

**«УТВЕРЖДЕНО»**  
Решением Бюро Правления  
Общероссийской  
общественной организации  
«Федерация компьютерного  
спорта в России»  
Протокол №56  
от «18» апреля 2022 года

**«УТВЕРЖДЕНО»**  
Решением Общества с  
ограниченной  
ответственностью  
«ЭПИЦЕНТР»  
18 апреля 2022 года

## **РЕГЛАМЕНТ**

международных профессиональных спортивных  
соревнований по компьютерному спорту  
в спортивной дисциплине «боевая арена»  
«Dota 2 Champions League Season 12»

(вид программы: Dota 2)

**Москва  
2022**

## СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1	Глоссарий и сокращенные наименования.
Глава 2	Организаторы Соревнования. Обязанности организаторов.
Глава 3	Официальные лица Соревнования.
Глава 4	Участники Соревнования. Права и обязанности участников.
Глава 5	Формат и система проведения отборочных соревнований.
Глава 6	Формат и система проведения Соревнования.
Глава 7	Замены.
Глава 8	Паузы.
Глава 9	Награждение.
Глава 10	Финансирование.
Глава 11	Судейство.
Глава 12	Технические проблемы.

## 1. Глоссарий и сокращенные наименования

ФКС России	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»
Соревнования	Международные профессиональные спортивные соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «боевая арена» «Dota 2 Champions League Season 12».
Оргкомитет	Оргкомитет Соревнований, формируемый организаторами Соревнования.
ГСК	Главная судейская коллегия Соревнования, формируемая согласно требованиям Федерального закона от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
Нормативные документы Соревнования	Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335 (Правила компьютерного спорта); Положение Соревнования; Регламент Соревнования; Технические правила Соревнования; Дисциплинарный регламент ФКС России; Регламент ФКС России по этике; иные документы, утвержденные ФКС России, Оргкомитетом и (или) ГСК.
Онлайн, Online	Формат проведения Соревнования или стадии Соревнования, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».
bo1	Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме.
bo3	Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах.
bo5	Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах.
Участник	Участником Соревнования является группа спортсменов (команда), состоящая минимум из 5 спортсменов.
Олимпийская система (Single Elimination)	Система проведения Соревнования, при которой участник выбывает из Соревнования после одного проигранного матча.
Круговая система	Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.

Олимпийская система с выбыванием после двух поражений (Double Elimination)	Система, при которой участник Соревнования, проигравший свой первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из Соревнования.
--	--

## 2. Организаторы Соревнования и их обязанности

- 2.1. Права на организацию и проведение Соревнования принадлежат ФКС России (адрес: 127434, г. Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, комн. 72)
- 2.2. Распределение прав и обязанностей между ФКС России и ООО «ЭПИЦЕНТР» (далее, совокупно, Организаторы Соревнования), включая ответственность за причиненный вред участникам Соревнования и (или) третьим лицам, осуществляется на основании соответствующего договора, заключенного между Организаторами. Иные организаторы (соорганизаторы) Соревнования, их права, обязанности и ответственность определяются на основании договоров, заключаемых ФКС России.
- 2.3. Соревнования проводятся в соответствии с частью 9 статьи 37 Федеральным законом от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- 2.4. Организаторы Соревнования не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
- 2.5. Права Организаторов Соревнования:
  - организовывать и проводить Соревнование в порядке и на условиях, предусмотренных Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», настоящим Регламентом;
  - утверждать Регламент и иные Нормативные документы Соревнования, регулирующие условия и порядок организации и проведения Соревнования, определяющие права и обязанности участников Соревнования;
  - толковать (разъяснять), в случае необходимости, нормы Регламента и иных Нормативных документов Соревнования, а также разрешать путем толкования (разъяснения) нормы Регламента и иных Нормативных документов Соревнования любого рода спорные ситуации, возникающие в связи с неоднозначным толкованием тех или иных положений Регламента или иных Нормативных документов Соревнования;
  - освещать Соревнование посредством трансляции изображения и (или) звука любыми способами и (или) с помощью любых технологий, а также посредством осуществления записи указанной трансляции и (или) фотосъемки Соревнования;

- использовать в рекламных и коммерческих целях названия, логотип и иные официальные обозначения Соревнования (Символика Соревнования);
- осуществлять иные права, необходимые для организации и проведения Соревнования на высоком спортивном, организационном и медийном уровне, прямо не предусмотренные Регламентом, не противоречащие положениям Регламента и действующего законодательства Российской Федерации.

