

osu!Kazakhstan Community Cup 4 ережелері

Негізгі ережелер

1. Турнир "1-ге 1" форматында өткізіледі.
2. Турнирге "[Турнирге қатысу](#)" бөлімінде сипатталған шарттарға сәйкес келетін ойыншылар ғана қатыса алады.
3. Ойыншы картаның алғашқы 30 секундында ұшып кеткен жағдайда, сол карта қайтадан ойналады.
 - a. Әр ойыншыға ойынның ұшуы үшін картаны басынан бастау мүмкіндігі бір матчына тек бір рет беріледі.
4. Матчты бастау алдында ойыншылар дайындық ойынын ойнауды таңдай алады.
 - a. Дайындық тек екі ойыншының келісімімен ғана ойнала алады.
 - b. Әрбір ойыншы дайындыққа бір карта таңдайды.
 - c. Дайындық картасының ұзақтығы 4 минуттан аспауы тиіс.
 - d. Карта Twitch Community Guidelines немесе osu! ережелерін бұзбауы тиіс.
5. Қарсыласты, төрешіні немесе ұйымдастырушыны боқтау-балағаттау үшін ойыншы турнирден шығарылуы мүмкін.
6. Төреші матч басынан 10 минут бұрын multiplayer лоббиін жасайды. Осы уақыт ішінде ойыншылар лоббиге кіруі мәжбүр.
 - a. Лобби құрылғаннан кейін төреші ойыншыларға лоббиге шақыру хатын жібереді.
 - b. Егер ойыншы жоспарланған матчқа 15 минуттан артық кешіксе, оған автоматты түрде жеңіліс беріледі.
7. Матч уақытын ауыстыру үшін ойыншылар біріншіден бір-бірімен келісілуі шарт.
 - a. Матч уақытының ауыстыруды сұрау үшін #Match-reschedule атты дискорд каналға жазыңыз.
 - b. Егер қарсыласыңыз матч уақытын ауыстыруға келіспесе, онда матч уақыты өзгермей қалады.

- с. Егер матчқа дейін 12 сағаттан кем уақыт қалса, матч уақытын ауыстыру өтініші қабылданбайды.
- 8. Әр ойыншы ScoreV2 және NoFail модтарымен ойнайды.
- 9. Ойыншылар осы құжатта көрсетілген ережелерін, сонымен қатар osu! ережелерін ұстануға міндетті.
- 10. Күтпеген жағдайларды ұйымдастырушылар шешеді.

Турнирге қатысу

1. Ойыншылар арнайы [форма](#) арқылы тіркеледі.
2. Тіркелу үшін ойыншының профилінде Қазақстан туы немесе өзінің Қазақстанға тиесілігін растау мүмкіндігі болуы тиіс.
3. Барлық ойыншылар іріктеу рәсімінен өтеді, сондықтан турнирлерге қатысуға тыйым салынған ойыншылар турнирге қатыса алмайды.

Формат

- Іріктеу
 - a. 24 және 25 маусымда көптеген лоббилер әр түрлі уақытта жасалады, осы кезеңде ойыншылар өздеріне ыңғайлы уақытта іріктеу матчтарын ойнай алады.
 - i. Іріктеу кестесіне сілтеме.
 - ii. Іріктеу матчтарына арнайы `#registration-for-qualification` атты дискорд каналында тіркелуді сұраймыз.
 - b. Бір мезетте лоббиде ең көп дегенде 10 ойыншы ойнай алады.
 - c. Лоббиде ойыншылар іріктеу маппулын ойнайды, әр картаны бір рет және маппул файлында көрсетілген ретпен ойнайды.
 - d. Әр іріктеу матчының соңында әр ойыншының барлық карталардағы нәтижелерін төреші жазады.
 - e. Іріктеуде үздік 32 ойыншы негізгі кезеңге өтеді.
 - f. Ойыншылар іріктеу кезеңінде алған орындарына байланысты сидтерге бөлінеді.

