

Регламент проведения IV сезона Командной Лиги MMDoCru

1. Общие положения

1.1. Турнир проводится в 2 этапа - Круговая система и Финал (проводится среди двух лучших команд по итогам круговой части). Регистрация на турнир проходит в период с 05.05.2015 по 21.05.2015

1.2 Основной и единственный формат турнира - СТАНДАРТ

1.3. В случае, если к моменту окончания регистрации заявки подаст менее 20-и человек, то турнир отменяется.

1.4. Руководство над проведением Лиги осуществляют

Ник / Скайп

R3ZZ_ / artrized

Mr.EvilDead / do_not_stay.

В их обязанности входит посев участников в каждом туре, подведение итогов тура и ведение турнирной таблицы.

1.5 Спорные ситуации решаются судьями турнира, состав которой формируется из числа опытных и уважаемых игроков (перечисление, скайпы).

Ник / Скайп

R3ZZ_ / artrized

Mr.EvilDead / do_not_stay

StormStomp / Evil_oak

Enlite / lite.lite

Xevaloo / xevaloo

1.5.1 В случае возникновения спорной ситуации, игрок в праве обратиться к любому доступному судье (не являющемуся членом команды вовлеченной в спорную ситуацию) по возникшему вопросу. Выбранный судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.

1.5.2 Если судья, к которому вы обратились, не может решить вопрос самостоятельно, то этот вопрос выносится на общее обсуждение и решается голосованием среди полного состава судей.

2. Регистрация и драфт игроков.

2.1. Регистрация проходит с 5 мая до 21 мая в теме “Командная лига - Сезон IV”

2.1.1 Заявка подается игроком лично по отдельности по форме:

1. Ник в игре
2. Текущий уровень и звание (можно указать ваши достижения в турнирах)
3. Имя в Skype

2.1.2 Минимальное требование к участникам для регистрации - достижение звания Чемпион 1.

2.1.3 За каждый аккаунт может играть только 1 игрок.

2.1.4 Каждый игрок имеет право зарегистрировать только 1 аккаунт

2.2. Из числа зарегистрировавшихся игроков формируется общий список, сортированный в порядке Звание/Уровень.

2.2.1 Из числа опытных игроков по решению судейского коллектива выбираются капитаны команд (при их согласии), но не более чем $\frac{1}{3}$ от полного количества участников лиги.

2.2.2 Капитаны команд приступают к выбору игроков. Набор команд будет происходить в назначенное время (час Ч) в скайп-конференции.

2.2.3 Порядок капитанов при выборе команды определяется жеребьевкой. После этого капитаны поочередно выбирают игроков из списка себе в команду.

2.2.4 После прохождения одного круга выбора, очередности выбора меняется на противоположную (т.е. тот кто выбирал 2-ого игрока первым, 3-его игрока будет выбирать последним).

2.2.5 Отсутствующие на жеребьевке капитаны будут участвовать в наборе команд в автоматическом режиме, т.е. когда будет доходить очередь выбора игрока, они получают в свою команду того, кто будет иметь наибольший ранг/уровень

2.3 По окончании драфта назначается период трансфера игроков.

2.3.1 После определения состава команд будет 3 дня для проведения обменов игроками между командами. Трансфер будет возможен только при обоюдном согласии капитанов команд. Капитаны сменить команду не могут. Каждой команде разрешено будет провести обмен только одного игрока в пределах одной корзины (то есть можно один раз поменять второго игрока из своей команды, на второго из другой).

2.3.2 В течение периода трансферов команды должны придумать себе название.

3. Определение пар игроков и пик героев

3.1. В команде состоит от 5 до 6-и человек. В каждом туре участвуют 4 игрока, определяемых капитаном. Каждый тур начинается в понедельник в 12-00 и заканчивается в субботу в 23-59.

3.1.1 Количество человек в одной команде и число игроков, участвующих в туре, может быть изменено после окончания регистрации в зависимости от количества зарегистрировавшихся.

3.1.2. Капитан имеет право назначить игрока из своей команды себе на замену (пикера). Тот может выполнять обязанности капитана, указанные в пунктах 3.2-3.4.

3.2 В период с 00-00 воскресенья до 12-00 понедельника капитаны участвующих команд связываются друг с другом и одним из судей (не являющимся членом играющих команд) для проведения процесса банов и пиков.

