



Регламент Турнира «Битва
Университетов»

2020

- 1. Общие положения**
- 2. Состав команд и требования к игрокам**
- 3. Формат и даты проведения турнира**
- 4. Проведение матчей открытой квалификации**
 - 4.1. До начала игры
 - 4.2. Во время игры
 - 4.3. Окончание игры
- 5. Проведение матчей закрытой квалификации, группового этапа и плей-офф**
 - 5.1. До начала игры
 - 5.2. Во время игры
 - 5.3. Окончание игры
- 6. Поведение участников турнира**
- 7. Коммуникация**
- 8. Награды**
- 9. Изменение в расписании турнира**
- 10. Судейство**
- 11. Прочее**

1. Общие положения

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет правила турнира «Битва Университетов» (далее «Турнира»).

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

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

Все члены команды должны быть студентами одного учебного заведения (или его филиалов) на протяжении всего участия команды в квалификации и турнире. Все члены команды должны быть готовы предоставить подтверждающие документы по требованию администраторов турнира. Учебными заведениями считаются ВУЗы, а также колледжи (кроме ПТК) и лицеи. Студентами являются обучающиеся на полной форме обучения (очной или заочной).

Все члены команды должны были состоять в одной студенческой команде до окончания квалификации, а также не покидать её на протяжении квалификации и плей-офф турнира, если они проходят квалификацию в него. Игрок не может состоять более, чем в одной команде на протяжении всего турнира. Изменение состава команды на этап «Открытая квалификация» невозможно после начала квалификации. Команда может менять не более, чем двоих игроков за один этап.

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

Имена игроков подлежат модерации организаторами Турнира и не должны звучать оскорбительно. Организатор Турнира оставляет за собой право переименовать игрока по собственному желанию, при этом учитывая пожелания игрока или капитана команды, если таковые будут изъявлены.

К участию не допускаются игроки, состоящие в командах Континентальной лиги (LCL) в 2018 и 2019 году.

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 4 этапа:

1. Открытая квалификация.
2. Групповой этап.
3. Плей-офф.
4. Финал.

Игры всех этапов будут проводиться на карте “Ущелье призывателей” с турнирным режимом выбора и блокировки чемпионов. Игры Открытой квалификации будут проводиться на RU сервере. Игры всех остальных этапов будут проводиться на Турнирном сервере.

3.1 Открытая квалификация

Открытая Квалификация будет проводиться с 27 марта по 28 марта, регистрация на турнир будет открыта до 23:30 МСК 25 марта.

Участники турнира перед началом игр первого этапа будут разделены на 8 групп. Все игры в группах будут проводиться в формате “До двух поражений” (Double Elimination), до одной победы (best of 1), финал группы в формате до двух побед (best of 3). Сторона, на которой предстоит играть, будет определена турнирной платформой или судьей турнира.

В финалах каждой из групп команда-победитель верхней части сетки (не потерпевшая ни одного поражения) начнет серию с одной победой. В случае поражения в финале этой команды вторая серия игр проводиться не будет.

В следующий этап проходит 8 команд, которые победили в финале своей группы.

Точное расписание игр будет зависеть от количества участвующих команд и будет опубликовано до начала турнира.

3.2 Групповой этап

Игры Группового этапа будут проводиться:

- 8-9 апреля;
- 15-16 апреля;
- 22-23 апреля;

Даты проведения этапа могут быть изменены. Новые будут объявлены в Discord-сервере турнира.
<https://discord.gg/SQ2VcCZ>

В этом этапе примут участие 8 команд из Открытой квалификации. Команды будут распределены в 2 группы по 4 команды случайным образом.

Этап будет проводиться в круговом формате с двумя кругами (Double Round Robin) — каждая из команд в группе сыграет две игры (best of 1) с другими командами в группе. За победу в игре команде присуждается одно очко.

В следующий этап проходят 4 команды (по 2 из каждой группы), набравшие наибольшее количество очков. В случае равного количества очков у двух или более команд, фиксируется ничья, которая разрешается:

- Ничья на 2 команды — по результатам личных встреч. При результате личной встреч 1-1 ничья разрешается одной игрой.
- Ничья на 3-4 команды — по результатам встреч между командами внутри ничьи. Команды распределяются по проценту выигранных игр от всех возможных игр с командами внутри ничьи или одним кругом игр Bo1 (best of 1), если это не определит победителя — турниром на выбывание с играми Bo1 (best of 1).

3.4 Плей-офф

Плей-офф будет проводиться 2 мая и 3 мая.

Этап будет проводиться в формате турнира до одного поражения (Single Elimination), полуфиналы в формате до 3 побед (best of 5).

В полуфинале право выбора стороны на 1, 3 и 5 карту в серии получают команды, занявшие первые места в своих группах.

В следующий этап проходят победители полуфиналов.

3.5 Финал

Финал турнира будет проведен 31 мая. Игры пройдут в формате до 3 побед (best of 5).

Право выбора стороны на 1, 3 и 5 карту будет определено броском монеты.

4. Проведение матчей открытой квалификации

4.1. До начала игры

Перед началом всех матчей на сайте www.toornament.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. Если судьями турнира не указано иное.

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) игру следует запустить. 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 капитанам следует заполнить результат своего матча на www.toornament.com, проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках судье турнира.

5. Проведение матчей группового этапа и плей-офф

5.1. До начала игры

Представителю команды нужно следить за информацией о расписании игр в Discord-сервере турнира.

Игроки команды должны находиться в лобби в полном составе в течение 15 минут до времени начала раунда указанного в расписании или обозначенного судьей. 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

Все игроки должны вставать на места соответствующие ролям, указанных ими в заявке. Сверху вниз: Верхняя линия, Лес, Средняя линия, Нижняя линия, Игрок поддержки.

Наблюдатели в лобби не разрешены.

По готовности обеих команд (подтвержденной капитанами) и после подтверждения от судьи турнира игру следует запустить.

В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить игру (выйти в лобби), сообщить об ошибке в Discord-сервере турнира судье турнира. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

5.2. Во время игры

В случае отключения одного из игроков команды капитан команды может поставить игру на паузу и ждать возвращения игрока в течение 30 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после 30 минут паузы — ей засчитывается техническое поражение.

Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

5.3. Окончание игры

По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках судье турнира.

6. 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;
- Игра с чужой учетной записи;
- 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 играх LCL OC. 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.

7. Коммуникация

Правила взаимного общения судей и участников Турнира

- Основной и официальный канал общения это Discord-сервер Турнира: <https://discord.gg/SQ2VcCZ> . Одному представителю 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 могут общаться со своими противниками и судьями турнира в специальных чат-комнатах матча на сайте www.toornament.com;
- 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.

8. Награды

Победители турнира получают следующие награды:

- 1 место в группе - по 5 наборов “сундук+ключ” каждому члену команды
- 2 место в группе - по 3 набора “сундук+ключ” каждому члену команды
- 3 место в группе - по 2 набора “сундук+ключ” каждому члену команды
- 4 место в группе - по 1 набору “сундук+ключ” каждому члену команды

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 Riot Games 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

Организаторы Турнира имеют право вносить изменения в Регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.