- Негізгі кезең
 - a. Турнир торы келесідей жасалады
 - i. Іріктеудің 1-ші орны іріктеудің 32-ші орнына қарсы ойнайды, іріктеудің 2-ші орны іріктеудің 31-ші орнына қарсы ойнайды және осылай кете береді.
 - b. Негізгі кезең "Double Elimination" форматында өтеді.
 - i. Тор пішінінің мысалына [сілтеме](#).
 - c. Ойынның басының алдында ойыншылар чатта !roll командасы арқылы таңдаулар мен бұғаттаулар бірізділігін анықтайды.
 - d. Кішірек нөмірлі ойыншы бірінші бұғаттайды.
Бұғаттаулардан кейін үлкенірек нөмірлі ойыншы бірінші таңдайды.
 - e. Таңдаулар мен бұғаттаулар келесі ретте орын алады.
 - i. Бірінші бұғаттайтын ойыншы бір картаны бұғаттайды, одан кейін екінші бұғаттайтын ойыншы екі картаны бұғаттайды, кейін бірінші бұғаттаушы ойыншы соңғы бұғаттауын орындайды.
 - ii. Барлық бұғаттаулар жасалған соң, таңдайтын ойыншы таңдауын жасау керек.
 - f. Әрбір әрекет үшін таймер қолданылады.
 - i. Ойыншыға таңдауға/бұғаттауға 180 секунд беріледі, егер ойыншы осы уақыт аралығында таңдауын/бұғаттауын жасамаса олардың таңдауы/бұғаттауы кездейсоқ таңдалады.
 - ii. Әрбір карта басталғаннан бұрын ойыншыларға дайындалуға 60 секунд беріледі.
 - 1. Ойыншылар раундты ертерек бастай алады, бірақ бұны тек ойыншылардың екеуі де дайын болғанда ғана іске асыруға болады.
 - 2. Ойыншыларда дайындалуға қосымша 120 секунд сұрау құқығы бар, бірақ әрбір ойыншы қосымша уақытты бір матчына екі рет қана сұраса болады.

- g. 32-нің рауынды BO9(Best of 9) арқылы ойналады **(15 карта)**.
- h. 16-ның рауынды BO9(Best of 9) арқылы ойналады **(15 карта)**.
- i. Ширекфиналдар BO11(Best of 11) арқылы ойналады **(19 карта)**.
- j. Жартылай-Финалдар BO11(Best of 11) арқылы ойналады **(19 карта)**.
- k. Финалдар BO13(Best of 13) арқылы ойналады **(21 карта)**.
- l. Гранд-Финалдар BO13(Best of 13) арқылы ойналады **(23 карта)**.

Маппул және модтар туралы ақпарат

1. Әрбір келесі кезеңнің маппулы қазіргі кезеңнің соңғы матч аяқталғаннан кейін бірден spreadsheet-те жарияланады.
2. Келесі кезеңдердің карталары шамамен осындай стар-рейтингте болады:
 - Іріктеу - ★6.30
 - Round of 32 - ★5.90
 - Round of 16 - ★6.10
 - Ширекфиналдар - ★6.35
 - Жартылай-Финалдар - ★6.55
 - Финалдар - ★6.75
 - Гранд-Финалдар - ★7.05
3. Маппул карталардың 6 тобынан тұрады: NoMod, HardRock, Hidden, DoubleTime, FreeMod және Tiebreaker.
4. Ойыншылар Tiebreaker-ден басқа кез келген картаны таңдап, бұғаттай алады.
5. Кез келген матч алдында әр ойыншы 2 картаны бұғаттай алады
 - a. Әрбір ойыншы HardRock карталар тобында бір ғана картаны бұғаттай алады.
 - b. Әрбір ойыншы Hidden карталар тобында бір ғана картаны бұғаттай алады.

- c. Әрбір ойыншы DoubleTime карталар тобында бір ғана картаны бұғаттай алады.
 - d. Әрбір ойыншы FreeMod карталар тобында бір ғана картаны бұғаттай алады.
- 6. FreeMod тобындағы карталарды ойнаған кезде, ойыншылар тізімде көрсетілген режимдердің кем дегенде біреуін алуы керек: Hidden, Hard Rock, Flashlight, Easy.
 - a. Easy mod ұпайларының көбейткіші - 1.75х.
- 7. Екі ойыншы үшін де матчты жеңуге бір карта қалған кезде Tiebreaker ойналады.
 - a. Ойыншы Tiebreaker-ді келесі модтардың кез келген комбинациясында ойнай алады: No Mode, Hardrock, Hidden, Easy, Flashlight.

