

# **Кубок Эпохи Матери (официальной): Короли тим ГЕЙма 2**

## **Регламент турнира:**

### **1 Основные положения**

1.1 “Кубок Эпохи Матери(официальной): Короли тим ГЕЙма 2” - киберспортивное развлекательное мероприятие, турнир по Age of Empires IV, организованный Звездочуйка & Sprite

1.2 Каждый участник должен быть ознакомлен с правилами турнира. Нарушение правил может повлечь за собой дисквалификацию и попадание в чёрный список организаторов. Все подобные решения принимаются исключительно организаторами турнира (см. п. 1.3).

1.3 Главными организаторами турнира являются Звездочуйка и Sprite по всем вопросам необходимо обращаться лично к ним\*.

1.4 Призовой фонд турнира составляет 5400₽ (возможно будет увеличен).  
Распределение призового фонда (на команду):

- 1 место - 3 000 ₽,  $\approx 55.5 \%$
- 2 место - 1 500 ₽,  $\approx 27.7 \%$
- 3 место - 900 ₽,  $\approx 16.8 \%$

1.5 Всем участникам турнира необходимо находиться на сервере в дискорде:  
<https://discord.gg/MbYtxZQ4>

### **2 Дата, время и место проведения турнира**

2.1 Жеребьевка пройдет 8 августа в 20-00 МСК. За час до начала необходимо пройти чек-ин.

2.2 Турнир пройдет в период с 9 по 10 августа. Начало в 16:00 по мск.

по договоренности команд финальный матч может быть перенесен на другой день)

- Сетка турнира:

2.4 Для участия в турнире необходимо подать заявку:

### 3 Формат проведения

#### 3.1 Общие сведения.

- Турнир в командном формате 3х3, где составы команд формируются на этапе жеребьевки.
- Турнир состоит из трёх этапов: жеребьевка, групповой этап и плей-офф. К каждому этапу применительны свои правила, описанные ниже.

#### 3.2 Жеребьевка.

- Жеребьевка представляет собой процесс распределения игроков по командам.
- Для участия в жеребьевке необходимо подать заявку (см. п.2.4) и подтвердить своё участие на турнире (пройти чек-ин) в чате #чек-ин в дискорде за час до начала жеребьевки. В случае, если участник не может подтвердить своё участие в указанный период, необходимо связаться через личные сообщения с организатором (см п.1.3).

#### **ЧЕК-ИН НУЖНО ПРОЙТИ ЛИЧНО!!!**

- До жеребьевки допускается максимальное число участников кратное трём из подавших заявки с приоритетом по ладдерному рейтингу 1х1 .
- В процессе жеребьевки участники с максимальным рейтингом становятся капитанами команд (в зависимости от кол-ва команд) и набирают себе в команду по одному участнику из оставшегося пула игроков, начиная с капитана с самым низким рейтингом. Процесс продолжается пока все игроки не будут распределены по командам.
- Всего по итогам жеребьевки будет сформировано N команд по 3 участника в каждой.

Также по решению организаторов некоторые игроки могут быть не допущены к капитанству, и их место капитана может занять игрок с более низким рейтингом

#### 3.3 Групповой этап

- В групповом этапе принимают участие сформированные N команд.
- В групповом этапе команды играют по круговой системе (каждый с каждым). Количество групп в групповом этапе зависит от кол-ва сформированных команд на этапе жеребьевки.
- В групповом этапе играют матчи в формате BO3. (если зарегистрированных команд будет больше 8ми то матчи играют в формате BO1)
- По итогам группового этапа, на основании полученных очков, топ 4 команды проходят в плей-офф. Выбор карт в групповом этапе в соответствии с правилами п.4.

**В случае если матчи играют в формате BO1 то вводятся**

дополнительные признаки посева: количество выигранных матчей, результат личной встречи, раз на раз на аравии.

- Выбор цивилизаций в групповом этапе в соответствии с правилами п.4.
- Результаты матчей группового этапа необходимо отписывать в чат итогов турнира в дискорде.

