

Технические правила по виду программы **Hearthstone**

финального 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

- 2.1. Финальная стадия спортивных соревнований проводится по олимпийской системе (single elimination) с матчем за третье место. Все матчи проходят в формате bo5 (до победы в трёх геймах). Финальный матч проходит в формате bo7 (до победы в четырёх геймах).
- 2.2. Матчи проводятся в режиме игры «Стандартная дуэль» в формате «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из четырёх (в формате bo5), и с баном одной колоды из пяти (в формате bo7).
- 2.3. 24.05.2018 до 21:00 по Московскому времени участник заявляет игровые скриншоты с полным составом 5 колод разных классов и отмечает, какие 4 из них он будет задействовать в матче за 3 место, или полуфинальном матче. На протяжении всей финальной стадии участник обязуется

использовать только заявленные колоды, без права каких либо изменений.

- 2.4. Победившая колода выбывает и до конца встречи её нельзя использовать. Проигравший участник может продолжить той же колодой или взять другую, которой еще не одерживал победу в этой встрече. Таким образом, матч ведется до того момента, как один из участников одержит по одной победе каждой из своих незабаненных колод.

3. Процедура бана колод

- 3.1. Перед началом этапа судьи сообщают Участникам используемые всеми участниками классы и списки колод (“деклисты”) всех Участников.
- 3.2. Перед началом каждой встречи оба Участника втайне друг от друга сообщают судье по одной колоде, которой оппоненту будет запрещено пользоваться в течение встречи. После получения этой информации от каждого из Участников, судья сообщает её обоим Участникам.

4. Ход финального этапа спортивных соревнований

- 4.1. Участники обязаны допускать в свои матчи официальных судей и стримеров турнира, и должны открывать им свои карты.
- 4.2. Участники обязаны указать необходимые классы и сопровождающие скриншоты, согласно требованиям правил, за час до начала соревнования.
- 4.3. Матчи стартуют исключительно по команде судьи.
- 4.4. На настройку игровой периферии даётся 10 минут. Максимальное время задержки начала матча - 10 минут после старта текущего раунда.
- 4.5. После окончания матча участники должны сообщить результат судье.
- 4.6. Игры проводятся на планшетах (платформа Android).
- 4.7. При игре “на сцене”, каждый участник обязан использовать дополнительные звукоизоляционные и (или) вставные

наушники (затычки), предоставленные организаторами.
Запрещается изменять уровень громкости и (или) снимать наушники на протяжении матча, в том числе - во время паузы.

5. Нарушения и санкции

- 5.1. Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 5.2. За задержку начала, или продолжения матча более чем на 15 мин. может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 5.3. Участник, выбравший забаненую или уже выбывшую колоду, получает автоматическое поражение в гейме.

6. Технические проблемы

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