

**Вкладка 1**

# MIRROR CUP 3

HONKAI: STAR RAIL

## Регламент

### **Общие положения**

#### **1. Организация и контроль:**

- 1.1. Общую организацию и контроль за проведением турнира осуществляет команда «D`ARTE» (далее – Оргкомитет).
- 1.2. Соревнования проводятся в соответствии с настоящим Регламентом и его приложениями.
- 1.3. Мероприятие проводится в режиме «Онлайн».
- 1.4. Участие в турнире подразумевает согласие с правилами и регламентом турнира, все участники обязуются выполнять требования Оргкомитета и данного Регламента.

#### **2. Требования к участникам:**

- 2.1. Устройство, используемое для игры, должно поддерживать одновременный запуск игры Honkai: Star Rail и потоковой трансляции в хорошем качестве с приемлемым значением кадров в секунду.
- 2.2. Если участник обладает только мобильным девайсом, ситуация будет регулироваться индивидуально.

#### **3. Демонстрация экрана и трансляция:**

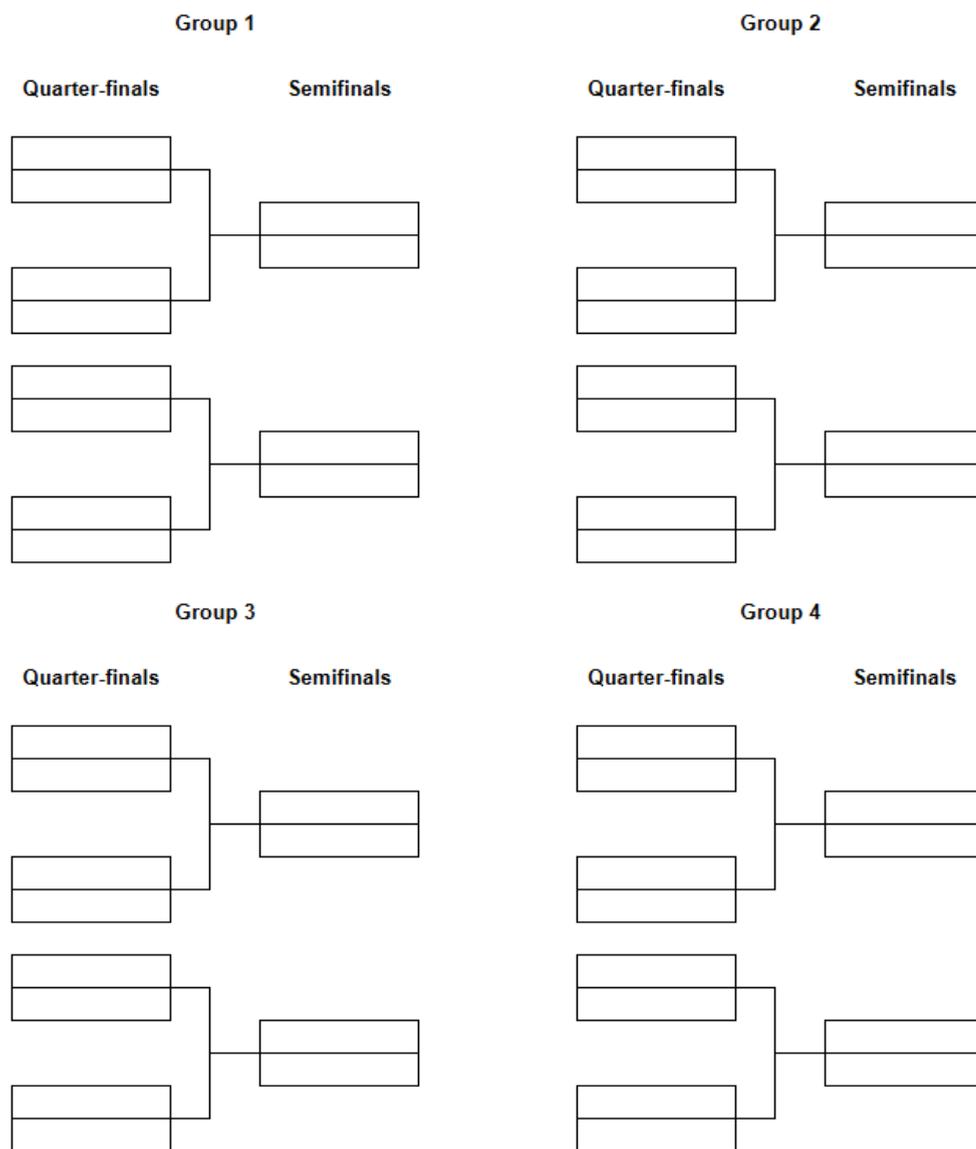
- 3.1. Участник обязуется предоставить свободно читаемую демонстрацию экрана (далее – трансляцию) путем частной потоковой трансляции на платформах **TWITCH** или **YOUTUBE**.
- 3.2. Трансляция должна оставаться свободно читаемой и не содержать стороннюю графику, рекламу или сообщения.
- 3.3. В случае технических проблем участнику выделяется время для их устранения.
- 3.4. Информирование о составленных командах, выбранном оружии и артефактах осуществляется посредством платформы [Enka.Network](https://enka.network).