### 3.4 Плей-офф

- Формат плей-оффа - игры на вылет на 8 команд, прошедших по итогам группового этапа.
- Все матчи плей-оффа играют в формате BO3.  
Финальный матч BO5
- Выбор карт в соответствии с правилами п.4.
- Выбор цивилизаций в соответствии с правилами п.4.
- Результаты матчей плей-оффа необходимо отписывать в чат итогов турнира в дискорде.

## 4 Выбор карт и цивилизаций

- В драфте на матч сначала осуществляется выбор карт, затем выбор цивилизаций.
- Хостом драфта карт является команда, чей капитан идет сверху по сетке, гостем драфта цивилизаций на первую карту является команда, чей капитан идет снизу по сетке.

### 4.1 Выбор карт

- Список карт турнира: **водные линии, живой лабиринт, река реликвий, озеро теней, яма, липаны, утёс, хэйвайр, ущелье, на берегу озера, высоколесье**. Драфт карт осуществляется на весь матч. Выбранные командой карты являются её “домашними”, в случае поражения на предыдущей карте команда берёт одну из них. Остальные карты запрещаются до тех пор, пока не останется одна - карта-десайдер (в рамках матча играет первой).

4.1.1 первый матч в BO5 играет на карте - Аравийская пустыня

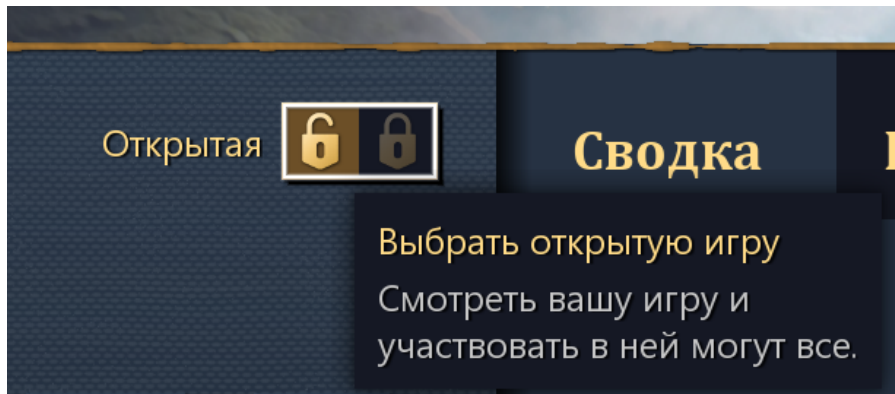
### 4.2 Выбор цивилизаций

- Драфт цивилизаций осуществляется на каждую карту матча. У каждой команды есть по одному глобальному бану и по 3 **ЗЕРКАЛЬНЫХ** пика для каждого из участников команды.
- Каждая команда может назначить одного игрока своей команды OneTrickPony игроком (отп игроку будет дана возможность выбрать 1

