|  |  |
| --- | --- |
| «УТВЕРЖДАЮ»Индивидуальный предприниматель\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ Чесноков А.Д. | «СОГЛАСОВАНО»Председатель комитета молодежной политики, физической культуры и спорта Администрации города Иванова\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ Баранов И.А. |
| «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. | «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. |

ПОЛОЖЕНИЕ

о Студенческом турнире по киберспорту

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Мероприятие является формой организации активного досуга молодежи города Иванова и не являются официальными соревнованиями по виду спорта «компьютерный спорт».

Студенческий турнир по киберспорту (далее - Соревнования) проводятся в целях:

• развития компьютерного спорта на территории г. Иваново;

• пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди молодежи;

• организации активного досуга молодежи;

• объединение студентов образовательных организаций высшего образования (далее – вузы) и профессиональных образовательных организаций (далее - колледжи) (далее совокупно – Образовательные организации), расположенных на территории г. Иваново;

• создание комплекса соревнований по компьютерному спорту для студентов образовательных организаций г. Иваново;

• выявление сильнейших команд г. Иваново по компьютерному спорту среди студентов образовательных организаций.

1. МЕСТА И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся в два этапа:

1. этап – 23 января 2021 года – Соревнования среди команд по дисциплине «Hearthstone» в формате онлайн.
2. этап – 24 января 2021 года – Соревнования среди команд по дисциплине «Dota2» в формате онлайн.

В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению этапов Соревнований в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих этапов.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ДОПУСКА

К Соревнованиям допускаются Команды, состоящие из студентов Образовательных организаций, достигших 16 лет на дату 01.01.2021 и подавшие заявку на участие в установленном порядке.

Команды могут состоять из студентов одной Образовательной организации, в которой они обучались на дату 01.01.2021, так и в смешанных командах, состоящих из студентов разных Образовательных организаций. Команды могут участвовать в Соревнованиях только в одном виде программы (дисциплине).

Команды включают в себя основные и запасные составы в одной или двух видах программы:

* «Dota 2» (командный вид программы);
* «Hearthstone» (индивидуальный вид программы);

В командных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 5 человек, запасной состав включает в себя от 0 до 2 человек.

Команды, в установленные Главной судейской коллегией (далее – ГСК) сроки и в установленном ГСК порядке должны подать в ГСК заявки на участие, при условии соответствия данных заявки всем требованиям нормативных документов Соревнований.

Команды, в установленные ГСК сроки и в установленном ГСК порядке могут подать в ГСК дополненные заявки, при условии соответствия данных дополненной заявки всем требованиям нормативных документов Соревнований.

Все участники Соревнований должны общаться с судьями, официальными лицами Соревнований и другими участниками на русском языке.

ГСК сохраняет за собой право не допустить до Соревнований или отстранить от Соревнований команду, в заявке которой содержатся недостоверные данные.

ГСК сохраняет за собой право не допустить до Соревнований или отстранить от Соревнований команду, если название команды, названия составов этой команды по видам программы, либо аккаунты (никнеймы) учащихся, входящих в эту команду:

• защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у участников письменного разрешения от правообладателя);

• сходны или идентичны никнеймам других участников Соревнований или названиям других команд, участвующим в Соревнованиях;

• сходны или идентичны никнеймам официальных лиц Соревнований;

• имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

Судьи Соревнований и иные официальные лица Соревнований не могут являться участниками Соревнований.

Количество участников (команд) ограничено, поэтому к участию в Соревнованиях допускаются участники (команды) в порядке очередности подачи заявок.

1. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

Соревнования проводятся с учетом правил вида спорта «компьютерный спорт», утверждены приказом Минспорта России от 22 января 2020 года № 22.

Программу обоих этапов Соревнований формирует ГСК. Матчи Соревнований могут проводиться одновременно.

Программа I этапа Соревнований:

23 января – проведение матчей по «Hearthstone».

25 января – награждение победителей и призеров.

Программа II этапа Соревнований:

24 января – проведение матчей по «Dota2».

25 января – награждение победителей и призеров.

Комитет молодежной политики, физической культуры и спорта Администрации города Иванова (далее – Организатор) может вносить изменения в программу обоих этапов Соревнований.

1. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

В обоих этапах Соревнований участвуют все команды, получивших право участия по итогам рассмотрения заявок.

Места, занятые командами на обоих этапах Соревнований, определяются результатами встреч.

Турнирная система определяется Регламентом Соревнований (приложение к настоящему Положению).