## **Формат турнира**

### **4. Open Qualifications:**

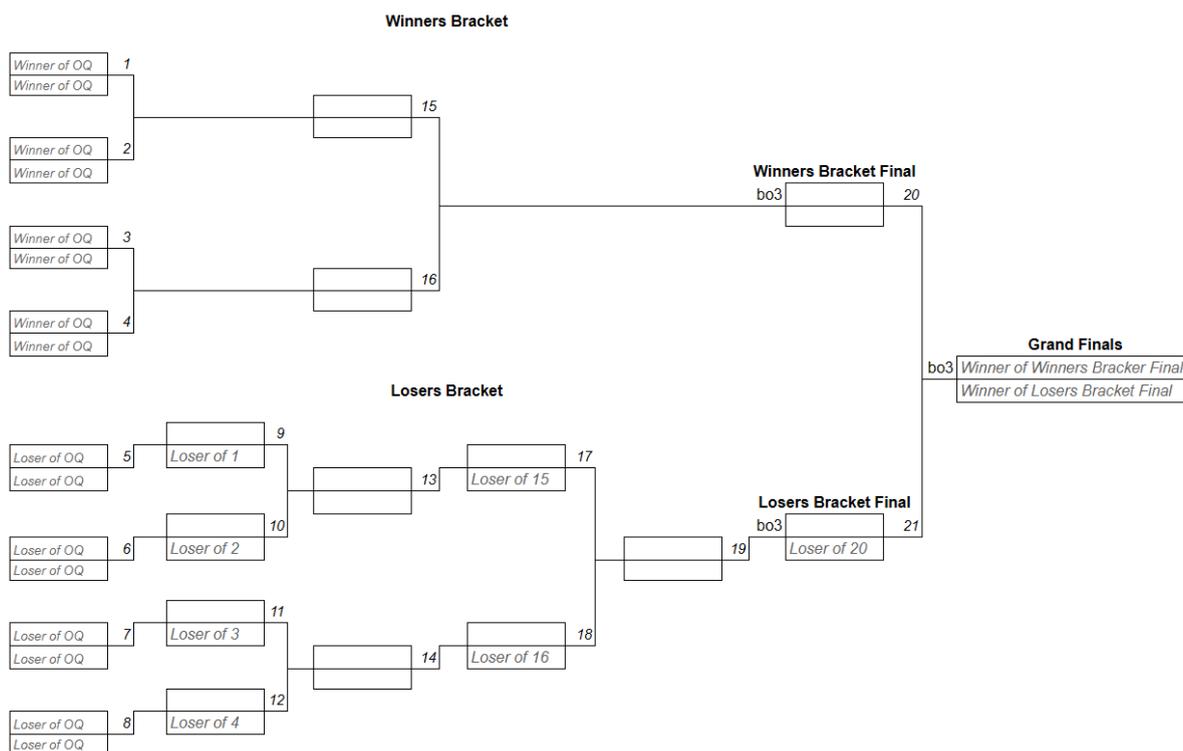
- 4.1. Все матчи проходят в формате 1x1 на 12 этаже Зала Забвения.
- 4.2. На открытую квалификацию попадает 32 человека. Если заявок окажется больше, чем 32, то команда балансировки отберет аккаунты, имеющие больший шанс на конкурентное выступление.
- 4.3. Открытая квалификация проходит в формате Single Elimination, bo1 (best-of-one).
- 4.4. 32 человека будут поделены на 4 группы по 8 игроков. В плей-офф из открытой квалификации пройдут по 4 лучших из каждой группы, всего 16 игроков.
- 4.5. Открытая квалификация пройдет в 2 этапа:
  - Первый этап: с 10 по 12 апреля
  - Второй этап: с 13 по 15 апреля
- 4.6. Открытая квалификация закончится на этапе полуфиналов (второй этап), где победители полуфиналов пройдут в сетку виннеров, а проигравшие в сетку лузеров.