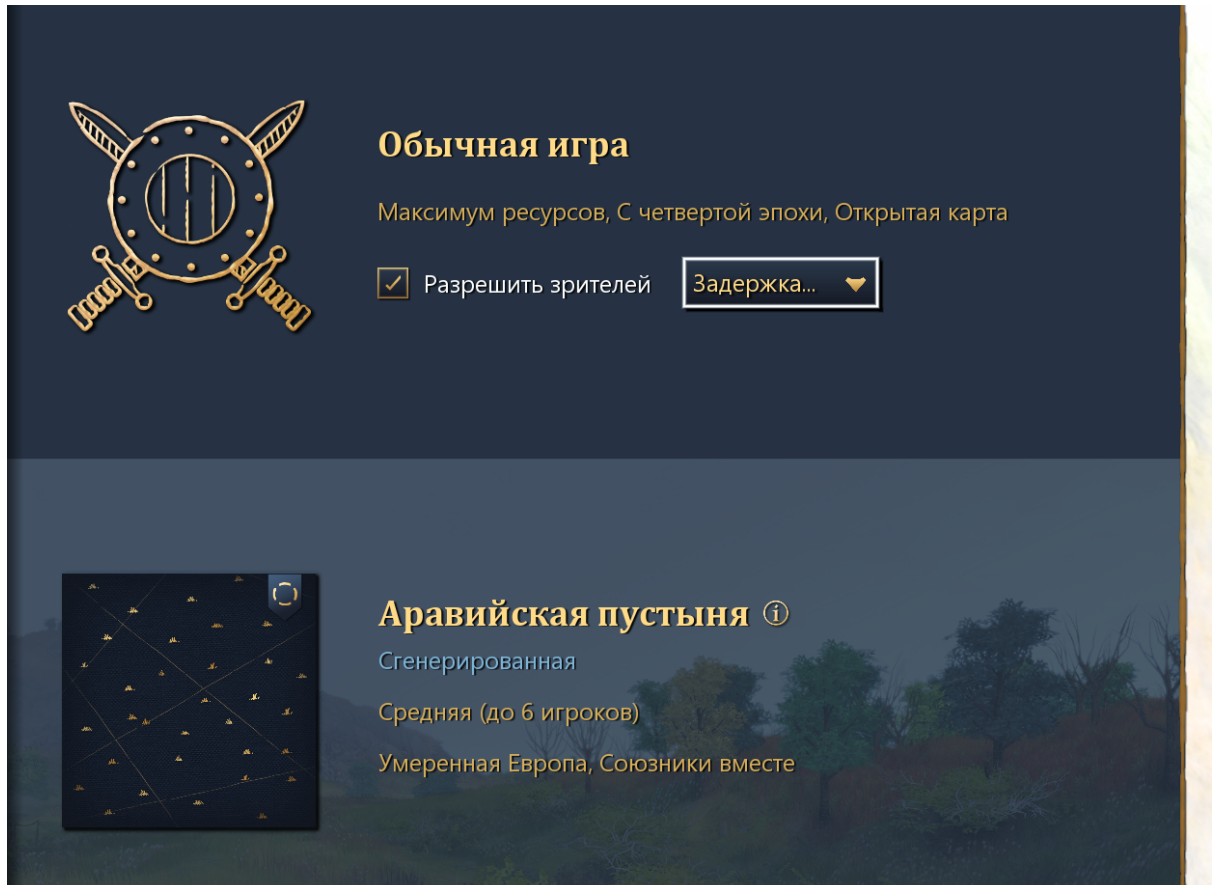
цивилизацию на ВЕСЬ турнир на которой он будет играть все игры и её нельзя будет ему забанить)! Взамен команда которая назначит ОТП игрока будет лишена возможности банить цивилизации своим визави!  
**КАПИТАНА НАЗНАЧИТЬ ОТП ИГРОКОМ НЕЛЬЗЯ!!!**

#### 5 Настройка лобби.

- Игра должна быть открытой.