Rules for osu!Kazakhstan Community Cup 4

Main rules

1. The tournament is held in the “1 vs 1” format.
2. Only players who meet the conditions described in the [“Participation in the tournament”](#) section could participate in the tournament.
3. Game crashing may be a reason to replay the round, but only in cases where it happened in the first 30 seconds of the map.
 - a. For each player game crashing may be a reason for round replay only once per match.
4. Before the start of the match, players could choose to play a warm-up.
 - a. The warm-up will be played only if both players agree to it.
 - b. Each player chooses one map for the warm-up.
 - c. The warm-up map should be less than 4 minutes in length.
 - d. The map must not violate Twitch Community Guidelines or osu! rules.
5. Insulting or bullying an opponent, referee or the organizer will lead to disqualification from the tournament.

6. The referee will create a multiplayer room 10 minutes before the start of the match. Players must enter the room during this time.
 - a. Once a lobby has been created, the referee will send players invitations to this lobby.
 - b. If a player does not enter the room within 15 minutes after the scheduled time of the match, he is automatically awarded defeat.
7. The reschedule of the match should be agreed with the opponent.
 - a. To request a reschedule of the match, write to a special channel in the discord #Match-reschedule.
 - b. If the opponent does not agree to the reschedule of the match, then the reschedule of the match will not be carried out.
 - c. If the reschedule of the match was requested less than 12 hours before the start of the match itself, the application will be rejected.
8. Each player will be playing with **ScoreV2** and **NoFail** mods.
9. Players are required to follow the rules specified in this document, as well as osu! rules.
10. Unforeseen situations are resolved by the organizers.

Participation in the tournament

1. Players register using a special [form](#).
2. To register, the player must have the flag of Kazakhstan in their profile or the opportunity to confirm their affiliation to Kazakhstan.
3. All players will go through a screening process, so players with a tournament ban will not be able to participate.

Format

- Qualification
 - a. On June 24 and 25, lobbies will be created at different times so that all players can play the qualification whenever it is convenient for them.
 - i. Link to the qualification schedule.

- ii. We ask you to sign up for qualifying matches in the discord channel #registration-for-qualification.
 - b. Up to 10 players will qualify in the lobby at the same time.
 - c. In the lobby, players will play the qualification mappool, each map once and in the order specified in the file for the mappool.
 - d. At the end of each qualification match, the results of each player from all maps will be summed up and recorded by the judge.
 - e. The 32 players with the best qualifying score will participate in the main stage.
 - f. Players will be divided into seeds depending on their place in the qualifiers.
- Main stage
 - a. The grid will be created as follows.
 - i. The top 1 of qualification will play against the top 32 of qualification, the top 2 of qualification will play against the top 31 of qualification and so on.
 - b. The main stage will be held in the "Double Elimination" format.
 - i. [Link](#) to an example of the grid format.
 - c. Before the start of the match, players will use !roll command in the chat to determine the sequence of picks and bans.
 - d. Player with the lower number bans first. After the bans, player with a larger number picks.
 - e. Picks and bans will take place in the following order.
 - i. The player who bans first, bans one map, after that the player who bans second bans two maps, then the player who banned first makes his last ban.
 - ii. Once all the bans are made, the picking player makes his pick.
 - f. Timer will be used for each action.
 - i. Player will be given 180 seconds for pick/ban, if the player does not make a pick/ban during this time, then their pick/ban will be selected randomly.

- ii. Before each map starts, players will be given 60 seconds for preparation.
 - 1. Players can start the round in advance, but only if both players are ready.
 - 2. Players have the right to request an additional 120 seconds to prepare, but each player can ask for extra time only 2 times per match.
- g. Round of 32 will be played using BO9(Best of 9) **(15 maps)**.
- h. Round of 16 will be played using BO9(Best of 9) **(15 maps)**.
- i. Quarterfinals will be played using BO11(Best of 11) **(19 maps)**.
- j. Semifinals will be played using BO11(Best of 11) **(19 maps)**.
- k. Finals will be played using BO13(Best of 13) **(21 maps)**.
- l. Grand Finals will be played using BO13(Best of 13) **(23 maps)**.