#### 2.6. Обязанности Организаторов Соревнования:

- осуществлять деятельность по организации Соревнования;
- определять условия допуска участников к Соревнованиям;
- осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнования;
- обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнования;
- осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнования;
- осуществлять регистрацию итогов Соревнования;
- осуществлять организацию судейства Соревнования;
- определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнования;
- осуществлять иные обязанности по организации и проведению Соревнования в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, настоящим Регламентом.

### 3. Официальные лица Соревнования

- 3.1. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Нормативных документов Соревнования.
- 3.2. В целях организации, проведения и осуществления контроля за проведением Соревнований Организаторы Соревнований формируют Оргкомитет.
- 3.3. Организацию судейства Соревнования осуществляет ГСК, сформированная в порядке, предусмотренном Нормативными документами Соревнования.
- 3.4. Решения Организаторов Соревнования и (или) Оргкомитета являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.

- 3.5. Для обращения в Оргкомитет используется электронная почта [dota@epicevents.gg](mailto:dota@epicevents.gg). В теме письма нужно указать “В Оргкомитет соревнований «DOTA 2 CHAMPIONS LEAGUE»”.
- 3.6. Для обращения в ГСК используется электронная почта [dota@epicevents.gg](mailto:dota@epicevents.gg). В теме письма нужно указать “В ГСК Соревнования «DOTA 2 CHAMPIONS LEAGUE»”.
- 3.7. Судьи Соревнования, иные официальные лица Соревнования не могут являться участниками Соревнования.

#### **4. Участники Соревнования. Права и обязанности участников**

- 4.1. Участниками Соревнования считаются лица или группы лиц, подавшие в установленном Организаторами Соревнования порядке Заявку на участие в Соревнованиях, которая была утверждена представителями Организаторов в установленном порядке.
- 4.2. Участники обязаны общаться с официальными лицами Соревнования и другими участниками Соревнования на русском и (или) английском языке.
- 4.3. Участники Соревнования должны знать и исполнять положения Нормативных документов Соревнования.
- 4.4. В Соревнованиях могут принимать участие иностранные спортсмены и спортсмены Российской Федерации, прошедшие предварительный отбор, как мужчины, так и женщины. Участие в Соревнованиях не основано на риске.
- 4.5. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
- 4.6. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов и Оргкомитета.
  - 4.6.1. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами, Оргкомитетом и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации.

- 4.7. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.
- 4.8. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 4.9. Минимальный возраст участников – 14 лет. Возраст устанавливается на 11.06.2022.
- 4.10. Имена, фамилии, фото- и видео-материалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 4.11. Участники по запросу организаторов и Оргкомитета должны установленным организаторами способом в установленный организаторами срок предоставить фото официального документа, подтверждающего гражданство и возраст участника.
  - 4.11.1. В дни проведения матчей Соревнования участник, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов и Оргкомитета предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который, в соответствии с действующим законодательством, является документом, удостоверяющим личность участника.
- 4.12. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты геймов (матчей), проводимых в рамках Соревнования.
- 4.13. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт, и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 4.14. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и обозревателей, и предоставлять им доступ к внутриматчевой информации.
- 4.15. Участникам и иным официальным лицам, задействованным в проведении Соревнования, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах путем заключения пари на официальные спортивные Соревнования, в соответствии с



требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2. Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

- 4.16. Участникам Соревнования запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин Соревнования, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 4.17. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в основном этапе и (или) финальном этапе Соревнования, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов и Оргкомитет.