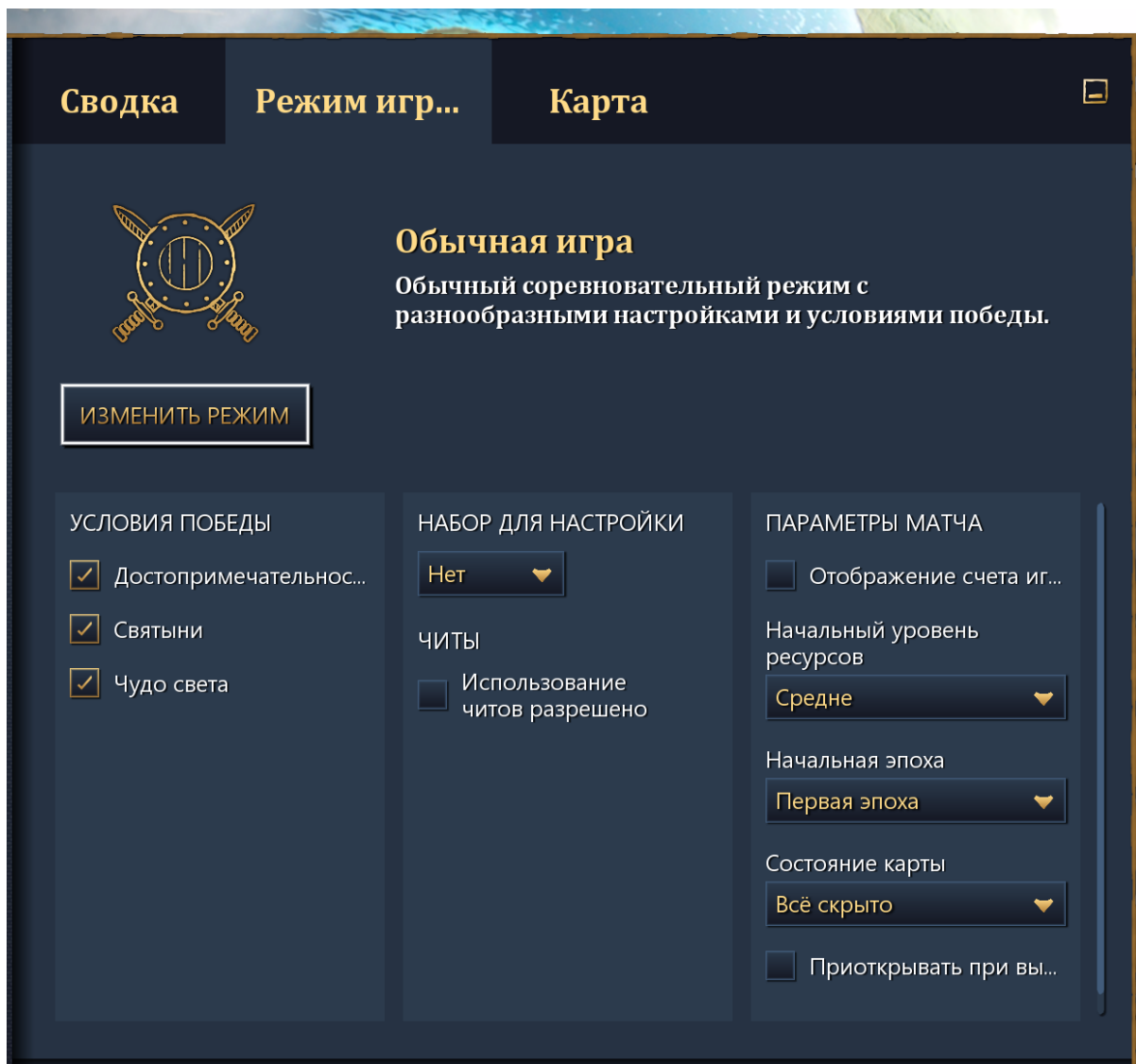


- Разрешить зрителей: да.
- Задержка 2 минуты.



