

Регламент турнира KOTOVARNYA SPEEDRUN DUO: ACT I

1. Общие положения

Турнир проводится в формате дуо-забегов с целью как можно быстрее пройти определенную локацию.

Турнир проводится по системе Single Elimination — участник выбывает из турнира после первого поражения. Исключением является стадия полуфиналов: участники, проигравшие свои полуфинальные матчи, разыгрывают между собой матч за 3-е место. Победитель данного матча занимает третье место в итоговом зачете турнира.

Даты проведения: 08.08.2026 – 09.09.2026

Начало: 17:00 по МСК

Официальная трансляция турнира будет проводиться на Twitch-канале:

https://www.twitch.tv/kotovarnya_official/about

Турнирная сетка:

<https://challonge.com/ru/ksda1>

2. Структура турнира

Турнир состоит из четырёх этапов, каждый отличается целью, за достижение которой присуждается победа и проход в следующий этап:

- **Первый тур** — пройти Пещеры, отведенное время 1 час 10 минут
- **Полуфинал** — пройти Кладбище, отведенное время 1 час 20 минут
- **Матч за 3-е место** — Пульсирующий Домен, отведенное время 1 час 20 минут
- **Финал** — пройти Пустыню, отведенное время 1 час 30 минут

На каждом этапе участники соревнуются на лучшее время прохождения соответствующей локации.

3. Условия участия

Каждый участник обязан соблюдать следующее требование:

- Использовать [турнирный мод](#) и [SDK](#) для работы мода:
- Каждому участнику будет предоставлен аккаунт для проведения драфта на <https://mewtour.site/>

3.1. Правила зеркального драфта классов

Перед началом каждого матча участники обязаны провести зеркальный драфт классов на <https://mewtour.site/>.

Зеркальный драфт проводится следующим образом:

- Система случайным образом предлагает два класса на выбор.
- Игроки по очереди принимают решение, какой из двух предложенных классов будет выбран.
- Выбранный класс добавляется в пул обоих участников и становится доступным для использования в текущем матче.
- Не выбранный класс исключается из текущего драфта и больше не может появиться повторно.
- Процесс повторяется до тех пор, пока участники не сформируют общий набор из пяти классов.

Монах перманентно заблокирован для текущего турнира

Очередность выбора определяется организаторами перед началом матча.

Первые четыре класса выбираются игроками по очереди. Пятый класс определяется случайным образом посредством броска виртуального кубика.

Все матчи проводятся исключительно с использованием классов, выбранных в ходе зеркального драфта.

4. Игровые правила

Разрешено:

- Все внутриигровые механики
- Неограниченное количество рероллов (перебросов) стартовых способностей котов

Дополнительно:

- **За каждый рерол (переброс) стартовых способностей, начиная со второго на каждом коте, добавляется штраф к итоговому таймеру +10 секунд**

Запрещено:

- Сторонние программы, влияющие на геймплей (читы, трейнеры и т.д.), **кроме тех, что предусмотрены организаторами**
- Редактирование файлов игры
- Использование глитчей и скипов

- Удалять или пересоздавать игровой файл во время матча
- Использование консоли

4.1. Правило Death Timer

Для каждого этапа турнира устанавливается максимальная продолжительность забега (**Death Timer**), указанная в разделе «**Структура турнира**».

Если по истечении установленного времени ни один из участников не достиг поставленной цели, судьи объявляют о срабатывании Death Timer и уведомляют игроков.

После объявления Death Timer каждый участник вправе самостоятельно выбрать один из двух вариантов:

- завершить текущий забег и начать новую попытку;
- продолжить текущий забег.

Независимо от выбранного варианта, после объявления Death Timer текущий забег (при его продолжении) либо следующая попытка (при перезапуске) считается **последней**. Любые дополнительные перезапуски после этого запрещены.

После активации Death Timer штрафы за рероллы стартовых способностей перестают начисляться ко времени прохождения и конвертируются в штраф по прогрессу.

Каждые 10 рероллов считаются как одна дополнительная комната при определении итогового результата. Округление производится в большую сторону (например: 1–10 рероллов = 1 комната, 11–20 = 2 комнаты и т.д.).

После завершения последних забегов обоих участников победителем признаётся игрок, который с учётом всех штрафов оказался **ближе к поставленной цели**. При расчёте прогресса учитывается количество пройденных комнат, а также штраф за рероллы, переведённый в комнаты.

Если оба участника достигли поставленной цели в своих последних забегах, победитель определяется по меньшему итоговому времени с учётом всех предусмотренных регламентом штрафов.

5. Фиксация результата

Итоговое время замеряется в **RTC таймере через программу LiveSplit**.

Таймер запускают ведущие после создания файла и останавливают после того, как участник, выполнивший поставленную цель, возвращается домой.

6. Определение победителя

В каждом матче побеждает участник, показавший меньшее время. Если, по решению судей, победитель очевиден, матч может быть завершен до того, как оба игрока достигнут поставленной цели.

7. Призовой фонд

Общий призовой фонд турнира составляет **300\$** и распределяется следующим образом:

-  1 место — **150\$**
-  2 место — **100\$**
-  3 место — **50\$**

Выплата призов производится в течение 14 календарных дней с момента утверждения призового места.

8. Условия распределения мест

- Первое, второе и третье места определяются результатом финальной и полуфинальной игры
- Остальные места распределяются относительно времени забега каждого игрока в рамках этапа, в котором он выбыл из турнира