Итоговые результаты (протоколы) и отчеты на бумажном и электронном носителях предоставляются в комитет молодежной политики, физической культуры и спорта Администрации города Иванова в течение 10 (десяти) дней со дня окончания Соревнований.

1. НАГРАЖДЕНИЕ

Организаторы соревнований осуществляет награждение по итогам каждого этапа Соревнований.

Участники команд, принявшие участие в Соревнованиях, награждаются дипломами участников в электронном формате.

Победители Соревнований награждаются дипломами победителей в электронном формате и ценными призами.

В составах по командным видам программы призы выдаются каждому участнику команды по установленному комплекту исключительно лично в руки.

1. ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ

Заявка на участие в Соревнованиях формируется представителем команды (капитаном) в соответствие с требованиями настоящего Положения о Соревнованиях и подается в Организатору Соревнований в порядке, установленном ГСК.

Сбор заявок осуществляется в электронной форме в группе Соревнования ВКонтакте - <https://vk.com/cyber37room>.

Приложение к Положению о студенческом турнире по киберспорту

РЕГЛАМЕНТ

Студенческого турнира по киберспорту

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| Глава 1 | Глоссарий и сокращенные наименования. |
| Глава 2 | Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов. |
| Глава 3 | Официальные лица Соревнований. |
| Глава 4 | Участники Соревнований. Права и обязанности участников. |
| Глава 5 | Формат и система проведения Соревнований. |
| Глава 6 | Составы и замены. |
| Глава 7 | Паузы. |
| Глава 8 | Судейство. |
| Глава 9 | Технические проблемы. |

1. Глоссарий и сокращенные наименования

|  |  |
| --- | --- |
| Организатор  | Комитет молодежной политики, физической культуры и спорта Администрации города Иванова |
| Соревнования | Студенческий турнир по киберспорту |
| ГСК | Главная судейская коллегия Соревнований |
| Нормативные документы Соревнований | 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; Положение о Соревнованиях; Регламент Соревнований; Технические правила Соревнований; иные документы, утвержденные ГСК. |
| Онлайн, Online | Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет». |
| bo3 | Формат проведения матчей между участниками до победы в двух геймах. |
| Bo1 | Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме. |
| Участник | Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка на участие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований. |
| Образовательная организация | Образовательная организация высшего образования или профессиональная образовательная организация |
| Команда | Команда Участников, составленная в соответствии с требованиями Нормативных документов Соревнований из студентов Образовательных организаций. |
| Круговая система | Система, при которой каждый участник Соревнования поочередно встречается со всеми остальными участниками, попавшими в ту же группу. |
| Олимпийская | Система проведения соревнований, при которой |
| система | участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча. |

1. Организаторы Соревнований. Обязанности организаторов
	1. Комитет молодежной политики, физической культуры и спорта Администрации города Иванова является организатором Соревнований.
	2. Организаторы Соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и (или) турнирных сервисов.
	3. Организаторы сохраняют за собой право использовать на своих ресурсах официальные названия Образовательных организаций, команды которых участвуют в Соревнованиях.
	4. Обязанности организаторов Соревнований:

• осуществлять деятельность по организации Соревнований;

• определять условия допуска участников к Соревнованиям;

• осуществлять меры по противодействию противоправному влиянию на результаты Соревнований;

• обеспечить соблюдение установленных действующим законодательством Российской Федерации норм в отношении медицинского и антидопингового обеспечения Соревнований;

• осуществлять регистрацию результатов матчей Соревнований;

• осуществлять регистрацию итогов Соревнований;

• определять список судей и иных официальных лиц для обслуживания Соревнований.

1. Официальные лица Соревнований
	1. Общую организацию судейства Соревнований осуществляет Главная судейская коллегия (далее – ГСК).
	2. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнований. Все официальные лица Соревнований должны знать и исполнять нормы Нормативных документов Соревнований.
	3. Для обращения к организаторам Соревнований используются личные сообщения сообщества ВКонтакте [vk.com/cyber3room7](file:///C%3A%5CUsers%5CZver%5CDesktop%5Cvk.com%5Ccyber3room7).
2. Участники Соревнований. Права и обязанности участников
	1. В Соревнованиях могут принимать участие студенты образовательных Организаций, достигшие 16 лет на дату 01.01.2021.
	2. Для участия в Соревнованиях отдельные спортсмены подают заявку на участие в порядке, определенном организаторами Соревнований.
	3. Заявка заполняется в электронной форме, расположенной в группе ВКонтакте <https://vk.com/cyber37room>
	4. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.02.2021, обязаны по запросу организаторов предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Соревнованиях согласно предоставленному организаторами Соревнований образцу.
	5. Судьи Соревнований, иные официальные лица Соревнований и сотрудники организаторов Соревнований не допускаются до участия в Соревнованиях.
	6. Организаторы Соревнований осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок.
	7. Команды могут состоять из студентов одной Образовательной организации, в которой они обучались на дату 01.01.2021, так и в смешанных командах, состоящих из студентов разных Образовательных организаций. Команды могут участвовать в Соревнованиях только в одном виде программы.
	8. Команды включают в себя основные и запасные составы по одному или нескольким видам программы:

