

Это официальные правила для матчей, проводимых в рамках Mango Tango League (здесь и далее – MTL), и могут быть пересмотрены или исправлены в любое время. Последнюю версию этих правил можно найти в раскрывающемся списке в любом из хабов MTL или в комнатах для матчей.

В Non-Pro лиге запрещается участвовать игрокам, которые принимали участие в DPC-турнирах сезона 2018-2019 года.

## **Основной свод правил**

Здесь изложены наиболее важные правила:

Все административные решения FACEIT должны соблюдаться и выполняться немедленно.

Замены запрещены. Кроме того, игроки должны использовать учетную запись Dota, связанную с их профилем FACEIT, при присоединении к лобби матча.

Для коммуникации относительно матчей и связи с администраторами игроки могут использовать соответствующий сервер - <https://discordapp.com/invite/SSxY2Kw> использование этого сервера приветствуется, но не обязательно - команды могут решить использовать любую другую предпочтительную услугу VOIP.

Все игроки должны своевременно присоединиться к внутриигровому лобби и соответствующей команде, прежде чем начнется матч.

Капитаном команды может быть назначен игрок, которого выбирают участники на странице игровой комнаты.

Игрок выбранный капитаном является единственным, который выполняет роль драфтера в игре; также капитан имеет право выбрать союзника по команде, который будет драфтить вместо него.

Все игроки должны играть на серверах, используя имя Dota 2, которое будет совпадать с игровым именем на сайте Faceit.com.

## **Правила: Содержание**

Раздел 1 - Формат игры;

Пункт 1. Режим игры;

Раздел 2 - Настройки игры;  
Пункт 2.0 Версия игры;  
Пункт 2.1. Капитаны матчей;  
Пункт 2.2. Капитан драфтов;  
Пункт 2.3. Коммуникация игроков;  
Пункт 2.4. Настройки сервера;  
Пункт 2.5. Лобби игровой комнаты;  
Пункт 2.6. Драфт капитана;  
Пункт 2.7. Разминка перед игрой;  
Пункт 2.8. Конец игры;

Раздел 3 - Правила и нарушения;  
Пункт 3.0 Фид;  
Пункт 3.1. Троллинг;  
Пункт 3.2. Словесное оскорбление;  
Пункт 3.3. Лив, AFK;  
Пункт 3.4. Паузы;  
Пункт 3.4.1. Если отключается игрок;  
Пункт 3.4.2. Технические паузы;  
Пункт 3.5. Злоупотребление ошибками в игре;  
Пункт 3.6. Гостинг (наблюдение);  
Пункт 3.7. Спаминг;

Раздел 4 - Другое  
Пункт 4.0. Замены;  
Пункт 4.1. Мошенничество;  
Пункт 4.2. Имена игроков  
Пункт 4.3. Название команд;  
Пункт 4.4. Отчет об инцидентах;  
Пункт 4.5. Несколько учетных записей

Раздел 5 – Призовой Фонд  
Пункт 5.1 - Призовой фонд MTL Non-Pro League  
Пункт 5.2. - Призовой фонд MTL Solo League

Раздел 6 - Политика банов.

## **Полные правила**

### **Раздел 1 - Формат матча.**

## Пункт 1. Режим игры

Solo league:

5x5 Captains Mode;

Non-Pro League:

5x5 Captains Mode;

Все игроки должны присоединиться к матчу в течение 10 минут после того, как лобби готово. Если некоторые игроки не присоединятся к матчу, он будет отменен.

Любые игроки, которые не присоединяются, получают автоматический запрет на поиск матча на один час.

Как только все игроки присоединятся к лобби за нужную команду, матч начнется.

## **Раздел 2 - Настройки игры**

### Пункт 2.0. Версия игры

Созданный матч будет использовать последнюю доступную версию Dota 2 в Steam. Пожалуйста, убедитесь, что у вас установлена последняя версия игры, прежде чем играть на FACEIT.

### Пункт 2.1. Капитаны матчей

После создания матча, капитаны будут назначены в комнате матчей на основе уровней капитанов в хабе. Хабы могут иметь до двух уровней капитана:

Капитан 1 уровня

Капитан 2 уровня

Если в очереди есть игрок с этим тегом, он автоматически будет назначен капитаном на странице игровой комнаты. Если в очереди только один помеченный капитан, другой капитан будет выбран случайным образом. Если в очереди нет помеченных капитанов, то оба капитана будут выбраны случайным образом из очереди при создании матча.

