

# Технические правила по виду программы **Hearthstone**

второго этапа спортивных соревнований

«Чемпионат России по компьютерному спорту 2018»

## 1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования [Регламента спортивных соревнований](#).
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net. Регион учетной записи: Европа.
- 1.3. На протяжении всех этапов спортивных соревнований участники обязаны использовать один и тот же игровой аккаунт и один и тот же никнейм.
- 1.4. Организаторы спортивных соревнований не несут ответственности за технические сбои программ и аппаратных средств, принадлежащих третьим лицам, в том числе игровых серверов и/или турнирных сервисов.

## 2. Проведение матчей в групповой стадии

- 2.1. Групповая стадия второго этапа спортивных соревнований проводится по системе «каждый с каждым», матчи в формате bo3 (до победы в двух геймах).
- 2.2. Матчи проводятся в режиме игры «Стандартная дуэль» в формате «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из трех.
- 2.3. Участник заявляет 3 колоды разных классов и соответствующие скриншоты к ним, демонстрирующие состав каждой колоды. До конца стадии обязуется использовать только заявленные колоды, без права каких-либо изменений.
- 2.4. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. После банов в матче используются две оставшиеся колоды. Баны происходят «вслепую», через функционал турнирного движка, то есть ни один участник не знает, какую колоду забанил его соперник, до того, как сам произвел бан.
- 2.5. 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 двух своих колод.

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

### **3. Проведение матчей в стадии double elimination**

- 3.1. Стадия double elimination второго этапа спортивных соревнований проводится по системе с выбыванием после двух поражений, матчи в формате bo5 (до победы в трех геймах).
- 3.2. Матчи проводятся в режиме игры «Стандартная дуэль» в формате «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из четырёх.
- 3.3. Участник заявляет 4 колоды разных классов и соответствующие скриншоты к ним, демонстрирующие состав каждой колоды. До конца этапа обязуется использовать только заявленные колоды, без права каких-либо изменений.
- 3.4. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. После банов в матче используются три оставшиеся колоды. Баны происходят «вслепую», через функционал турнирного движка, то есть ни один участник не знает, какую колоду забанил его соперник, до того, как сам произвел бан.
- 3.5. 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 трех своих колод.
- 3.6. Выбор колод в рамках матча проводится «вслепую» и не сообщается оппоненту.

### **4. Процедура бана колод**

- 4.1. Участник находит в турнирной сетке свою встречу и, кликнув на нее, попадает в окно встречи.
- 4.2. В центре окна встречи есть кнопка «забанить класс», нажимаете на нее и выбираете класс противника, который он не сможет использовать в рамках вашей встречи.
- 4.3. После аналогичного действия со стороны оппонента в окне встречи отображается результат банов ([пример](#)).

### **5. Ход второго этапа спортивных соревнований**

- 5.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале: <https://discord.gg/qrTB3tD> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и изменить свой никнейм на Blizzard Battle Tag. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести Blizzard Battle Tag и нажать “Сохранить”.
- 5.2. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров турнира, и должны открывать им свои карты. Информация об официальных стримерах будет сообщена судьями в Discord чат-канале перед турниром.
- 5.3. Участники обязаны указать необходимые классы и сопровождающие скриншоты, согласно требованиям правил, за час до начала соревнования. Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются.
- 5.4. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 5.5. Максимальное время задержки начала матча - 5 минут после старта текущего раунда.
- 5.6. После окончания матча участники должны сообщить результат в личный чат-канал судье, с указанием выигравшей и проигравшей команд. Участники обязаны делать скриншоты своих побед (размер файла не должен превышать 3Мб) и отправлять их в личный чат-канал судье.
- 5.7. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями в Чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства.

## **6. Нарушения и санкции**

- 6.1. Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 6.2. За задержку начала, или продолжения матча более чем на 15 мин. может быть присуждено техническое поражение в матче.

- 6.3. Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает автоматическое поражение в гейме.
- 6.4. Если участник использовал карту, которой нет в составе заявленной им колоды, и он не мог получить ее внутриигровым путем во время гейма, то он получает техническое поражение в матче.

## **7. Технические проблемы**

- 7.1. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.