



Регламент Турнира «CYBER CUP #2»

Осень 2020

Версия 1.00 от 08.10.2020

- 1. Общие положения**
- 2. Состав команд и требования к игрокам**
- 3. Формат и даты проведения турнира**
- 4. Проведение матчей**
- 5. Поведение участников турнир**
- 6. Коммуникация**
- 7. Награды**
- 8. Изменение в расписании турнира**
- 9. Судейство**

## 1. Общие положения

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет правила турнира «CYBER CUP #2» (далее «Турнир»).

Регламент обязателен к исполнению всеми командами, принимающими участие в данном Турнире. Участие в Турнире означает полное согласие с настоящим Регламентом.

## 2. Состав команд и требования к игрокам

До открытых квалификаций допускаются все игроки, имеющие свой аккаунт выше 30 уровня на сервере «Россия». Игроки, находящиеся в официальном бан-листе CYBER.MD не допускаются к участию в турнире.

В течение стадии турнира Открытая квалификация, в каждой команде должны быть пять игроков начального состава («Основные игроки») и один игрок запаса («Запас») (По желанию). В течении Группового этапа, в каждой команде должны быть пять игроков начального состава («Основные игроки») и два игрока запаса («Запас»)(По желанию). На плей-офф команда должна предоставить пять игроков начального состава («Основные игроки») и двух игроков запаса («Запас»)(Обязательно). Основные игроки и игроки Запаса вместе именуется «Текущий состав».

Игроку не позволяется находиться в составе более, чем одной команды в течение всего турнира. Игрок не может сменить команду в течение всего турнира.

Всем игрокам команды должно быть полных 14 лет на момент начала турнира. Игроки от 14 до 18 допускаются к турниру только с согласия родителей (опекунов).

3 из 5 основных игроков состава должны являться резидентами региона. Игрок считается «резидентом» региона, если он является гражданином Молдовы.

Имена игроков подлежат модерации судьями Турнира и не должны звучать оскорбительно. Судья Турнира оставляет за собой право переименовать игрока по собственному желанию, при этом учитывая пожелания игрока или капитана команды, если таковые будут изъявлены в оговоренные судьями Турнира сроки. Судьи Турнира могут отказать в участие команде, если имя одного игрока из этой команды звучит оскорбительно.

На участников Турнира распространяются все условия использования Игры:

- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsfuse>
- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/eula>
- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/privacy>

### 3. Формат и даты проведения турнира

Турнир пройдет в два дня 07.11.2020-08.11.2020. Турнир будет идти (бо1) одной сеткой с двойным выбыванием (Double Elimination). После определение лучших четырех команд (2 из верхней 2 из нижней сеток) будут разыграны полуфиналы (бо3), где команда из верхней встретится с командой из нижней крест накрест. Проигравшие разыграют малый финал, победители пар встретятся в Гранд Финале (бо5). Победитель турнира примет участие в финале квалификации №2 Digital Crusade. Победитель пройдет в полуфинал чемпионата Digital Crusade который состоится в городе Клуж (Румыния). Транспорт и проживание будут оплачены организатором!

# Проведение матчей

## 4.1. До начала игры

Перед началом всех матчей на сайте [challonge.com](http://challonge.com) появится турнирная сетка. Команда, которая занимает в ней положение выше, будет играть на синей стороне. Команда, которая занимает положение ниже, будет играть на красной соответственно.

В случае неявки или опоздания на игру на 15 минут от начала игры указанного в расписании или обозначенного судьей команде присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре.

По готовности обеих команд (подтвержденную капитанами в лобби игры) нужно сделать скриншот о подтверждении готовности команд и скинуть админу турнира в дискорд (в специально созданный для этого текстовый канал). После команды админа о старте игру следует начать незамедлительно. Блокировки и выбор чемпионов осуществляются в режиме Турнирного выбора.

На этапе блокировки/выбора плейсхолдеры не разрешены. В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить процесс выбора (выйти в лобби), сообщить об ошибке капитану противника в лобби игры. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

## 4.2. Во время игры

В случае отключения одного из игроков команды капитан команды может поставить игру на паузу и ждать возвращения игрока в течение 15 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после 15 минут паузы — ей засчитывается техническое поражение.

Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

## 4.3. Окончание игры

По окончании игры капитану команды победителя следует отправить скриншот в дискорд сервер турнира с победной статистикой и сообщить команду победителя. Админ турнира сам продвинет команду победителя по сетке далее.

## 5. Поведение участников турнира

От всех участников турнира ожидается соблюдение кодекса призывателя, а также правил турнира. Нарушением правил турнира являются:

- Нечестная игра (сговор, нарушение духа соревнований);
- Использование уязвимостей;
- Взлом;
- Преднамеренный разрыв соединения или выход из игры;
- Брань и агрессивная речь;
- Использование стороннего ПО (скриптов).

За нарушение правил к игрокам команды или всей команде могут быть применены следующие наказания:

- устное предупреждение;
- лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;
- штраф и/или лишение права на получение приза;
- присуждение технического поражения в игре;
- присуждение технического поражения в матче;
- дисквалификация.

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих турнирах CYBER.MD. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, администрация по своему исключительному усмотрению может дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению представителей судей Турнира, заслуживает дисквалификации.

## 6. Коммуникация

Правила взаимного общения судей и участников Турнира

- Основной и официальный канал общения это Discord-сервер Турнира: <https://discord.gg/ykADPRc>. ТОЛЬКО капитану команды следует присоединиться к серверу и читать все объявления от судей Турнира;
- Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам Турнира;
- Команды и её участники обязаны общаться со своими противниками и судьями турнира в специальных в основном дискорде турнира.
- Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении и организаторов турнира запрещены и могут привести к дисквалификации команды;
- Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил Регламента и по требованию судьи Турнира должно быть прекращено.

## 7. Награды

Победители турнира получают следующие награды:

- 1 место — Keyboard HYPERX Alloy Origins Core RGB x5, Red Bull x24, и участие в финале квалификации №2 Digital Crusade.
- 2 место — Mouse HYPERX Pulsefire Core x5, Red Bull x24
- 3 место — Mouse Pads HYPERX FURY S x5 Red Bull x24

## 9. Изменение в расписании турнира

Судьи турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей Турнира. О подобных изменениях все команды будут оповещены в Discord-сервере Турнира.

## 10. Судейство

Во время матча со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям могут вести только капитан команды или его представитель.

Со стороны администрации турнира во время матча всю коммуникацию с участниками

ведут судьи. В обязанности судей входит:

- Проверка состава команд перед матчем;
- Объявление о начале раунда в Discord-сервере Турнира;
- Объявление о перерыве и продолжении игры;
- Назначение наказаний за нарушение Правил в ходе турнира;
- Объявление результатов в Discord-сервере Турнира.

Переписка с судьями турнира и организаторами турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может повлечь за собой дисквалификацию команды.

В случае нарушения правил оппонентами капитану команды следует поставить игру на паузу и лично обратиться к судье турнира.

Жалоба после окончания игры должна быть предоставлена судье не позднее, чем спустя 15 минут после завершения игры. По прошествии 15 минут результат игры считается подтвержденным и опротестованию не подлежит.

Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья турнира. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством чата в лобби игры или чата с капитаном команды. Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей, является окончательным.

Дисквалифицированная команда теряет право на получение наград за турнир, из которого она была дисквалифицирована.

## 11. Прочее

Организатор турнира имеет право менять любой из пунктов настоящего регламента во время турнира или до, для улучшения качества турнира.