

1. Порядок проведения матчей

1.1. Все матчи турнира проходят на EU сервере.

1.2. Неявка / Отсутствие игроков.

У каждой команды есть 10 минут для организации матча. (Время матча +15 минут). Если несколько членов команды отсутствует, судья может дать команде ещё несколько минут.

2. Форматы игр

2.1. Best of One (bo1)

Команда-участник с более высоким сидом принимает решение о том, кто будет банить первым (сид – положение в сетке, 1 – самый высокий сид).

2.2. Best of Three (bo3)

Если правилами турнира не предусмотрено обратное, то сторона участник с более высоким сидом принимает решение о том, кто будет банить первым в первой игре. Во второй игре, первый бан принадлежит команде, которая банила второй в первой игре. В случае ничьи (1:1) после первых двух раундов, команда, чья победа была более быстрой, принимает решение о том, кому будет принадлежать первый бан в последней игре.

3. Этап подготовки к игре/настройки.

Убедитесь, что перед началом матча все возможные технические вопросы были урегулированы и решены. Использование собственных девайсов согласовывается с организатором турнира/владельцем предоставляемых ПК.

3.1.1. Настройки лобби.

Набор правил: Соревновательный

High bandwidth: On

Возвращение в лобби: После игры

Лимит персонажей: 1 на команду

Камера повтора: Выключена.

3.1. Игровой клиент должен быть обновлён до последней версии.

3.2. Модификация игрового клиента/стороннее ПО.

Изменение файлов игры и/или использование стороннего ПО, дающее преимущество или изменяющее игровой процесс запрещено. За нарушение данного пункта команда дисквалифицируется с турнира.

3.3. Персонажи и скины.

Все персонажи и все скины доступны для игры.

3.4. Стадия выбора карты.

Команда с более высоким сидом банит первая.

Выбор карт идёт на сайте <http://owdraft.com>.

В формате Bo1 играется последняя оставшаяся карта, в формате bo3 играют последние 3 карты.

3.5. Замена игрока

Замена игрока после начала драфта карт и начала матча разрешена только если обе команды согласны на это.

В сериях матчей (bo3, bo5) разрешено менять игроков на каждом раунде.

3.6. Состав команды

Состав команды и запасные игроки должны быть.

4. Внутриигровой процесс.

4.1. В случае отсутствия игрока у одной или сразу двух команд матч может проводиться в формате 5 на 5, но при согласии обеих сторон.

4.2 Пауза и дисконнект.

Каждая команда имеет 10 минут паузы на каждый матч, если приостановка матча была вызвана не техническими неполадками.

Суммарное время паузы на матч составляет 20 минут. Команды могут отдать своё время своему оппоненту, если они на это согласны.

4.3. Использование багов.

Использование ошибок или багов игры, которые могут обеспечить преимущество одной из команд запрещается. За нарушение данного пункта следует предупреждение.

Если последствие от использования багов или ошибок игры было существенным для матча, то матч переигрывается.

5. Дисквалификация.

Для проведения турнира максимально комфортно для игроков, обязательным условием является уважительное отношение к оппонентам. В противном случае, если таковое поведение было замечено, выносится первое предупреждение игроку и/или команде на усмотрение судьи.

Второе предупреждение является последним и за ним последует незамедлительная дисквалификация.

За нарушение некоторых пунктов правил предупреждения не выносятся, так как команда или игрок дисквалифицируются.