Mappools and Mods

1. The mappool of each stage will be announced in a spreadsheet, right after the end of the last match of the current stage.
2. The maps of the next stages will have approximately the following star rating:
 - Qualification - ★6.30
 - Round of 32 - ★5.90
 - Round of 16 - ★6.10
 - Quarterfinal - ★6.35
 - Semifinal - ★6.55
 - Finals - ★6.75
 - Grand Finals - ★7.05
3. Mappool consists of 6 groups of maps: NoMod, HardRock, Hidden, DoubleTime, FreeMod and Tiebreaker.
4. Players can pick and ban any map from the mappool with the exception of Tiebreaker.
5. Each player will have 2 bans per match.

- a. Each player is able to ban only one map in the HardRock map group.
 - b. Each player is able to ban only one map in the Hidden map group.
 - c. Each player is able to ban only one map in the DoubleTime map group.
 - d. Each player is able to ban only one map in the FreeMod map group.
6. When playing maps from the FreeMod group, players are required to take at least one of the listed mods: Hidden, Hard Rock, Flashlight, Easy.
- a. Easy mod score multiplier - 1.75x.
7. Tiebreaker is played when both players are one map away from winning the match.
- a. Tiebreaker is played in any combination of the following mods: No Mode, Hardrock, Hidden, Easy, Flashlight.

Регламент турнира osu!Kazakhstan Community Cup 4

Основные правила

1. Турнир проходит в формате “1 на 1”.
2. В турнире могут принять участие игроки, подходящие под условия описанные в разделе “[Участие в турнире](#)”.
3. Вылет из игры может стать причиной для переигровки раунда, только если игрок вылетел в первые 30 секунд карты.
 - a. Для каждого игрока вылет из игры может быть причиной для переигровки только один раз за матч.
4. Перед началом матча игроки по своему желанию могут сыграть разминку.
 - a. Разминка будет сыграна, только если оба игрока согласны на это.

- b. Каждый игрок может выбрать одну карту для разминки.
 - c. Карта для разминки должна длиться меньше 4 минут.
 - d. Карта не должна нарушать Twitch Community Guidelines или osu! rules.
- 5. За оскорбление, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес соперника, судьи или организатора, администрация турнира вправе дисквалифицировать участника соревнований.
- 6. Судья создаст комнату в мультиплеере за 10 минут до начала матча. Игроки должны зайти в комнату в течение этого времени.
 - a. После создания комнаты судья отправит игрокам приглашения в эту комнату.
 - b. Если игрок не зашел в комнату в течении 15 минут после назначенного времени матча, то ему автоматически присуждается поражение.
- 7. Перенос матча согласовывается с оппонентом.
 - a. Для заявки на перенос матча пишите в специальный канал в дискорде #Перенос-матча.
 - b. Если оппонент не согласен на перенос матча, то перенос матча не будет осуществлен.
 - c. Если перенос матча был запрошен менее чем за 12 часов до начала самого матча, то заявка будет отклонена.
- 8. Начисление очков на каждой из карт происходит, исходя из результатов по системе **ScoreV2** и с модом **NoFail**.
- 9. Игроки обязаны следовать правилам указанным в этом документе, а также всем правилам osu!.
- 10. Непредвиденные ситуации разрешаются организаторами.

Участие в турнире

1. Игроки регистрируются с помощью специальной [формы](#)

2. Для регистрации игрок должен иметь флаг Казахстана в своем профиле или же возможность подтвердить свою принадлежность Казахстану.
3. Все игроки будут проходить screening, поэтому игроки имеющие турнирный бан не смогут участвовать.