## **5. Формат и система проведения отборочных соревнований**

- 5.1. К участию в Соревнованиях допускаются только участники, получившие приглашения по итогам отборочных соревнований.
- 5.2. Порядок проведения отборочных соревнований.
  - 5.2.1. Отборочные соревнования состоят из online соревнований. Цель отборочных соревнований - формирование списка участников Соревнования.
  - 5.2.2. Отборочные соревнования проходят 11.06.2022.
  - 5.2.3. Система проведения и формат определения победителей в отборочных турах определяется Организаторами Соревнования до начала матчей тура после регистрации участников тура.
    - 5.2.3.1. Online отборочные соревнования проводятся по следующей системе: олимпийская система (single elimination) в формате bo1 (до одной победы) до полуфинала и bo3 (до двух побед) в полуфинале, финал не проводится, т.к. финалисты проходят в основной этап.
  - 5.2.4. Календарь и порядок проведения всех отборочных соревнований определяется и утверждается Оргкомитетом.
  - 5.2.5. Все зарегистрировавшиеся участники должны явиться в указанные даты и время для участия в соответствующем отборочном соревновании.
  - 5.2.6. Жеребьевка отборочных соревнований проводится без предварительного посева участников.
  - 5.2.7. Начало Online отборочных соревнований в 14:05 по московскому времени. Регистрация завершается в 14:00 по московскому времени. С 13:00 до 14:00 участнику необходимо подтвердить участие путем нажатия кнопки подтверждающей участие в соответствующем разделе

- турнирного движка.
- 5.2.8. Место и способ общения участников с судьями и другими официальными лицами определяется организатором отборочного этапа.
  - 5.2.9. Максимальное время задержки начала матча по вине участника - 10 минут после старта текущего раунда.
  - 5.2.10. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.
  - 5.2.11. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
  - 5.2.12. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнования и загружать их в свои матчи. Если судья в течение 5 минут после загрузки скриншотов не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.
  - 5.2.13. По результатам каждого отборочного соревнования определяется до двух команд, которые получают квоту в основной этап Соревнования.

## **6. Формат и система проведения Соревнования**

- 6.1. Соревнования включают в себя одну дисциплину:  
Боевая арена (вид программы — Dota 2).
- 6.2. Порядок определения победителей и призеров Соревнования.  
**Основной этап** состоит из групповой и плей-офф стадий и проходит в формате Online с 13.06.22 по 10.07.22.
  - 6.2.1. Целью группового этапа является определение участников стадии плей-офф.
  - 6.2.2. Начало каждого тура основного этапа устанавливается Оргкомитетом.
  - 6.2.3. Каждый матч играется строго по расписанию или команде судьи. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи.
  - 6.2.4. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord.
  - 6.2.5. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров и предоставлять им доступ к внутри матчевой информации.
  - 6.2.6. Максимальное время задержки начала матча - 60 минут после старта текущего раунда.
  - 6.2.7. **Формат проведения Групповой стадии:**
    - 6.2.7.1. Групповой этап – 2 группы (в каждой группе 7 участников), матчи проходят по системе каждый с

каждым в формате во3 (до двух побед).

6.2.7.2. При распределении мест по итогам группового этапа последовательно учитываются следующие критерии:

- количество очков (победа - 3 очка, поражение - 0 очков);
- количество матчей выигранных со счетом 2-0, в случае равного количества очков;
- соотношение выигранных и проигранных карт во всех матчах спорящих участников;
- сумма побед команд, которые проиграли спорящим командам;
- при равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными значениями в вышеуказанных критериях.

6.2.7.3. До 12 участников группового этапа, набравших наибольшее количество очков, могут выйти в стадию плей-офф.

6.2.7.4. Во3 стартует по расписанию, но не раньше завершения предыдущего во3.

6.2.7.5. В случае, если Во3 должно начаться, но предыдущее не завершено, время старта устанавливается следующим образом: время завершения идущего Во3 + 15 минут.