### Пункт 2.2. Выбор капитана.

Каждый капитан перед началом матча должен будет выбрать команду. Каждый выбор составляет 30 секунд. Порядок пика следующий:

Выбор команда А  
Выбор команда Б  
Выбор команда Б  
Выбор команда А  
Выбор команда А  
Выбор команда Б  
Выбор команда Б  
Выбор команда А  
Выбор команда А  
Выбор команда Б

Пропуск пика приводит к отмене матча. Капитанам, которые не пикнули вовремя, может быть предоставлен автоматический тайм-аут.

### Пункт 2.3. Коммуникация игроков

Для коммуникации относительно матчей и связи с администраторами игроки могут использовать соответствующий сервер - <https://discordapp.com/invite/SSxY2Kw> использование этого сервера приветствуется, но не обязательно - команды могут решить использовать любую другую предпочтительную услугу VOIP.

### Пункт 2.4. Настройки сервера

Все матчи будут проходить на официальных серверах Valve Dota 2.

### Пункт 2.5. Лобби игровой комнаты

Как только команды будут сформированы, матч будет автоматически настроен, и будет создано лобби Dota 2. Игрокам автоматически будет выдано приглашение в лобби. Если игрок не получил приглашение, нужно убедиться, что используется надлежащий аккаунт Steam, связанный с профилем игрока на FACEIT. Игроки также должны разрешить приглашения пати/лобби от не-друзей в настройках Dota. Чтобы проверить этот параметр, перейдите к дополнительным настройкам в разделе «Социальные сети» и убедитесь, что «Блокировка приглашений пати/лобби от не-друзей» отключено. Игроки также могут присоединиться к лобби, выполнив поиск по названию в списке внутриигрового лобби, следуя инструкциям, указанным в игровой комнате.

### Пункт 2.6. Выбор капитана

Только игроки, обозначенные как «капитан» в игровой комнате, могут взять на себя роль человека отвечающего за выбор героев в игре и выполнять этот выбор во время начала матча; однако капитаны могут выбрать партнера по команде для выполнения

драфта в игре вместо них. Если капитан отключается во время драфта, матч должен быть приостановлен, чтобы позволить капитану вернуться, согласно Пункту 3.4: Паузы.

#### Пункт 2.7. Разминка перед игрой

Фаза «Подготовка к матчу» относится ко времени после того, как драфт закончился, но до начала матча и появления крипов. Если игрок отключился в течение этого времени и не переподключается к текущей игре на протяжении 5 минут команде засчитывается техническое поражение. Игроки команды противника обязаны подождать возвращения отключившегося на протяжении 5 минут.

#### Пункт 2.8. Конец игры

Игра считается завершенной после завершения матча, когда останавливаются игровые часы и показан экран результатов матча. Это может произойти либо путем уничтожения трона одной команды, либо путем сдачи путём написания «GG» в общем чате, который активирует 10-секундный обратный отсчет. Результаты матча будут записаны автоматически после завершения матча. Результаты матча могут занять до 30 секунд для записи в системе FACEIT после матча. Если есть какие-либо проблемы в отношении результатов, пожалуйста, свяжитесь с администратором в обзорном чате с URL-адресом FACEIT и предоставьте ID завершившегося матча.

### **Раздел 3 - Правила и нарушения**

Санкции к командам или игрокам могут быть применены администратором FACEIT сразу или после того, как административная команда рассмотрела все обстоятельства инцидента.

#### Пункт 3.0. Фид

Игроки не могут намеренно поддаваться команде соперника. «Фид» в контексте Dota 2 относится к практике преднамеренной траты ресурсов команды, чтобы ослабить союзников, усилить противника и в конечном итоге привести команду к поражению. Поведение, которое может быть классифицировано как «фид», включает, но не ограничивается следующим поведением:

- Спам вардами на союзной базе;
- Умышленные смерти;
- Умышленное уничтожение предметов;
- Умышленное убийство дружественных курьеров;

Также в данную категорию можно отнести использование заклинаний или предметов на дружественных игроках с целью убить их или иным образом нарушить их игровой процесс.

#### Пункт 3.1. Умышленное издевательство:

Игрокам не разрешается издеваться над другими игроками-участниками лиги. Любое неуважительное поведение будет рассмотрено при наличии соответствующих доказательств (скриншоты, аудиозаписи). К игрокам которые неоднократно были замечены за данным видом деятельности будут применяться ограничительные меры.

