

# Технические правила по виду программы

## Hearthstone

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net. Регион учетной записи: Европа.
- 1.3. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. Но, если участник способен выполнять все условия (общаться с судьями в чате, загружать и предоставлять необходимые скриншоты и использовать функционал турнирного движка), то можно использовать и прочие устройства.

### 2. Проведение матчей

- 2.1. Режим игры "Стандартный".
- 2.2. Матчи проходят в формате: «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из заявленных.
- 2.3. При бо3: участники обязаны выбрать три разных игровых класса на весь период группового и финального этапов и предоставить скриншоты колод этих классов не позднее, чем за час до начала первого матча. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются.
- 2.4. При бо5: Участники обязаны выбрать и указать колоды четырех разных классов и предоставить скриншоты колод этих классов не позднее, чем за час до начала первого матча. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в

колоде и названия карт (на русском или английском языке). Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются.

2.5. Все участники, не указавшие классы и сопровождающие скриншоты, или имеющие проблемы с уже загруженными (несоответствие скриншота заявленному классу, неразборчивое изображение) к участию в соревновании не допускаются.

### **3. Процедура бана колод**

3.1. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. Выбранная для бана колода сообщается судье в ЛС. Баны происходят «вслепую», то есть ни один участник не знает, какую колоду забанил его соперник, до того, как сам произвел бан.

3.2. Выбор колод в рамках матча также проводится «вслепую» и не сообщается оппоненту.

3.3. Победившая колода выбывает и до конца матча её нельзя использовать. Проигравший участник может продолжить той же колодой или взять другую, которой еще не одерживал победу в этом матче. Таким образом, матч ведется до того момента, как один из участников одержит по одной победе каждой из не забаненных колод.

### **4. Ход спортивных соревнований**

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере «ЛЧБ» и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»).

4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:

- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить»;

- Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения на соответствующем канале (#название\_дисциплины): - “Игрок А готов к матчу” или “+”.
- 4.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно создать матчевое лобби и отправить приглашение сопернику;
  - У участников есть 10 минут, чтобы зайти в лобби.
- 4.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 4.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Игрок А 2:1 Игрок Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.

## **5. Особые нарушения в игровой дисциплине**

- 5.1. Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него через 5 минут, получает поражение в этом гейме.
- 5.2. Участник, выбравший забаненную, или уже выбывшую колоду, получает поражение в гейме.

## **6. Технические проблемы**

- 6.1. Все баги игры, влияющие на результат матча, или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект участника, со стороны которого произошел баг.