Правила турнира:

1. Общие положения.

1.1. Версия игры - Dota 2 (последняя на момент проведения турнира).

1.2. Способ соревнования: 5vs5 (командная игра, 5 игроков в команде)

2. Система проведения.(зависит от количества команд)

2.1. Версия 6.83d

2.2. Мод –cm.

2.3. Порядок пиков и банов определяется игровым модом.

3. Правила проведения игр.

3.1. Команда имеет 10 минут перед матчем на настройку и подготовку.

3.2 Обмениваться публичными сообщениями в течение игры разрешается только капитанам играющих команд. Публичные сообщения любого другого члена команды (не капитана) могут караться штрафными санкциями. Во время матча игроки команды имеют право только на сообщения между членами своей команды

3.3 Продолжительность игры - до определения победителя.

3.4 Победителем игры считается команда, который полностью уничтожит трон противника или вынудит его сдаться (выход из игры 2 и более людей).

3.5. В случае если команда остановила игру (поставила паузу), возобновляет игру команда-соперник (получив согласие первой команды) или судья.

4. Баги, ограничения и нечестная игра.

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

4.2. Разрешена передача Сheese, Flasks, Clarity Potion ,Gem of True Sight, Observer Wards, Sentry Wards,Scroll of Town Portal, Tango

4.3. Ограничения количества предметов:

- никаких ограничений, кроме ограничений предусмотренных игровым модом.

4.4. Запрещено использовать следующих героев: нет ограничений.

4.5. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру или карты (map hack, drop hack, trainer и т.п.);

4.6. После первого нарушения правил со стороны команды-участника, ей в зависимости от тяжести нарушения, может быть вынесено предупреждение или будет засчитано техническое поражение в текущей игре. После второго нарушения со стороны команды-участника ей будет засчитано техническое поражение в матче.

4.7. Бэкдор:

- разрешен для первых двух вышек на каждом лайне, и для вышек и всех зданий на базе.

5. "Дисконнекты", сохранения, рестарты.

5.1. "Дисконнектом" считается любой разрыв сетевого соединения во время игры по причине неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с питанием и т.п.

5.2. В случае, если один или несколько игроков команды не могут продолжать игру по причине ненамеренного, непредвиденного "дисконнекта" произошедшего:

- если игрок отключился по тех. причинам, производится ожидание его до 15 минут.

- если игрок не смог переподключится за отведенное время, игра продолжается между оставшимися игроками.

5.3. Если команда испытывает технические проблемы то она имеет право на паузы и технические рестарты/сохранения после First Blood, для того что-бы решить эти проблемы. Общее количество технических рестартов/сохранений не больше трех за игру. Суммарное время, потраченное в этой ситуации - не более 20 мин.

5.4. 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.

5.5. Предметы игрока покинувшего сервер, остаются у его героя в бекпаке и не могут быть переданы тиммейтам или проданы. Разрешен контроль этого героя тиммейтами.

6. Прочее.

6.1. Все претензии по результату игр принимаются к рассмотрению в течении 20 минут после игры (игровые на основании просмотра реплея), если претензий в течении указанного срока не поступает, то результат игр больше не пересматривается.