#### Пункт 3.2. Вербальное и внутриигровое злоупотребление текстом

Игрокам не разрешается «флеймить» других. «Флейминг» в данном контексте относится к словесным оскорблениям в любой форме, которое не должно применяться к любому из участников лиги. Нарушения могут привести к ограничительным мерам по усмотрению администратора.

#### Пункт 3.3. Умышленное покидание матчей или бездействие игроков.

Умышленное покидание матчей или бездействие со стороны участников приведут к бану учетной записи игрока на 24 часа. Эти запреты не накапливаются, но в случае сообщения о повторных нарушениях к вашей учетной записи могут применяться дальнейшие действия в виде постоянных / временных банов по усмотрению администрации.

#### Пункт 3.4. Паузы

«Паузы» означают временную остановку игровых действий нажатием клавиши F5 во время игры в матче Dota 2. Паузы обычно допускаются при требующих того обстоятельствах. Общее допустимое время паузы составляет десять (10) минут. У каждого игрока есть одна (1) пауза с пяти (5) минутными перезарядками.

##### Пункт 3.4.1. Отключение игроков

Если игрок отключается по каким-то причинам, игроки могут немедленно приостановить матч без предупреждения чтобы подождать переподключения товарища по команде. Ожидание переподключения игрока рекомендуется. У каждой команды есть право подождать игрока на протяжении 10 минут.

##### Пункт 3.4.2. Технические паузы

Команды могут сделать паузу из-за технических проблем с матчем в случае необходимости. Длительность технической паузы не должна быть больше десяти (10) минут.

#### Пункт 3.5. Злоупотребление ошибками в игре

Злоупотребление внутренне игровыми багами или ошибками разработчиков так или иначе связанных с игрой любой из команд не допускается. Ненужные игровые особенности и глюки, как правило, не считаются ошибками, если иное не указано администратором или Valve. Если Valve запрещает злоупотребление определенным игровым процессом или ошибкой в общедоступных матчах, это также автоматически запрещается в MTL.

#### Пункт 3.6. Гостинг

«Гостинг» относится к практике игроков, наблюдающих за своим матчем с помощью любой среды, включая, помимо прочего, прямые трансляции и внутриигровые наблюдатели, чтобы получить несправедливое преимущество. Любое наблюдение за активными матчами игроками, активно участвующими в играх MTL запрещено.

#### Пункт 3.7. Spamming

Запрещено использовать каналы голосовой или текстовой связи для спама как во время игры так и вне игры. Кроме того, многократное использование команды «gg» считается спамом и не допускается.

### **Раздел 4 - Другое**

#### Пункт 4.0. Замены

В настоящее время FACEIT не позволяет использовать замены игроков.

#### Пункт 4.1. Мошенничество

Мошенничество в любом его проявлении не должно поощряться. Игроки должны немедленно сообщать администраторам о случаях подозрения в мошенничестве или подозрительном поведении для проверки.

#### Пункт 4.2. Имена игроков

Игроки должны присоединиться к игровому серверу с именем, которое они зарегистрировали на FACEIT, чтобы избежать путаницы для администраторов,

зрителей и противников. Псевдонимы игроков не должны содержать вульгарных или оскорбительных выражений в соответствии с правилами и рекомендациями сообщества Faceit и Steam.

#### Пункт 4.3. Отчет об инцидентах

Любое нарушение или нарушение этих правил будет должным образом расследовано после предоставления администратору следующей информации:

- Имя (никнейм) игрока-обидчика
- URL-адрес разделенного зала и подразделения, в котором произошло нарушение
- Объяснение того, что произошло
- Любая дополнительная доступная документация, включая скриншоты, видео или аудиозаписи.

С администраторами можно связаться либо из внутривызовного чата службы поддержки FACEIT, либо напрямую, связавшись с онлайн-администратором через соответствующий чат <https://discord.gg/BJSwzKV> . Все отчеты будут рассматриваться только администратором, назначенным модерировать MTL. Все жалобы будут тщательно рассмотрены.

#### Пункт 4.4. - Мультиаккаунты

Игрокам не разрешается создавать несколько учетных записей на платформе в соответствии с Условиями FACEIT. Любые игроки, пойманные на этом, могут быть забанены.