- 4.7. При одинаковом количестве очков проигравшим считается тот, кто выбирал сторону.
- 4.8. Если игрок не смог пройти половину, то за эту половину игроку начисляется +15 очков.
- 4.9. Сетка открытых квалификаций:



**5. Play-offs:**

- 5.1. Плей-офф проходит по системе Double Elimination.
- 5.2. Сетка плей-офф:



- 5.3.** Матчи плей-офф проходят в формате bo1, за исключением финала сетки виннеров, сетки лузеров и гранд финала: гранд финал проходит в формате bo3 (best-of-three), как и финалы сеток в формате bo3 (best-of-three).
- 5.4.** При одинаковом количестве очков проигравшим считается тот, кто выбирал сторону.
- 5.5.** Если игрок не смог пройти половину, то за эту половину игроку начисляется +15 очков.

## Судейство соревнований. Правила игры

### 6. Судейство:

- 6.1.** Судейство соревнований осуществляется спортивным персоналом и судьями в соответствии с правилами настоящего Регламента.
- 6.2.** При возникновении спорных ситуаций, не отображенных в регламенте, Оргкомитет турнира принимает собственное решение в угоду справедливости.

## 7. Пребаны

- 7.1. Право на предварительные баны (пребаны) до начала драфта получает игрок, чья стоимость ростера ниже.
- 7.2. За каждые полные 100 единиц разницы в стоимости между ростерами такой игрок получает возможность использовать один двусторонний пребан.
- 7.3. Односторонний (Joker) пребан может быть использован за цену двух двусторонних пребанов.
- 7.4. Нельзя пребанить:
  - отсутствующих у оппонента персонажей
  - более одного персонажа, не имеющего коста
  - более одного 5\* персонажа пути сохранения или избытия
  - 4\* персонажей пути сохранения или избытия

## 8. Драфт:

- 8.1. Сторону выбирает тот игрок, который выиграл подброс монетки. По желанию он может передать это право второму игроку, который, в свою очередь, не может от этого права отказаться.
- 8.2. Игрок может выбирать "бланк" персонажей на драфте (которых они не планируют использовать), уведомив об этом судью и оппонента во время пика.
- 8.3. Игрок, который выбирал сторону, выставляет конусы первыми, игрок, не выбиравший сторону, – вторым.
  - 8.3.1. Игроку дается 2 минуты на то, чтобы подтвердить конусы, по истечению времени конусы блокируются автоматически.
  - 8.3.2. После того, как оба игрока подтвердили свои конусы, у первого игрока есть 7 минут для того, чтобы подготовить свой профиль в [Enka.Network](#). По истечении этого времени

игроку будет начислен штраф 0.5 цикла за каждую дополнительную минуту.

- 8.4.** Схематическое отображение очередности банов и пиков [в квадратные скобки заключен общий порядок]:

Сторона 1									
Пик [1]	Бан [4]	Пик [6]	Пик [8]	Пик [10]	Бан [11]	Пик [13]	Пик [16]	Пик [17]	Пик [20]
Сторона 2									
Пик [2]	Бан [3]	Пик [5]	Пик [7]	Пик [9]	Бан [12]	Пик [14]	Пик [15]	Пик [18]	Пик [19]

**9. Система оценки персонажей и конусов:**

- 9.1.** Оценка каждого персонажа, конуса и его эйдолонов/уровня наложения осуществляется посредством системы, разработанной командой баланса Mirror Cup. Ознакомиться с текущим балансом, общими положениями и инструкциями можно [ТУТ](#), баланс может изменяться на протяжении турнира, но не позже, чем за 3 дня до матчей (если это плей-офф) и между этапами (если это открытая квалификация). Допускается вероятность экстренного изменения баланса, в случае, если это будет иметь крайнюю необходимость для проведения честного соревнования.
- 9.2.** Так как подготовка финального ростера осуществляется игроком, он не может снизить стоимость своего ростера ниже порога, установленного командой баланса на текущий этап турнира и/или на конкретный матч.
- 9.3.** Персонаж "Кастория" является исключением из общих правил. Игрок в праве добавить ее в свой

ростер и пользоваться ее пассивным умением, даже не выбирая ее на этапе драфта. В случае если игрок отказался добавлять ее в финальный ростер, то при срабатывании пассивной способности он обязан использовать рестарт из общего банка вне зависимости от фазы боя.

- 9.4. Всех игроков информируют об изменении баланса сразу после его введения через каналы связи в **DISCORD**.

#### **10. Система драфтов:**

- 10.1. Аккаунты оцениваются до начала драфта, в зависимости от разницы стоимостей ростеров, посредством чего подсчитывается количество пребанов (как двусторонних, так и односторонних), которые имеются у игрока проигрывающего по разнице стоимостей.
- 10.2. Персонажи не имеют стоимости во время драфта.
- 10.3. Во время драфта конусов учитывается их стоимость, где 16 набранных поинтов равны одному штрафному циклу. Ознакомиться со списком конусов имеющих стоимость можно в таблице баланса (пункт 9.1).

