



Технические правила по дисциплине HearthStone

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. 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.
- 1.4. Участникам соревнований запрещено использовать вспомогательные программы (DeckTracker, Arcane Tracker и прочие).

2. Формат проведения матчей.

- 2.1. Режим игры «Стандартный», с выбором карт только из стандартного набора.

- 2.2. Матчи проходят в формате: «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из заявленных. 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 не забаненных колод.
- 2.3. **При Во3:** участники обязаны выбрать три разных игровых класса на весь период группового и финального этапов и предоставить скриншоты колод этих классов не позднее заявленной даты. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Количество карт должно быть равно 30.
- 2.4. **При Во5:** участники обязаны выбрать и указать колоды четырех разных классов и предоставить скриншоты колод этих классов не позднее заявленной даты. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Количество карт должно быть равно 30.
- 2.5. 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.

3. Формат соревнований.

- 3.1. Соревнования проводятся в 2 этапа:
- № 1 – Групповой этап. Все игроки будут разделены на группы (4-6 игроков);
 - № 2 – Play-off. Олимпийская система, начиная с 1/8 финала, с розыгрышем третьего места.
- 3.2. Встречи в группе будут проводиться в формате «каждый с каждым» в один круг.
- 3.3. Окончательный формат проведения соревнований будет утвержден после появления окончательного списка участников.

4. Процедура бана колод.

- 4.1. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. Выбранная для бана колода сообщается судьбе личным сообщением. Баны происходят «вслепую», то есть ни один участник не знает, какую колоду забанил его соперник, до того, как сам произвел бан. Когда оба соперника готовы, судья отправляет обоим их баны личным сообщением.
- 4.2. Выбор колод в рамках матча также проводится «вслепую» и не сообщается оппоненту.

5. Ход спортивных соревнований.

- 5.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»).
- 5.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
 - Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить»;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения на соответствующем канале (*#название дисциплины*): - «Игрок А готов к матчу» или «+».
- 5.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
 - Нужно создать матчевое лобби и отправить приглашение сопернику;
 - У участников есть 10 минут, чтобы зайти в лобби.
- 5.4. За неявку на матч игроку засчитывается техническое поражение (0:2), а сопернику – техническая победа (2:0). Неявкой считается отсутствие игрока в игровом лобби, или в discord турнира. Факт неявки устанавливается судьей и фиксируется в протоколе по истечении 10 минут от календарного времени начала матча.
- 5.5. За неявку двух игроков на матч, им засчитывается обоюдное техническое поражение (0:2).
- 5.6. Матч должен быть начат по команде судьи, согласно расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о любых задержках.
- 5.7. Сразу после матча необходимо отправить судье личным сообщением в Discord счёт встречи и общий комментарий в формате: Игрок А - Игрок Б 2:1 (1:0 охотник на демонов победил шамана, 1:1 воин проиграл шаману, 2:1 воин победил жреца), а также вложить скриншоты геймов.

6. Распределение мест в группах.

- 6.1. Места игроков в группах определяются по сумме очков, набранных во всех матчах группового этапа. За победу в матче команде начисляется 1 очко, за поражение – 0 очков.
- 6.2. По окончании игр группового этапа, в случае равенства очков у двух и более игроков, места в группе распределяются по следующим показателям:

- По результатам игр между собой (по наибольшему количеству очков; по наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов; по наибольшему количеству выигранных геймов);
- По наилучшей разнице выигранных и проигранных геймов;
- По наибольшему количеству выигранных геймов;
- В случае невозможности определения игроков, претендующих на выход в стадию Play-off, между этими игроками назначаются переигровки в формате Bo1.

7. Особые нарушения в игровой дисциплине.

- 7.1. Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него в течении 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 7.2. Участник, выбравший забаненную, или уже выбывшую колоду, получает поражение в гейме.
- 7.3. Рестарт гейма после запуска, считается нарушением правил. Игрок, перезагрузивший гейм, получает поражение в этом гейме. Если соперник не против перезапустить гейм, то это не считается нарушением, при этом необходимо сделать скриншот согласования между игроками и отправить его судье личным сообщением в Discord.

8. Технические проблемы.

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