### 5.2 Раздел “Режим игры”:

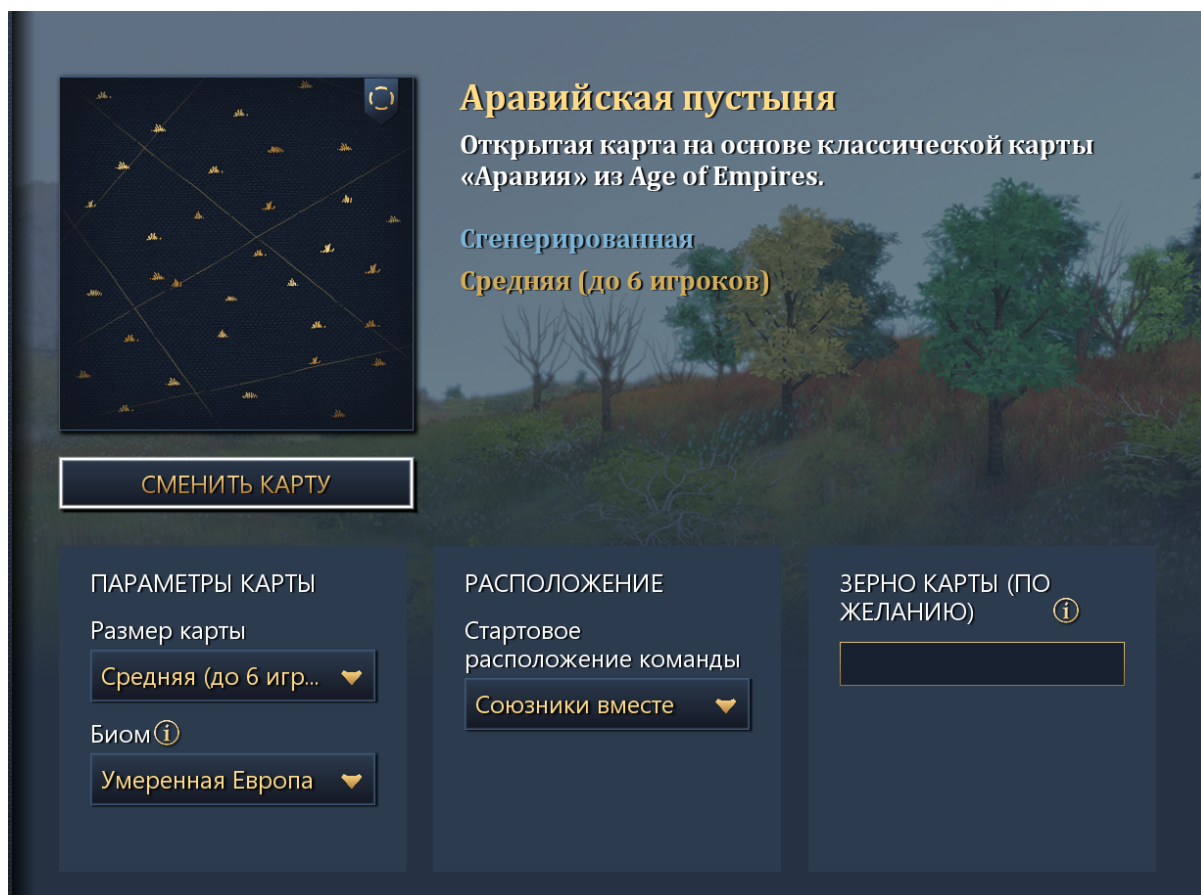
- Формат: “Обычная игра”.
- Условия победы: достопримечательности, святыни, чудо света.
- Набор для настройки: нет.
- Отображение счета игроков: нет.
- Начальный уровень ресурсов: средне.
- Начальная эпоха: первая эпоха.
- Состояние карты: всё скрыто.
- Приоткрывать при выбывании: нет.



### 5.2 Раздел “Карта”:

- Карта в соответствии с п. 4.
- Размер карты: Средняя (до 6 игроков).
- Биом: ЛЮБОЙ.

- Стартовое расположение: союзники вместе.



## 6 Прочее

### 6.1 Рестарты

- Рестарт карты может быть осуществлен в любой момент по обоюдному согласию команд в текущем матче.
- Рестарт карты может быть осуществлен в случае возникновения технической ошибки работы игры в течение первых 2 минут после начала карты (сообщение об ошибке необходимо зафиксировать и предоставить своим оппонентам).
- Во всех остальных случаях решение о рестарте карты принимается исключительно организаторами (см. п. 1.3).

### 6.2 Запрещено любое использование багов, недоработок, злоупотреблений и прочих несанкционированных способов достижения победы или получения преимущества в игре.

6.3 Запрещено панибратское отношение к другим участникам турнира, организаторам, зрителям и прочим лицам, как-либо задействованным в процессе мероприятия.

6.4 Участникам турнира необходимо добавить в друзья стримеров, чтобы упростить задачу просмотра игр на стриме, **официальный** кастер **ZavoiovnikZIM**

6.5 По всем прочим вопросам, не регламентированным правилами турнира, необходимо обращаться к организаторам (см. п. 1.3).

## **7. Замены**

**7.1 Замены после начала групповой стадии не предусмотрены (в случае если игрок команды отказался от участия до начала групповой стадии то капитан команды может предложить другого игрока на замену по согласованию с остальными участниками турнира путём голосования, если большинство участников турнира будут согласны то игрок выходит на замену )**

## **8. Выплата призовых.**

**8.1 При регистрации на турнир просьба учитывать что все призовые в рублях, если у вас нет карты российского банка учитывайте этот пункт. В самом крайнем случае мы можем попробовать перевести вам деньги на стим аккаунт (но это не точно)**

9. на этом турнире будет введен **ЧЕРНЫЙ СПИСОК** для участников покинувших турнир и свою команду без уважительной причины!  
(уважительность причины устанавливается организаторами турнира)