3.3 Первым делом капитаны отсылают в скайп судье состав и порядок участников тура. Получив обе заявки, тот публикует в скайп-конференции (судья и капитаны) состав матчей (1-ый из одной заявки с первым из другой и т.д.), после чего капитаны начинают процесс бана и пика.

У каждого капитана по два бана героев. Первым банит капитан, чья команда находится ниже по турнирной таблице.

3.4 После банов начинается пик героев, который происходит по схеме А-ББ-АА-Б-А-Б, начиная с капитана нижней по таблице команды. Таким образом, каждый капитан выбирает 5 героя, которые не могут повторяться (нельзя выбрать героя, которого ранее выбрал соперник).

Пример:

Баны Капитанов А и Б:

А: - Нала

Б: - Кат

А: - Гарант

Б: - Дамирия

Пик Капитанов А и Б.

А: + Тогрул

Б: + Зардок, +Делеб

А: + Серия, + Кьеран

Б: + Юкико

А: + Шаар

Б: + Намтару (С)

В итоге, команда А может использовать героев Тогрул, Серия, Кьеран и Шаар, а команда Б Зардок, Делеб, Юкико и Намтару(С).

3.4.1 На один пик или бан капитану дается не более 10-и минут.

3.5. По окончанию пика, оба капитана присылают судье распределение героев по своим игрокам. Судья после получения обоих списков публикует предстоящие матчапы в турнирной таблице. Так, после пика каждый игрок будет знать против кого и на каком герое он будет играть.

3.6. Один игрок на протяжении матча может использовать только одного героя из пула своей команды. Остальные игроки использовать его после этого не смогут.

4. Матчи

4.1. Каждый матч проходит в формате БОЗ, то есть до двух побед.

4.2. Формат проведения всех игр: Стандарт.

4.3. Каждая пара игроков должны договориться о встрече и сыграть между собой. Для этого нужно добавить соперника в друзья и бросить вызов или вместе зайти в тренировочную с нужным форматом.

4.4. Между играми в рамках одного матча, игрок может произвольным образом изменять свою колоду за исключением героя.

4.5. Все игры до определения победителя в паре должны быть сыграны в течение 3 часов.

4.6. Для использования разрешены все карты, которые доступны в стандартном формате и не запрещены правилами.

4.7. В случае вылета/краша одного из игроков, решение о переигровке остаётся за оппонентом.

4.8. В случае переигровки оба игрока обязаны играть теми же колодами, без изменений. Если это правило не соблюдено, то игроку, который нарушил правила, присуждается Техническое Поражение в этом матче.

4.9. Порядок выбора времени игры

4.9.1. Игроки должны договориться об удобном для них времени игры до 18-00 среды игровой недели. О договоренности, игрок должен сообщить своему капитану.

4.9.2. В среду до 18-00, капитаны выкладывают судьям предварительные времена матчей, о которых договорились их игроки.

4.9.3. Если два игрока не смогли договориться между собой. (Например, по причине того, что один из них не выходил на связь), каждый игрок сообщает

капитану в какое время он может сыграть. Разрешается выделить наиболее удобное и допустимое время игры. Капитан передает эту информацию судьям.

4.9.4 На основании полученной информации, судьи назначают принудительное время игры. В случае, если один из игроков не вышел на связь, судьи выбирают время удобное для другого игрока. В случае, если оба игрока не указали удобное для них время, то матч назначается на субботу в 18-00 по московскому времени. В любом случае, окончательное решение о принудительном времени игры остается за судьями Лиги.

4.9.5 Если в назначенное время один из противников отсутствует или игнорирует вызов, то об этом сообщается организаторам, и, после проверки информации, в случае её достоверности, игроку, который не явился присуждается Техническое Поражение.

4.10. Один раз за весь турнир командам разрешено сделать одну замену, в случае, если один из её игроков не имеет возможности сыграть. Игрок, который заменил неактивного, должен входить в заявку команды на турнир. Он обязан играть на том же герое, который был пикнут для замененного.

4.11. Голосовые скайп-конференции, а также любые другие способы связи и демонстрация экрана 3-им лицам во время матча, передача аккаунтов и т.п. будут наказываться дисквалификацией этих аккаунтов, а также аккаунтов на которых данные игроки играли в турнире, и за все предыдущие проведённые игры будут засчитаны поражения.