• Dota 2 (командный вид программы);

• Hearthstone (индивидуальный вид программы);

* 1. В командных видах программы основной состав, в случае наличия, включает в себя 5 человек, запасной состав включает в себя от 0 до 2 человек.
	2. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнований или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
	3. Участники, законные представители Участников, которые участвуют в Соревнованиях, обязаны:
		1. общаться с официальными лицами Соревнований и другими Участниками Соревнований на русском языке;
		2. знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований и (или) решения ГСК;
		3. нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Соревнований;
		4. соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнований;
		5. придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнований;
		6. соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
		7. немедленно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Соревнованиях, включая утерю доступа к игровому аккаунта и форс-мажорные обстоятельства;
		8. сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
		9. делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Соревнований и предоставлять их по требованию судей;
		10. допускать в свои матчи официальных судей и стримеров, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
		11. оформлять свои игровые аккаунты, включая название или тэг команды, внутриигровое имя (никнейм), изображение в игровом профиле (аватара), в соответствии с шаблоном, предоставленным ГСК, в случае наличия такой технической возможности;
		12. своевременно и самостоятельно получать и по запросу предоставлять ГСК необходимые участнику разрешения на участие в Соревнованиях;
		13. соблюдать требования по идентификации личности, установленные ГСК. В частности, в порядке, установленном ГСК, участники обязаны устанавливать оборудование (средства видеофиксации), настраивать его в соответствии с получаемыми от судей инструкциями, предъявлять документы, подтверждающие личность участников.

4.12. Участникам запрещается:

1. использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Соревнований;
2. оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Соревнований;
3. использовать в ходе Соревнований разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
4. осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Соревнованиях, третьему лицу.
5. Система проведения Соревнований
	1. Соревнования включают в себя следующие виды программы:

• Dota 2 (командный вид программы);

• Hearthstone (индивидуальный вид программы);

* 1. Соревнования состоят из двух этапов:

I этап – 23 января 2021 года - Соревнования среди команд по дисциплине в Hearthstone формате онлайн.

II этап – 24 января 2021 года – Соревнования среди команд по дисциплине Dota2 в формате онлайн.

* 1. Перед началом каждого этапа по каждому виду программы Организатор совместно с ГСК проводит жеребьевку и создает турнирную сетку, используя случайный посев участников.
	2. Матчи могут проводиться одновременно.
	3. ГСК определяет формат проведения соревнований по каждому виду программы, а также формат матчей в зависимости от количества команд, получивших право участвовать в Соревнованиях путем отбора заявок. По умолчанию в каждом виде программы проводится игра на вылет после двух поражений (олимпийская система). По умолчанию для каждого этапа используется следующий формат матчей:

В игре на вылет после двух поражений:

* Hearthstone – bo1;
* Dota 2 – bo1;
	1. Матчи финала по умолчанию проводятся в следующем формате:
* Hearthstone – bo3;
* Dota 2 – bo3;
	1. Для стадий, проводящихся по иным системам, система начисления баллов утверждается ГСК.
	2. Место общения участников с судьями и другими официальными лицами указывается в технических правилах по каждой дисциплине.
	3. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места - 10 минут, разминка перед первым и последующими матчами - 10 минут.
	4. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами - 10 минут.
	5. Минимальное гарантированное время перерыва между геймами - 10 минут.
	6. Матчи, с которых не ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами. Максимально допустимое время задержки начала матча участником матча - 10 (десять) минут.
	7. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют по расписанию, опубликованному организаторами, после дополнительной команды матчевого судьи.
	8. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению этапов Соревнований в указанные сроки и (или) в указанном формате, включая, но не ограничиваясь, обстоятельствами, связанными с распространением коронавирусной инфекции, организаторы Соревнований могут изменять сроки проведения и (или) формат проведения соответствующих этапов.
1. Составы и замены
	1. В случае выставления состава по виду программы должны соблюдаться следующие ограничения по количеству участников:

Dota 2 - 5 участников основного состава, до 2 участников запасного состава;

Hearthstone - 1 участников основного состава, 1 участник запасного состава;

 Замены по ходу матчей запрещены.

