



Общие Правила Шарлатан Капа по Варкрафту:

1. Общие положения.

1.1. Зарегистрировавшись на странице турнира и принимая участие в турнире, участники автоматически соглашаются соблюдать настоящие правила, выполнять инструкции и исполнять решения, принятые админами / судьями турнира (список уполномоченных лиц - в конце правил).

1.2. Применение правил и положений целиком и полностью находится в ведении и усмотрении организаторов, админов и судей турнира.

1.3. Официальная дискорд группа <https://discord.gg/XMtm6rDhcZ>

Официальный телеграм канал <https://t.me/hundredkgchat>

Учитывая технические сложности с Дискордом, вся коммуникация по вопросам, связанным с турниром, может также проводиться в телеграм канале.

1.4. **SHARLATAN CUP - серия турниров по Варкрафту в различном формате, организуемых Хандредом (hundredkg) и спонсируемых шейхами и зрителями стрима. В случае проведения организатором мероприятий других серий или под другими названиями, к ним применяются всё те же правила настоящего положения.**

1.5. При регистрации игрокам необходимо указать игрока (игроков), принимающих участие в турнире. За 60 минут до начала турнира (или согласно иным указаниям админов) необходимо подтвердить участие в турнире (check-in).

1.6. Даты и время начала турнира, а также ссылки на сетку и регистрацию доступны в соответствующих материалах по конкретному турниру.

2. Правила матча.

2.1. В случае, если один из игроков не отвечает на сообщения и игнорирует оппонента, другой игрок должен сообщить админам турнира об этом. Если игрок не отвечает в течение 15 минут, ему засчитывается техническое поражение. Время ожидания может быть увеличено админами.

2.2. Матч переигрывается в случае дисконнекта в течение первых 5 минут матча. После вторичного дисконнекта вылетевший игрок получает техлуз. Если дисконнект происходит после 5 минут – решение о проведении регейма или техлуза принимается админами.

2.3. В случае, если один из игроков испытывает временные трудности в течение матча, он должен связаться с оппонентом для получения перерыва. Если проблема не разрешается без выхода из игры, решение принимается админом.

2.4. Игрок имеет право взять перерыв в игре длительностью до 5 минут. Если пауза затягивается, то оппонент имеет право запросить админов о технической победе.

2.5. Админы имеют право потребовать от игроков использования хорошо различимых друг от друга цветов (например: красного/синего/желтого/фиолетового/оранжевого и т.д.)

2.6. Игроки обязаны скидывать результаты и реплеи проведенных матчей в соответствующий канал "РЕЗУЛЬТАТЫ"/"results" дискорда турнира.

3. Маппул и выбор карт.

3.1 Вето карт: А - верхний по сетке игрок/команда, В - нижний.

Порядок вето при 7 картах в маппуле

в бо1: А-BB-AA-BB-A, первый выбор делает игрок А, далее лузерпик

в бо3: А-BB-AA-B, первый выбор делает игрок А, далее лузерпик

Порядок вето при 5 картах в маппуле

в бо1: А-B-A-B, первый выбор делает игрок А, далее лузерпик

в бо3: А-B, первый выбор делает игрок А, далее лузерпик

3.2. Маппул: согласно ссылке на турнир

4. Читы, баны, нарушения правил.

4.1. Использование любых видов оскорблений может привести к дисквалификации, запрету на трансляции матчей и запрету на участие в турнире, решение принимается админами.

4.2. Прямое обвинение оппонента в любых видах читерства/снейпинга без реальных доказательств до, во время или после турнира приводит к техническому поражению и/или дисквалификации с турнира, решение по типу наказания и его длительности принимается админами.

4.3. Если судьями обнаруживается сговор между участниками матча (договорной матч), оба участника получают бан на все последующие турниры.

4.4. Любой вид читерства, жульничества, смурфинга, стримснейперства и т.д. приводят к дисквалификации с турнира и аннулированию результатов наказываемого игрока.

4.5. Техническое поражение присуждается за использование багов игры, например:

- стафф Гоблинского Дирижабля со стафящим его героем внутри;
- иные критические баги игры.

4.6. Список игроков, не допущенных на турнир:

5. Стриминг.

5.1 Турнир могут стримить все желающие стримеры, обязательно уведомив админов турнира о своем желании в дискорде турнира.

5.2 Игроки-стримеры устанавливают задержку в собственных матчах по своему усмотрению.

Задержка не является обязательным условием.

5.3. ВСЕ ИГРОКИ ОБЯЗАНЫ ПИСАТЬ ГЕЙМНЕЙМЫ (НАЗВАНИЯ ИГР / GAMENAMES) в соответствующем канале Дискорда <https://discord.gg/k4gZrA28F9>

Также игроки должны ждать не менее 3 минут после создания игры, чтобы желающие стримеры успели присоединиться к игре.

Сыгранная в обход вышесказанного правила игра не засчитывается, игрокам выносятся Строгое Шарлатанское Предупреждение - СШП. За 2 СШП игрок подвергается вымоганию, обструкции и удаляется с турнира без права дальнейшего участия в Шарлатанстве всех уровней.

6. Хостинг.

6.1 Платформа турнира - **W3Champions**, эквалайзер пинга используется по необходимости.

6.2 Хосты выбираются согласно принципу минимального и эквивалентного (в идеале равного) пинга для обоих игроков.

6.3 В любых спорных ситуациях решение по выбору хост-бота выносят админы.

7. Админы и судьи.

hundredkg (главный Шарлатан, ответственный за выплаты).

Коммуникация с админами проводится в дискорде турнира <https://discord.gg/TbB8nr5nQZ> или в Телеграме @hundredkg / <https://t.me/hundredkgchat> (приоритетно, в связи со сложностями работы Дискорда)