**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА О ПРОВЕДЕНИИ ДНЯ ЗДОРОВЬЯ «ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРСПОРТА» ПО ДИСЦИПЛИНЕ HEARTHSTONE В ФОРМАТЕ ОНЛАЙН**

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
   1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Положения Фестиваля.
   2. Версия игры: лицензионная на сервере EU, последней версии.
   3. Игры проводятся только на официальных Battle.net клиентах. Игроки должны использовать свой Battle.net аккаунт.
   4. До участия в турнире допускаются участники, полностью и корректно  
      заполнившие электронную форму заявку. После регистрации с прошедшими отбор участниками связывается Организатор;
   5. Участники, предоставившие Организатору любую информацию, несут  
      ответственность за достоверность такой информации.
2. **ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ**

2.1 Участник турнира должен иметь свой аккаунт Blizzard. Ник-неймы игроков не должны звучать оскорбительно.

2.2 Ник-неймы запрещено менять игрокам в течение времени проведения мероприятия.

2.3 Во время матчей участники обязаны использовать аккаунты, которые были указаны при регистрации.

2.4 После регистрации через электронную форму все участники обязаны перейти по ссылке <https://vk.me/join/AJQ1d1tczBcdvMeEf/g8DLTx> и <https://clck.ru/NtoVK> .

2.5 После перехода в Google Drive Вы обязаны загрузить текстовый файл, названный Вашим BattleTag, который будет содержать Ваши колоды, и не менять их до финальной части турнира, далее следовать инструкциям в беседе.

2.6 Запрещены публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов. Нарушение этого пункта влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.

* 1. Турнирные таблицы размещаются на сайте:challonge.com. После победы вы обязаны сменить колоду (брать колоду, которой выигрывали в этой дуэли нельзя).

2.5 При возникновении проблем с подключением к игре, участники обязаны сообщить о проблеме в течении 1 минуты после выявления проблемы.

2.6 За 15 минут до начала боя, участникам необходимо быть в игре и ждать приглашения игрока/ быть готовым вызвать противника на поединок.

2.7 Участники самостоятельно вызывают друг друга на бой, кто выше по сетке/таблицы, тот создает дуэль.

2.8 В случае невозможности зайти в дуэль участник должен сразу же написать об этом организатору.

2.9 В случае, если у какого-то участника наблюдается регулярные обрывы связи с несколькими оппонентами, участник может быть дисквалифицирован по решению судьи/организатора.

2.10 Запрещается использовать сторонние ПО для пропуска анимации карт или для просмотра руки оппонента.

2.11 Запрещается передавать игровой аккаунт другому лицу на время проведения турнира.

* 1. Турнирные таблицы размещаются на сайте:challonge.com. После победы вы обязаны сменить колоду (брать колоду, которой выигрывали в этой дуэли нельзя).
  2. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть введен счёт матча или отписан судье турнира.). Время, отведенное на стадию, начинается с того момента как стал известен соперник.

1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**
   1. Каждый участник обязан при регистрации указать 3 отличных друг от друга класса для игры, в финальной стадии обязательно иметь 4 отличных друг от друга класса для игры.
   2. Игроки обязаны допускать в игру официальных стримеров турнира и открывать им свои карты. Информация об официальных стримерах будет сообщена судьями в чате перед началом игры.
   3. После окончания регистрации, в течение 24 часов строится турнирная сетка, она создается на турнирном движке challonge.com и далее транслируется судьями в «ЧАТ».
   4. В случае, если участники оспаривают итоги встречи и ни у одного нет полностью всех скриншотов по всем победам, оба участника получают техническое поражение во встрече. Участник обязан делать и сохранять до конца своего участия в турнире скриншоты всех побед или нарушений оппонента.
   5. Во время встречи с оппонентом допускается один перерыв на 3 минуты, который может быть осуществлен, когда оба игрока находятся в меню выбора колод. Игрок, желающий воспользоваться перерывом, обязан оповестить оппонента о необходимости отлучиться. Если отлучившийся игрок не вернулся через три минуты, он может получить Техническое поражение.
2. **ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**
   1. Игры проводятся в режиме игры «стандартный».
   2. После окончания регистрации Судейской коллегией будет приниматься решение в зависимости от количества команд – в какой системе будет проходить турнир.
   3. Во время встречи запрещается использовать разные колоды одного класса.
   4. Выход из окна «Дружеской дуэли» запрещен. Выход из дуэли, пусть даже ненамеренный, приводит к тех. поражению в текущей игре, но при обоюдном желании игроков они могут возобновить матч.
   5. Разрешена замена колод между отборочным этапом турнира и финальным, но не классов.

**5. СУДЕЙСТВО**

5.1 С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее – Судейская коллегия) из 3 человек для решения спорных моментов;

* 1. За задержку матча более чем на 15 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче;
  2. Избыточные сообщения (флуд) во внутри игровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
  3. Публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.

**6. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**

* 1. Отборочный этап: В группах - формат — bo3 (до двух побед). Финальный этап: - формат — bo5 (до трех побед).
  2. Игры проводятся в режиме игры «стандартный».
  3. Победивший игрок обязан сменить класс и больше не может к нему вернуться в рамках этой встречи.
  4. Во время встречи запрещается использовать разные колоды одного класса.
  5. Если оппонент использует карту, которой нет в объявленном дек-листе игрока и нет обоснований для её получения, то при предъявлении должных скриншотов игрок получает техническое поражение, при повторном нарушении участник получает дисквалификацию с турнира.
  6. Выход из окна «Дружеской дуэли» запрещен. Выход из дуэли, пусть даже ненамеренный, приводит к тех. поражению в текущей игре, но при обоюдном желании игроков они могут возобновить матч.

Запрещается:

* Замена состава колод между играми одной встречи, под любым предлогом;
* Любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе неигровым путём;
* Использование запрещенных программ;
* Играть с чужой учетной записи;
* игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока;
* Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

**7. ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ СОПЕРНИКАМИ**

7.1 Каждый игрок должен «открыть» свою страницу в социальной сети во Вконтакте для того, чтобы с ним мог связаться соперник. Игрок обязан связаться с соперником и предложить сыграть игру в турнире. Для связи используется социальная сеть Вконтакте.

**8. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ**

8.1 Игрок, покинувший игру и не вернувшийся в неё (по любой причине), получает поражение в этой игре. За задержку начала игры более чем на 15 мин. может быть присуждено техническое поражение по результатам решения Судейской коллегии Фестиваля.

8.2 Игрок, не сменивший колоду после победы, получает автоматическое поражение в игре, и его колода выбывает на время встречи, как выигравшая. Например, игрок А выиграл у игрока Б 1-0, и на следующую игру игрок А не сменил колоду. В итоге игрок Б автоматически выигрывает 2ю игру, и счет становится 1-1. На третью игру игрок Б меняет колоду, т.к. победил во второй игре, а игрок А берет любую из оставшихся колод, которые еще не вылетели.

**9. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

9.1 Организатор вправе вносить изменение в Технические положения с обязательным уведомлением участников на официальной Фестиваля.

9.2 Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы турнира и являются окончательными.

**10. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

10.1 Организатор дисциплины: Хачатрян Арам, +7 (951) 302 49 51, <https://vk.com/aramzik> .