1. Паузы
	1. В виде программы Hearthstone участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

тактический тайм-аут;

непреднамеренный разрыв соединения;

неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

* 1. О каждом факте паузы необходимо сообщить об этом судье. В этом случае возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

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

1. В виде программы Dota 2 участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:

• тактический тайм-аут;

• непреднамеренный разрыв соединения;

• неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
2. 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.
3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.
4. **Судейство**
	1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
	2. В случае совершения участником Соревнований нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, 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.
	3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
	4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
	5. Нарушения в виде программы Dota 2:

• Написание “gg” в еще незаконченном гейме. При мисклике или технической накладке команде, написавшей “gg”, выносится предупреждение.

Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, может повлечь присуждение технического поражения команде.

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

* 1. Все претензии относительно нарушения правил производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.
	2. В виде программы Dota 2 диалог от лица команды ведёт капитан и (или) тренер команды, в случае его наличия; жалобы, исходящие от других членов команды, рассмотрению не подлежат.
	3. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. в использовании запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнований, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
1. Технические проблемы

9.1. В виде программы Hearthstone:

* Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.
* При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка.

9.2 В виде программы Dota 2:

• При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) 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 дисконнекта выборы и запреты.

• При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) одного или нескольких участников гейм ставится на паузу в порядке, предусмотренном пунктом 7. В случае невозможности восстановления соединения у всех участников после истечения отведенного на паузу времени, команда, находящаяся в неполном составе, получает техническое поражение в гейме. Если в неполном составе находятся обе команды, то решение о продолжении гейма, завершении матча присуждением технического поражения одной из команд или о назначении переигровки принимает судья.

• При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех участников назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.

1. **Технические правила по виду программы Hearthstone**

10.1 Общая информация

10.1.1 Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисах Blizzard Battle.net, Android или iOS. Регион учетной записи: Европа.

10.1.2. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

10.2. Проведение матчей

10.2.1. Режим игры "Стандартный", 1х1.

10.2.2. В порядке, установленном в п. 2.3, не позднее чем за двое суток до дня проведения своего матча, участник предоставляет организаторам колоды разных классов и соответствующие скриншоты, демонстрирующие полноценный состав каждой колоды. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). В матчах одного игрового дня участник обязуется использовать только заявленные колоды, без права каких-либо изменений.

10.2.3. Участник заявляет 4 колоды разных классов.

10.2.4. Групповая стадия bo1 (до одной победы); Финальная стадия bo3 (до двух побед).

10.2.5. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. После банов в матче используются оставшиеся колоды.

10.2.6. Победившая колода выбывает и до конца матча её нельзя использовать. Проигравший участник может продолжить той же колодой или взять другую, которой еще не одерживал победу в этом матче. Таким образом, матч ведется до того момента, как один из участников одержит по одной победе каждой из не забаненных колод.

10.2.7. Выбор колод в рамках матча проводится «вслепую» и не сообщается оппоненту.

10.2.8. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца Соревнования и/или предоставлять по требованию судей.

**11. Технические правила по виду программы Dota 2**

11.1. Общая информация

11.1.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

11.1.2. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

11.2. Настройки игры

11.2.1. Настройки при использовании русского клиента:

• Режим игры: Режим Капитанов;

• Местоположение сервера: Люксембург;

• Разрешить наблюдение - разрешить;

• Задержка DotaTV - 2 минут;

• Наличие тренера - запретить

11.2.2. Настройки при использовании английского клиента:

• Game mode: Captains Mode;

• Server Location: Luxembourg;

• Spectators - enabled;

• DotaTV Delay - 2 minutes;

• Coach - disabled.

11.2.3. Перед началом матча команды по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью Соревнования. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

11.3. Проведение матчей

11.3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

11.3.2. Команда, находящаяся в текущем матче выше в турнирной сетке, должна создать матчевое лобби.

11.3.3. В матчевом лобби могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.

11.3.4. Порядок выбора. Первый гейм - автоматический (бросок

монетки). Второй гейм - смена права выбора первого пика и стороны. Третий гейм - автоматический (бросок монетки).

11.3.5. Побеждает команда, уничтожившая «крепость» противника, или вынудившая команду противника покинуть игру.

11.4. Общение с судьями соревнования

11.4.1. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к судье. Жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.