Формат проведения

- Квалификация
 - a. 24 и 25 июня будут созданы комнаты в разное время для того, чтобы все игроки могли сыграть квалификацию в удобное им время.
 - i. Ссылка на время проведения всех квалификационных матчей.
 - ii. Просим записываться на квалификационные матчи в дискорд канале под названием #Запись-на-квалификацию.
 - b. В комнате одновременно будут квалифицироваться до 10 игроков.
 - c. В комнате игроки будут играть маппул квалификаций, каждую карту по одному разу и в порядке указанном в файле для маппула.
 - d. По завершению квалификационного маппула результат каждого игрока со всех карт будет суммирован и записан судьей.
 - e. 32 игрока с лучшим результатом квалификаций будут участвовать в основном этапе.
 - f. Игроки будут разделены на сиды в зависимости от их места на квалификаций.
- Основной этап
 - a. Сетка будет собрана следующим образом.
 - i. Топ 1 квалификаций будет играть против топ 32 квалификаций, топ 2 квалификаций будет играть против топ 31 квалификаций и тд.

- b. Основной этап будет проходить в формате “Double Elimination”.
 - i. [Ссылка](#) на пример формата сетки.
- c. Перед началом матча игроки пишут !roll в чат для определения последовательности пиков и банов карт.
- d. Игрок с меньшим числом банит первый. После банов игрок с большим числом пикает.
- e. Пики и баны будут проходить в следующем порядке.
 - i. Игрок который банит первыми, банит одну карту, после этого игрок который банит вторыми банит две карты, затем игрок который банил первыми делает свой последний бан.
 - ii. После того как все баны будут сделаны пикающий игрок делает пик.
- f. Для каждого действия будет использован таймер.
 - i. На пик/бан дается по 180 секунд, в случае если игрок не сделает пик/бан за это время, то их пик/бан будет выбран случайно.
 - ii. Перед началом каждой карты, игрокам будет дано 60 секунд на подготовку.
 - 1. Игроки могут начать раунд заранее, но только в случае когда оба игрока готовы.
 - 2. Игроки имеют право запросить дополнительные 120 секунд на подготовку, однако каждый игрок может попросить дополнительное время лишь 2 раза за матч.
- g. Round of 32 будет играть по системе BO9(Best of 9) **(15 карт)**.
- h. Round of 16 будет играть по системе BO9(Best of 9) **(15 карт)**.
- i. Четвертьфинал будет играть по системе BO11(Best of 11) **(19 карт)**.
Полуфинал будет играть по системе BO11(Best of 11) **(19 карт)**.

Финал будет играть по системе BO13(Best of 13) **(21 карт)**.

- j. Гранд Финал будет играть по системе BO13(Best of 13) **(23 карт)**.

Информация о маппуле и модах

1. Маппул каждого последующего этапа будет объявлен в spreadsheet, сразу после окончания последнего матча нынешнего этапа.
2. Карты последующих этапов будут иметь примерно такой стар-рейтинг:
 - Квалификация - ★6.30
 - Round of 32 - ★5.90
 - Round of 16 - ★6.10
 - Четвертьфинал - ★6.35
 - Полуфинал - ★6.55
 - Финал - ★6.75
 - Гранд Финал - ★7.05
3. Маппул состоит из 6 групп карт: NoMod, HardRock, Hidden, DoubleTime, FreeMod и Tiebreaker.
4. Игроки могут выбирать и банить любые карты из маппула за исключением Tiebreaker.
5. У каждого игрока будет по 2 бана на матч.
 - a. Каждый игрок способен забанить лишь одну карту в группе карт HardRock.
 - b. Каждый игрок способен забанить лишь одну карту в группе карт Hidden.
 - c. Каждый игрок способен забанить лишь одну карту в группе карт DoubleTime.
 - d. Каждый игрок способен забанить лишь одну карту в группе карт FreeMod.
6. При игре карт из группы FreeMod игроки обязаны взять как минимум один из перечисленных модов: Hidden, HardRock, Flashlight, Easy.

- а. Множитель очков с модом Easy - 1.75х.
- 7. Tiebreaker играется в случае, когда обоим игрокам не хватает по одной выигранной карте для победы в матче.
 - а. Tiebreaker играется в любой комбинаций следующих модов: NoMod, HardRock, Hidden, Easy, Flashlight.