5. Результаты турнира

5.1 Все реплеи матчей тура должны быть переименованы в виде «ваш ник»-«ник противника»-game1(2,3) и высланы командами до 23:59 субботы одним письмом от каждой команды на почту mmdoc.tournament@gmail.com, название письма «командная лига Nтур командаX А - В командаY», где N это номер тура, а командаX – название вашей команды, командаY - название команды противников, а А - В итоговый счет.

5.1.1 Интересные, по вашему мнению, реплеи могут быть отмечены префиксом “!!!” в названии. Такие реплеи с наибольшей вероятностью будут показаны на обзоре тура.

5.1.2 Все реплеи будут доступны в открытом разделе Гугл.Диск.

5.2. В каждом туре побеждает команда, победившая в большем количестве пар. (например, при счете 2-1, 2-1, 2-1, 0-2 побеждает первая команда со счетом 3-1)

5.3. Победившая команда получает 3 очка в лиге, проигравшая - 0. В случае ничьей каждой команде присуждается по 1 очку.

5.4. В случае равенства очков места распределяются по суммарной разнице побед и поражений в дуэлях. (Например, если счет в матче 3-1, то разница побед и поражений равна 2 вне зависимости от того, с каким счетом закончилась каждая дуэль) За каждое техническое поражение эта величина команды уменьшается на единицу.

5.4.1 В случае равенства разницы побед и поражений в дуэлях места распределяются по [коэффициенту Бергера](#)

6. Финал

6.1. По окончании круговой части, между двумя командами-лидерами чемпионата будет проведён золотой матч (Финал).

6.2. Команды-финалисты выбирают по 3 игрока, которые будут представлять их в Финале.

6.3. Стадия Пиков и Банов Финала

6.3.1 Игроки команд-финалистов разбиваются на игровые пары.

6.3.2 Каждый игрок выбирает 4 героя, которыми хочет играть. Герои игроков в одной команде не могут повторяться. То есть каждая команда выбирает 12 разных героев, которые делятся между игроками.

6.3.3 После, в одной отдельной игровой паре, соперники банят по одному герою соперника. Команда, набравшая больше всех очков по результатам круговой части турнира, банит героев второй.

6.3.4 Игровая пара играет свои бои, используя троих оставшихся героев.

6.3.4 Герой, проигравший бой, “погибает”. Это означает, что этот герой не может больше использоваться игроком в последующих матчах.

Пример:

Игрок1 выбрал героев: Матева, Юкико, Свелтана, Нала

Игрок2 выбрал героев: Кат, Тогрул, Юкико, Нала

Игрок1 забанил героя Юкико.

Игрок2 забанил героя Налу

Таким образом:

Игрок1 может использовать героев: Матева, Юкико, Свелтана,

Игрок2 может использовать героев: Кат, Тогрул, Нала

Допустим, в первой игре Матева vs Кат проиграл Игрок1, использующий Матеву. Тогда, Матева “погибает” и не может быть использованным в дальнейших играх этой команды. Таким образом, игроки играют до того момента, пока у одного из них не останется героев.

6.3.6

По завершению матчей в парах, победителем считается та команда, два или более игроков которой выиграли свои финальные матчи

6.4. Финал играется в такие же временные рамки, что и круговой этап. Пики и Баны команд должны быть сделаны до 12-00 понедельника, а все игры должны быть сыграны до 18-00 субботы финальной недели. Стрим Финала будет проведён в ближайшее воскресенье на канале www.twitch.tv/mmdocru. Игроки не имеют права выкладывать реплеи и результаты игр финала в общедоступные источники до окончания стрима.

6.5. Команды-финалисты должны отыграть все матчи, даже если победитель противостояния определился до их окончания. Если какая-то команда отказывается или не может продолжать, то она не получает призовых за Финал.

7. Награды и призы.

- 1-е место = 3000 печатей на команду.
- 2-е место = 2000 печатей на команду.
- 3-е место = 1000 печатей на команду.

- За победу в туре команда получает в качестве приза 250 печатей.
- В случае ничьей обе команды получают по 125 печатей.

Печати за победу в туре вручаются только в том случае, если все игры команды сыграны, а реплеи отправлены на почту турнира - mmdoc.tournament@gmail.com.

Все печати будут выданы после окончания турнира.