6.2.8. **Формат проведения стадии плей-офф:**

6.2.8.1. Double Elimination система, матчи во3 до полуфинала включительно. Финал - во5.

6.2.8.2. Во3 стартует по расписанию, но не раньше завершения предыдущего во3.

6.2.8.3. В случае, если Во3 должно начаться, но предыдущее не завершено, время старта устанавливается следующим образом: время завершения идущего Во3 + 15 минут.

6.2.8.4. Перерыв между геймами - 10 минут.

6.2.8.5. Перерыв между во3 - 15 минут.

6.2.8.6. Организаторы оставляют за собой право пригласить в плей-офф стадию до четырех команд:

6.2.8.6.1. В случае отсутствия приглашенных команд, в верхнюю сетку плей-офф из групповой стадии выходят команды занявшие места с 1 по 4 в своей группе. Команды занявшие места с 5 по 6 выходят в нижнюю сетку.

6.2.8.6.2. В случае двух приглашенных команд, в плей-офф из групповой стадии выходят команды занявшие места с 1 по 3 в своей группе.

6.2.8.6.3. В случае трех приглашенных команд, в верхнюю сетку плей-офф выходят команды, занявшие 1 и 2 места в своих группах, команды, занявшие 3 места в своих группах, играют стыковой матч, победитель которого проходит в верхнюю сетку, а проигравший в нижнюю. В нижнюю сетку выходят команды, занявшие четвертое место в своих группах и победитель стыкового матча между командами, занявшими пятое место в своих группах.

6.2.8.6.4. В случае четырех приглашенных команд, в плей-офф из групповой стадии выходят команды, занявшие 1 и 2 места в своих группах. Команды, занявшие 3 и 4 места в своих группах, идут в нижнюю сетку.

## **7. Замены**

- 7.1. Группа спортсменов (команда) в дисциплине Боевая арена (Dota 2) состоит из 5 человек.
- 7.2. В рамках Соревнований в дисциплине Боевая арена разрешается замена максимум двух участников основного состава на каждом гейме. Участники, выходящие на замену, не должны участвовать в Соревнованиях в других командах.

## **8. Паузы**

- 8.1. Участники вправе останавливать матч только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
  - Непреднамеренный разрыв соединения.
  - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 8.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 8.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 10 (десять) минут у каждой команды на один гейм.
- 8.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

- 8.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

## **9. Награждение**

- 9.1. Победитель и призеры Соревнования награждаются денежными призами. Размер, сроки и порядок выплаты денежных призов определяются решением Организаторов.

## **10. Финансирование**

- 10.1. Общее финансирование организации и проведения Соревнования осуществляют Организаторы Соревнования.
- 10.2. Финансирование призового фонда осуществляется за счет средств Организаторов Соревнования.
- 10.3. С целью осуществления финансирования Организаторы вправе привлекать средства спонсоров Соревнования, а также иных третьих лиц.
- 10.4. Финансирование Соревнования может осуществляться также из иных, не запрещенных законодательством Российской Федерации источников.

## **11. Судейство**

- 11.1. Судейство матчей Соревнования осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнования.
- 11.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
- 11.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 60 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 11.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 11.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
- 11.6. Написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожати или технической накладке команде, написавшей

«gg», выносятся предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.

- 11.7. Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.

## **12. Технические проблемы**

- 12.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнете) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнета.
- 12.2. При дисконнете одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок в соответствии с пунктом 8.3.
- 12.3. При дисконнете всех игроков из одной команды, и невозможности вернуться в игру в соответствии с пунктом 12.2 им может быть присуждено техническое поражение или, в случае если это произошло до горна и в игре не было сделано ни одного убийства. При дисконнете игрока, осуществляющего выбор и запрет персонажей в стадии выбора и запрета персонажей и при невозможности быстрого переподключения этого игрока, в том числе при пропуске возможности осуществить один из выборов или запретов, лобби матча создаётся заново. При этом игроки, осуществляющие выборы и запреты персонажей должны будут повторить все сделанные до момента дисконнета выборы и запреты.