

Регламент Турнира «Битвы университетов: Осень '16»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет правила турнира «Битвы университетов: Осень '16» (далее «Турнира») для студенческих команд.

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

Турнир «Битвы университетов: Осень '16» по League of Legends – это совокупность мероприятий и соревнований, направленных на определение сильнейшей студенческой команды осеннего сезона в бесплатной многопользовательской компьютерной игре League of Legends, разработанной делавэрской корпорацией Riot Games (далее «Игра»).

2. ФОРМАТ И ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

- Турнир состоит из стадии отборочных, плей-офф и финала.
- Стадия отборочных проводится онлайн в сети Интернет, на русскоязычном сервере игры. Даты проведения отборочной стадии: 12-13 ноября, с 16:00 до 22:00.
- Стадия плей-офф включает в себя матчи четвертьфинала и полуфинала. Проводится онлайн в сети Интернет на турнирном сервере игры. Даты проведения плей-офф: 16 и 18 ноября, с 18:00 до 24:00.
- Финал пройдет автономно на одной из площадок г. Санкт-Петербурга 27 ноября.
- Соглашаясь на участие в Турнире, команды подтверждают, что будут доступны в указанные временные отрезки.
- Формат Турнира – олимпийская система с выбыванием после поражения в одном матче (single elimination).
- Матч за третье место не проводится. Команды, проигравшие в полуфиналах, занимают 3-4 место.
- В случае прохождения в плей-офф стадию Турнира нескольких команд из одного вуза, такие команды помещаются в одну пару в 1/8 финала.

- Все матчи в сетке отборочного этапа играют в формате ВО1 (до первой победы), плей-офф и финалы – ВО3 (до двух побед).
- Подробное расписание матчей и сетка будет опубликована на сайте Battlegrounds <https://battlegrounds.ru.leagueoflegends.com/bu> . Расписание матчей плей-офф стадии и финалов также будет доступно на официальном киберспортивном сайте League of Legends <http://ru.lolesports.com/>.
- Все матчи Турнира проходят на карте Ущелье призывателей (Summoner's Rift), режим игры – Выбор для турнира (Tournament Draft).
- Все матчи турнира проходят на патче 6.22.

3. СОСТАВ КОМАНД И ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

- Команда включает в себя от 5 до 9 игроков русскоязычного сервера с активными аккаунтами.
- Полуфинал и финал: команда состоит из 5 игроков основы и 1 игрока запаса. Пять из шести игроков должны изначально числиться в составе команды на платформе Battlagrounds. В течение 4 часов после квалификации в топ-8 команд капитан обязан предоставить информацию о составе Организаторам.
- Всем игрокам команды должно быть полных 16 лет на момент регистрации.
- Все члены команды, включая запасных, должны быть студентами не в академическом отпуске в одном вузе одной из следующих стран: Азербайджана, Армении, Беларуси, Казахстана, Киргизии, Молдовы, России, Таджикистана, Туркмении, Узбекистана, Украины.
- Игрок не может состоять более, чем в одной команде.
- Каждый член команды до 18:00 11 ноября обязан заполнить анкету, предоставив достоверные данные, по ссылке: <https://forms.ru.leagueoflegends.com/form/battles-of-universities-2016>
- Изменение состава команды невозможно после регистрации команды на турнир.
- При необходимости команды могут использовать запасных игроков, заявленных организаторам до начала Турнира.
- 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.
- На участников Турнира распространяются все условия использования Игры:
<http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsofuse>
<http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/eula>
<http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/privacy>

- Игроки, участвовавшие хотя бы в одном матче в одном из двух последних сплитов LCL, а также находящиеся в официальном бан-листе Riot Games, не допускаются к участию в турнире.

