналі). Запасний гравець має бути зареєстрований разом з основним складом команди під час реєстрації на турнір.

6.8 Заміна гравця посеред серії, відбувається лише за умови, якщо основний гравець не може продовжити матч через технічні обставини, відключення світла або повітряну тривогу.

6. Нікнейми та логотипи.

7.1 Нікнейми, назви та зображення на логотипах, банерах, прапорах 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 .

7.2 Усі нікнейми гравців в грі повинні відповідати заявленим у реєстраційній анкеті.

7. Відмова та відсторонення від участі.

8.1 Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо один з її гравців не відповідає умовам участі у турнірі.

8.2 Команді може бути відмовлено в реєстрації, якщо вона порушила будь-який із пунктів регламенту або правил до початку офіційних матчів.

8.3 Якщо нікнейм гравця, або назва команди, також аватари (зображення на логотипах) містять рекламу без узгодження з оргкомітетом, також команді буде відмовлено в участі.

8.4 Команда може бути не допущена до матчу, якщо хоча б один з гравців поводить себе не відповідно до регламенту турніру.

8.5 Команда може бути не допущена до матчу, якщо вона перебуває не в повному складі або частково відсутня на момент початку матчу.

8.6 Команда або гравець можуть бути не допущені до участі в турнірі, якщо вони були дискваліфіковані на будь-яких попередніх змаганнях.

8. Заборонені дії та дисциплінарні заходи.

9.1 Агресивна поведінка або неповага щодо інших гравців, оргкомітету чи глядачів.

9.2 Надмірне спілкування під час гри (допускається лише спортивна комунікація, така як «gl», «hf», «gg», та конструктивне спілкування).

9.3 Шахрайство (чітерство) у будь-якій формі.

9.4 Використання внутрішньоігрових багів для отримання переваги.

9.5 Використання сторонніх програм. Під час гри має бути відкрито лише Dota 2 і Discord.

9.6 Використання чужих акаунтів Steam або фальшивих документів для отримання доступу до Dota 2 (допускаються тільки особисті та справжні акаунти).

9.7 Будь-яка поведінка, яку оргкомітет вважає неприйнятною.

9.8 Максимальний час затримки гри — 15 хвилин. Якщо гравця/гравців немає в лобі до цього часу, команда отримує штраф — втрачає весь час драфту на цю карту. Якщо команда не з'являється протягом 20 хвилин — технічна поразка в серії.

9.9 Багоюз карається дискваліфікацією. Багоюз карається дискваліфікацією. Багоюз карається дискваліфікацією.

9.10 Багоюз карається дискваліфікацією.

9. Освітлення подій.

10.1 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.

10.2 Трансляції ведуться за допомогою відеосервісу Twitch, з п'ятихвилинною затримкою, на офіційних каналах [KPI CyberSport](#).

10.3 Командам забороняється самостійно стрімити ігри без попереднього узгодження з організаторами.

10.4 Глядачі можуть дивитися матчі на офіційних трансляціях або на DotaTV.

10. Повітряна тривога.

11.1 У разі повітряної тривоги матч ставиться на 20-ти хвилинну паузу.

11.2 По закінченні паузи якщо тривога завершилася то матч продовжується. П'ять хвилин дається на перепід'єднання

11.3 Якщо тривога продовжується то за згоди обох команд матч може продовжитися.

11.4 Якщо хоча б одна зі сторін відмовляється продовжувати, а матч триває більше 10 хвилин, то рішення переходить на розсуд адміністраторів.

11.5 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 повновій.

11. Доповнення.

12.1 Організатори турніру мають право проводити вибіркового 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 реєстрації відповідно до пунктів 1.6.1 та 1.6.2. Під час перевірки матч зупиняється.

12.2 Усі спірні питання або порушення правил розглядаються організаційним комітетом турніру. Рішення організаторів є остаточними і не підлягають оскарженню.

12.3 Адміністратор приймає рішення відповідно до Правил турніру та інформує про них команди. У виняткових випадках або у ситуаціях, які не описані в регламенті, рішення ухвалюють адміністратори турніру.

12.4 Рішення оргкомітету має більшу силу, ніж будь-яке правило, описане в регламенті.

12.5 У разі виникнення спірної ситуації рішення ухвалюється організатором спільно з призначеними капітанами.

12.6 Учасники турніру зобов'язуються дотримуватися всіх правил та регламенту турніру.

Порушення правил можуть призвести до негайної дискваліфікації команди.

12.7 Організатори турніру залишають за собою право вносити зміни до регламенту турніру, але зобов'язані попередити учасників про ці зміни перед початком матчів.

12.8 Усі учасники погоджуються з тим, що їхні дані, включаючи нікнейми та статистику матчів, можуть використовуватися організаторами для статистичного аналізу та освітлення подій турніру.

12. Нагородження

12.1. У випадку дискваліфікації команди-призера, призи та нагороди передаються наступній команді.

12.2. Кубок переможця турніру отримає команда, яка займе 1 місце. Вручається капітану команди.

12.3. Призери турніру отримують персональні нагороди - медалі та сертифікати, що підтверджують перемогу.

12.4. Призовий фонд розподіляється наступним чином (продукція перераховується у грошовий еквівалент):

1 місце – 50% від фонду;

2 місце – 30% від фонду;

3 місце – 20% від фонду;

12.5. Нагороджується також кращий гравець фінальних ігор за голосуванням глядачів трансляції. Нагорода – сертифікат на Steam розміром в 1000 грн.

12.6. Терміни зарахування призового фонду – не пізніше 3 тижнів після дати проведення заключного етапу