

# Технические правила по виду программы

## StarCraft II

### 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. Каждый участник обязан записывать реплей каждого боя (функция записи реплеев активируется в настройках игры).

### 2. Настройки игры

- 2.1. Формат: “Схватка”. Настройки и скорость матча: все игры проводятся в самом быстром режиме игры.
- 2.2. Участники обязаны:
  - выключить оповещения и установить статус “занят” во время матча;
  - выключить опцию “принимать сообщения чата только от друзей” во время игры на турнире;
  - выключить опцию “принимать приглашения только от друзей” во время игры на турнире;
- 2.3. Во время проведения игр у игроков должна быть включена опция “Автоматически сохранять реплеи”.

### 3. Проведение матчей

- 3.1. Хостом во всех матчах выступает один из игроков, если судьей не сообщено иное.
- 3.2. Хост имеет право начать игру, когда готовы оба участника. Если в игре присутствует судья – игра начинается только после его подтверждения.
- 3.3. Спортивные соревнования проводятся на картах:
  - Acropolis LE
  - Cyber Forest LE
  - Kairos Junction LE

- Kings Cove LE
  - New Repugnancy LE
  - Thunderbird LE
  - Turbo Cruise 84 LE
- 3.4. Выбор карт для матча происходит следующим образом:
- Участник, находящийся слева на странице текущего матча, определяет, кто будет вычеркивать карты первым.
  - Участники поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. В случае матча до двух побед (bo3) матчи играют на трех картах, которые останутся последними. В случае матча до трёх побед (bo5) матчи играют на пяти картах, которые останутся последними.
  - Участник, который вычеркивает второй, выбирает карту на первый гейм, выбор карт на последующие геймы производится поочередно из числа оставшихся карт.
  - В случае, если хост выбрал неправильную карту – игра должна быть пересоздана, с использованием правильной карты.

#### **4. Ничьи**

- 4.1. В случае, если ничья в игре возникает в соответствии с особенностями игрового движка, игра должна быть переиграна.
- 4.2. В случае переигровки гейма каждый игрок обязан выбрать расу, которая была выбрана в изначальном гейме. В случае, если игроком в переигрываемом гейме был выбрана случайная раса – он обязан выбрать ту же расу, которая попала ему в переигрываемом гейме.

#### **5. Ход спортивных соревнований**

- 5.1. 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”).
- 5.2. 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 “+”.
- 5.3. 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.
- 5.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обоих участников. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 5.5. 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.
- 5.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.