4. РЕГИСТРАЦИЯ НА ТУРНИР

- Регистрация на Турнир доступна с 3 ноября, 18:00(МСК) по 11 ноября, 18:00 (МСК) на [странице битв университетов](https://battlegrounds.ru.leagueoflegends.com/bu) <https://battlegrounds.ru.leagueoflegends.com/bu>.
- Регистрацию команды на турнир может осуществить только капитан команды.
- Капитану следует завершить регистрацию команды до окончания периода регистрации на турнир.
- Каждый член команды обязан заполнить анкету участника, предоставив достоверные данные, по ссылке: <https://forms.ru.leagueoflegends.com/form/battles-of-universities-2016>
- Капитан команды обязан удостоверить, что все игроки команды соответствуют требованиям турнира и заполнили анкету участника.
- Если часть игроков команды не соответствуют требованиям турнира — они могут быть исключены из команды администрацией турнира. Если после этого в команде остается менее 5 игроков — команда может быть не допущена до турнира.

5. КОММУНИКАЦИЯ

5.1. КАНАЛЫ СВЯЗИ

Коммуникация с участниками турнира осуществляется по следующим каналам:

- Электронная почта — на указанный адрес электронной почты капитан команды получает письмо с подтверждением регистрации, временем начала следующего раунда, кодами матчей.
- Чат-комната турнира — в ней капитан получает информацию о текущем этапе турнира, а также может задать свои вопросы.
- Чат с администратором турнира — в нем капитан может задать вопросы по конкретной ситуации, предъявить претензию или получить информацию. Только капитан может официально предъявлять претензии по ходу турнира или запрашивать необходимую ему информацию.
- Skype – начиная с плей-офф стадии, общение с судьями Турнира происходит в Skype и в игровом лобби.

5.2 Правила взаимного общения организаторов и участников Турнира

- Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам Турнира.
- Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов запрещены, и могут привести к дисквалификации команды.
- Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил Регламента и по требованию судьи или комментатора Турнира должно быть прекращено.

6. ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧЕЙ ТУРНИРА

6.1. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

- После закрытия регистрации и формирования сетки капитан команды получит письмо на указанный адрес электронной почты с кодом матча турнира.
- Для стадии плей-офф: при необходимости судья также может поручить создание лобби игрокам. В таком случае, настройки лобби должны быть следующими:
Карта: Ущелье призывателей (Summoner's Rift);
Размер команды: 5;
Разрешить наблюдателей: Лобби (Lobby Only);
Тип игры: Выбор для турнира (Tournament Draft);
Регион: EU1 (при проведении матчей на серверах NA Tournament или SA Tournament);
- Не ранее, чем за 30 минут, и не позднее, чем за 10 минут до начала раунда капитану следует присоединиться к чат-комнате турнира.
- Не позднее, чем за 10 минут до начала раунда капитану следует создать игровое лобби, используя код матча, и пригласить остальных членов команды.
- Расположение игроков команд в лобби транслируемой игры должно быть в следующем порядке сверху вниз: Верхняя линия, Лес, Средняя линия, Стрелок, Поддержка.
- После присоединения остальных членов команды следует ожидать команду противника.

6.2. НЕЯВКА

- Для отборочной стадии: Команда, не присутствующая в полном составе (5 и более игроков) в лобби матча в течение 10 минут от начала раунда получает техническое поражение.
- Для плей-офф стадии: Команды обязаны быть в лобби за 15 минут до начала. Опоздания на 5, 10 и 15 минут наказываются снятием одной блокировки чемпиона с команды. В случае опоздания одной из команд более, чем на 15 минут, ей присуждается техническое поражение в серии матчей. В силу формата Турнира техническое поражение означает выбывание из него.

- Для финала: Команды обязаны быть в лобби за 15 минут до начала. Опоздания на 5, 10 и 15 минут наказываются снятием одной блокировки чемпиона с команды. В случае опоздания одной из команд более, чем на 15 минут, ей присуждается техническое поражение в партии.
- В случае неявки оппонентов, команде следует оставаться в игровом лобби в полном составе до обновления турнирной сетки или в течение 15 минут от времени начала раунда.