#### **11. Рестарты:**

- 11.1. Каждый игрок имеет по 2 бесплатных рестарта в каждом матче.

### **Нарушения**

#### **12. Правила поведения:**

- 12.1. Запрещено использование стороннего ПО, дающего игрокам нечестное преимущество, багов игры.
- 12.2. Запрещено использование оскорбительных никнеймов, негативные высказывания в сторону участников, зрителей и оргкомитета и тд.

#### **13. Ответственность:**

- 13.1. Незнание правил не освобождает игрока от ответственности за нарушения.
- 13.2. В случае выявления нарушения в первый раз выдается устное предупреждение, в дальнейшем – санкции вплоть до технического поражения.
- 13.3. Грубые нарушения, такие как использование недоработок игровых систем или обман организаторов, наказываются на усмотрение судейской комиссии.
- 13.4. После того, как следующий противник игрока определен, он обязан предоставить противнику и судьям свой полный ростер в течение 1 дня на стадии открытой квалификации и 2 дней на стадии плей-офф. Если в ростере произошли изменения: увеличение уровня персонажа, уровня конуса, появление нового персонажа или конуса, изменение у персонажа эйдолонов или степени наложения конуса, – то игрок обязан предоставить обновленный ростер в тот же момент, когда случилось обновление, но не позже чем за сутки до начала матча (если это открытые квалификации) и за 2 суток (если это плей-офф), иначе измененные персонажи или конусы не допускаются к использованию. Если у игрока не получилось избежать использования персонажа или конуса, который не соответствует поданному в срок ростеру, он штрафует на 2 цикла.
  - 13.4.1. Каждый игрок обязан скинуть свои финальные ростеры (персонажей, которых он оставляет себе для игры) судье, не позже чем за сутки до начала матча (если это открытые квалификации) и 2 суток (если плей-офф).
  - 13.4.2. После утверждения двух ростеров у судьи, он обязан отправить эти ростеры двум игрокам не позже чем за 20 часов до матча (если это

открытые квалификации) или 44 часа (если это плей-офф).

**13.4.3.** Игрок, уступающий по стоимости ростеров и имеющий пребаны - обязан сообщить их противнику не позже чем за 12 часов до матча (если это открытые квалификации) или за 24 часа (если это плей-офф).

**13.5.** Опоздание на матч в открытой квалификации более, чем на 20 минут, приравнивается к техническому поражению. Время проведения матчей открытой квалификации утверждают судьи и в случае критических ситуаций он может быть перенесен по решению судьи.

**13.6.** Время матчей стадии плей-офф определяется Оргкомитетом минимум за 3 дня до проведения матча. Игроки должны быть готовы к своим матчам за 30 минут до их начала.

**13.7.** В случае, если игрок открытой квалификации не сыграет свой матч на протяжении текущего этапа, он считается проигравшим.

**13.8.** Игрок обязан отвечать судьям в течении 12 часов.

## **Призовой фонд**

Общая сумма призового фонда составляет 70000 рублей.

Распределение призового фонда:

Первое место	40000₽
Второе место	20000₽
Третье место	10000₽

*Все выплаты призовых производятся в течении одного календарного месяца\**

**14. Организатор турнира не несет ответственность в следующих обстоятельствах:**

- 14.1. Непредоставление или предоставление недостоверной/некорректной информации о контактных данных участника турнира.
  - 14.2. За сбои в работе операторов связи, непосредственно обслуживающих участников турнира, за системные сбои и другие технические неполадки интернет-провайдера участника турнира.
- 15. Исключительный случай**
- 15.1. Если победитель не выходит на связь, отказался от предоставления данных для перевода денежных средств в удобном ему эквиваленте или же отказался от получения призовых, то Организатор вправе использовать приз по своему усмотрению.

## **Продакшн и интервью**

- 16. Участие в продакшн-мероприятиях:**
- 16.1. Участники турнира обязуются принимать участие в продакшн-мероприятиях, организуемых Оргкомитетом, таких как:
    - Предоставление интервью до и после матчей.
    - Предоставление фотографий и видео с участием игроков.
    - Предоставление комментариев и обратной связи о турнире.
  - 16.2. Участники должны своевременно выполнять запросы Оргкомитета, связанные с продакшн-мероприятиями.
  - 16.3. Участие в продакшн-мероприятиях является обязательным и отказ от участия может повлиять на допуск к следующим этапам турнира.
  - 16.4. Принимая участие в турнире игроки автоматически передают права на интеллектуальную собственность всего контента связанного с проводимым мероприятием, такого как: контент транслируемый на платформы **TWITCH** и **YOUTUBE**, интервью с их участием, а также фото и видео сделанные с его

участием во время проведения мероприятия - оргкомитету.

## **Ретрансляции**

17. Правила ретрансляций описаны в отдельном [документе](#)