### Раздел 5. - Призовой Фонд

#### Пункт 5.1. Призовой фонд Non-Pro League:

- 1 место - 5000 \$
- 2 место - 3500 \$
- 3 место - 1500 \$

#### Пункт 5.2. Призовой фонд Solo League:

- 1 место - 800 \$



2 место - 500 \$  
3 место - 300 \$  
4 место - 150 \$  
5 место - 100 \$  
6 место - 50 \$

## **Раздел 6 - Политика банов MTL**

Здесь изложены основные правила которые необходимо соблюдать во избежание бана администрацией MTL. Наша задача состоит в том чтобы обеспечить наиболее комфортные условия для всех игроков-участников. Если за игроками будет замечено оскорбительное поведение или другие действия которые портят игровой процесс другим участникам, администрация лиги имеет право (при наличии соответствующих доказательств) применять ограничительные меры для учетных записей таких игроков.

### **Подпункт 1.**

Издавательство / Фид / Спам: Если игрок обвиняется в том, что сдался в матче до его окончания. Преднамеренный фид команды соперника, чтобы игра быстро закончилась. Уничтожение предметов.

Будет применяться следующее:

Первое нарушение - запрет на 1 день  
Второе нарушение - запрет на 1 неделю  
Третье нарушение - запрет на 1 месяц  
Четвертое нарушение - удаление из лиги

### **Подпункт 2.**

Игроки покидающие матчи: Игроки, которые покидают матч после того, как игра началась и игра заканчивается. Со всеми игроками поговорят, чтобы убедиться, что была проблема в связи с которой игроку пришлось покинуть матч. При этом чтобы доказать непреднамеренность лива игроку нужно будет предоставить доказательства (скриншоты, записи, фотографии).

Будет применяться следующее:

Первое нарушение - бан на 3 дня  
Второе нарушение - запрет на 1 неделю  
Третье нарушение - запрет на 1 месяц  
Четвертое нарушение - удаление из лиги

### **Подпункт 3.**

Кража роли капитана: если не назначенный капитан забирает роль капитана на этапе драфта, когда это не было согласовано вместе с назначенным капитаном матча.

Будет применяться следующее:

Первое нарушение - бан 3 часа

Второе нарушение - запрет на 1 день

Третье нарушение - запрет на 1 неделю

Четвертое нарушение - удаление из лиги

Подпункт 4.

Уклонение от матча: когда игрок не подключается к матчу или не может предоставить достаточных доказательств для подтверждения того что у него действительно была проблема. Или когда капитан не может выбрать героя во время фазы драфта.

Будет применяться следующее:

Первое нарушение - бан на 3 дня

Второе нарушение - запрет на 1 неделю

Третье нарушение - запрет на 1 месяц

Четвертое нарушение - удаление из лиги

Подпункт 5.

Если игрок отключается в течение первых десяти (10) минут после начала матча (спавна рун и крипов), и не возвращается в течение 10-минутного окна (обязательной) паузы, которое есть у каждой команды, также игроки могут договориться с командой соперника подождать игрока до 30 минут, если за это время игрок не переподключается команде будет засчитано техническое поражение, а игрок будет наказан в соответствии с приведенными выше рекомендациями, если только нет обоснованной причины отключения, например, если координатор DotA2 находится в автономном режиме, а Steam в автономном режиме. Для снятия запрета требуются доказательства в виде скриншотов.

Подпункт 6.

Покинул пост драфтера: если капитан целенаправленно бросает игру на этапе драфта героев, оставляя при это команду в невыгодном положении.

Будет применяться следующее:

Первое нарушение - бан на 1 день

Второе нарушение - бан на 1 неделю

Третье нарушение - бан на 1 месяц

Четвертое нарушение - удаление из лиги

Подпункт 7.

Вербальное / текстовое оскорбление: Если в отношении игрока были предоставлены доказательства оскорбительного поведения, он получает предупреждение за свое первое нарушение. Также учитывается оскорбительное поведение в чатах общего пользования или игровых хабах. Если о нарушении игрока сообщается несколько раз, будет применяться следующее:

Первое нарушение - Предупреждение

Второе нарушение - запрет на 1 день

Третье правонарушение - бан на 3 дня

Четвертое нарушение - запрет на 1 неделю

Пятое нарушение - запрет на 3 недели

Подпункт 8.

Неспортивное поведение: вопиющее пренебрежительное или оскорбительное отношение к другим игрокам лиги.

Подпункт 9.

Подставные матчи: это серьезное нарушение один игрок или вся команда умышленно проигрывает противнику матч с целью поделить деньги со ставок и тд., это нарушение которое должно быть полностью расследовано, а также поднято и рассмотрено администрацией MTL.