



REGULAMENT DOTA 2

I. DISPOZIȚII GENERALE

1.1. Organizatorul acestui turneu este Federația Sportivă Națională de Sporturi Electronice din Republica Moldova (în continuare – MEF sau Organizator).

1.2. Partener general al acestei competiții este compania Orange Moldova.

II. ÎNREGISTRAREA LA TURNEU

2.1. Participarea la competiție este gratuită. Numărul de echipe ce pot fi înscrise este nelimitat.

2.3. Pentru a participa, este necesară deținerea unui cont de DOTA 2.

2.4. De asemenea, fiecare participant trebuie să aibă un cont pe FACEIT.COM, la care să fie atașat contul lui de DOTA 2.

2.4. Înregistrarea în competiție se realizează prin completarea formularului prezent pe pagina site-ului oficial MEF – mef.md.

2.5. La competiție pot participa toți cetățenii Republicii Moldova, cu vârsta de peste 12 ani.

2.6. Fiecare participant se poate înscrie în maximum o echipă.

2.7. O echipă poate fi formată din 5 persoane + 1 rezervă (opțional).

2.8. Participarea la competiție implică acceptarea prevederilor prezentului regulament oficial.

III. PARTICIPAREA LA TURNE

3.1. Punctualitatea participanților la competiție este obligatorie.

3.2. Organizatorul își rezervă dreptul de a descalifica echipa care nu se prezintă la ora stabilită.

3.3. Comunicarea între jucători și Organizator este obligatorie pentru desfășurarea corectă a competiției.

3.4. Comportamentul neadecvat față de Organizator sau alți participanți atrage descalificarea din competiție.

3.5. Este interzis stream-ul personal în timpul desfășurării finalei.

3.6. Dacă un participant sesizează o problemă sau încălcare a prezentului regulament, participantul respectiv are obligația să transmită problema Organizatorului.

3.7. Fiecare echipă are dreptul de a schimba un jucător în timpul desfășurării competiției (rezerva trecută în formularul de înscriere).

3.8. Din echipă nu pot face parte alte persoane decât cele înscrise în formular.

3.9. Programul meciurilor va fi anunțat după finalizarea înscrierilor, cât și pe parcursul evenimentului.

IV. DESFĂȘURAREA TURNEULUI

4.1. Competiția se va desfășura în jocul DOTA 2.

4.2. Competiția va avea loc în modul **Captains Mode, 5 vs 5.**

4.3. Competiția se va desfășura în format Single Elimination, **Best of 1, cu excepția finalei, pentru care se va folosi formatul **Best of 3**.**

4.4. Meciurile competiției se vor disputa în regim **ONLINE.**

4.5. Informațiile în legătură cu detaliile participării la competiție vor fi comunicate căpitanilor echipelor de către Organizator, printr-un mijloc de comunicare disponibil, cu minim 12 ore înainte de începerea competiției.

4.6. Meciurile din finală vor fi difuzate LIVE pe platformele de streaming stabilite de Organizator. Meciurile din finală nu pot fi începute fără acordul Organizatorului.

4.7. În cazul în care numărul de echipe înscrise nu este divizibil cu 8, una sau mai multe echipe vor primi, în mod aleatoriu, o victorie din oficiu.

4.8. Toți jucătorii trebuie să fie prezenți la ora stabilită de Organizator. Timpul oficial de așteptare a unei echipe sau a unui jucător este de 10 minute. În cazul în care cele 10 minute sunt depășite, Organizatorul va avea dreptul să descalifice echipa.

4.9. În timpul jocului, comanda /pause se va folosi doar în cazuri justificate, fiind disponibilă, în total, câte 15 minute per echipă. Jocul se reia doar când ambele echipe își dau acordul.

4.10. Turneul se va desfășura piramidal.

4.11. Este interzisă folosirea oricărui software care oferă vreun avantaj competitiv și abuzarea de bug-uri în orice mod.

V. DESFĂȘURAREA JOCULUI

5.1. Prioritatea de selecție pentru primul joc dintr-un meci este decisă la sorți. Dacă există un al doilea joc, cealaltă echipă va primi prioritatea de selecție. Același proces este repetat cu o nouă tragere la sorți pentru jocul 3 (dacă există) și așa mai departe.

5.2. Înainte de fiecare meci, echipa cu prioritate de selecție poate alege/interzice. Echipa adversă poate alege factorul rămas.

5.3. Fiecare echipă are dreptul de a întrerupe jocul pe o durată acceptabilă, dacă un jucător anunță acest lucru cu cel puțin trei secunde în avans și solicită un motiv coerent (excepție: nu este necesar, dacă cineva se deconectează). Jocul nu trebuie reluat înainte ca ambele echipe să fie de acord cu acesta. Când numărul

sau durata pauzelor devine prea mare sau lungă, Organizatorul poate forța continuarea jocului.

5.4 Dacă un jucător se deconectează, jocul trebuie întrerupt imediat. Toată lumea are până la zece minute pentru a se reconecta la joc (dacă aceeași persoană se deconectează de mai multe ori, se adună tot timpul). Dacă acest timp este trecut, echipa adversă poate continua jocul, cu excepția cazului în care un Organizatorul cere contrariul.

5.5. Un joc este terminat, când o cetate antică este distrusă, atunci când majoritatea unei echipe renunță sau atunci când arbitrul decide asupra acestui fapt. (Notă: un joc nu este pierdut, atunci când un jucător tipărește "gg" sau "ff". Întotdeauna așteptați ca cetatea antică să fie distrusă!)

VI. DISPOZIȚII FINALE

6.1. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica anumite prevederi ale prezentului regulament, dacă buna funcționare a turneului o va cere.

6.2. Dacă în timpul campionatului apar anumite divergențe, acestea vor fi soluționate de către Organizator.