6.3. НАЧАЛО МАТЧА

- В случае наличия обеих команд в полном составе в игровом лобби капитанам команд следует поприветствовать друг друга, убедиться в готовности начать игру и начать её.
- Игру следует начать не позднее, чем в течение 10 минут от начала раунда.
- Начало транслируемых игр осуществляется только по команде судьи или комментатора Турнира. Запрещено начинать транслируемую организаторами игру при отсутствии в лобби всех наблюдателей.
- Для плей-офф стадии: матчи серии проходят один за другим с перерывом не более 15 минут.

6.4. Выбор стороны

- Для отборочных и плей-офф стадии: Сторона, которую следует занять команде, указана в письме с информацией о раунде. В лобби синяя сторона находится слева, красная – справа. Во второй игре команды меняются местами. При необходимости третьей игры следует повторить расположение из первой игры.
- Для финала: право выбора стороны на карте в первой игре серии определяется броском монеты. Во всех последующих играх команды получают право выбора по очереди. Бросок монеты осуществляется организаторами Турнира в период между стадией плей-офф и финалом. Результаты броска заблаговременно объявляются капитанам команд. По умолчанию выбранной стороной считается синяя.

6.5. ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

- В случае остановки игры на этапе выбора чемпионов (1 и более игроков покинули игру) следует вновь создать игровое лобби, начать игру и повторить уже сделанные выборы чемпионов и баны.

6.6. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

- Сторонним наблюдателям и запасным игрокам не разрешено присоединяться к игре.

- Каждая команда вправе поставить паузу, исключительно по техническим причинам, не более чем на 15 минут (половина времени паузы). В случае необходимости дальнейшей остановки игры, команда может пользоваться временем противника, но только по обоюдному согласию капитанов команд; в случае несогласия капитана команды противников, игра обязана быть продолжена, несмотря на технические проблемы игрока(ов). Также пауза может быть продолжена на дополнительное время по решению судьи.
- Команда обязана сообщить о паузе сообщением в чате и затем объяснить ситуацию в чат-комнату турнира или конференцию Skype. В случае микропауз/пауз на старте загрузки игры (не дольше 60 секунд), достаточно изложить суть проблемы в чат игры. В случае паузы более чем 60 секунд команда, которая поставила паузу и не сообщившая причину паузы, по решению судьи может получить техническое поражение.
- В случае, если технические проблемы затрагивают всех игроков и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку с такими же выбранными и заблокированными чемпионами или с другими по просьбе команд.
- Запрещено использовать паузу во время командных драк, в которых участвуют 3 и более игроков с каждой стороны.

6.7. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры.
- По окончании всех игр раунда, капитану следует покинуть чат-комнату раунда и повторить действия в пунктах 6.1–6.6 для следующего раунда.

7. ТУРНИРНЫЙ СЕРВЕР И ИГРОВЫЕ АККАУНТЫ.

- Матчи плей-офф стадии и финала будут проходить на турнирном сервере игры.
- Данные турнирных аккаунтов (логин и пароль), а также ссылки на скачивание турнирных клиентов будут предоставлены капитанам команд как минимум за день до начала стадии плей-офф.
- Все игроки, включая запасных, должны держать оба турнирных игровых клиента (основной и резервный) установленными и обновленными.
- Запрещено предоставлять доступ к аккаунту сторонним лицам, а также осуществлять любые другие действия с аккаунтами, запрещенные соглашениями League of Legends (см. пункт 2)

8. ИЗМЕНЕНИЯ В РАСПИСАНИИ ТУРНИРА

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

9. НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ТУРНИРА И СУДЕЙСТВО

9.1 НАРУШЕНИЯ

Нарушение правил турнира может привести к дисквалификации игрока или команды. К нарушениям относятся:

- Нарушения кодекса призывателя.
- Оскорбление оппонентов или судей турнира.
- Умышленное исключение игроков команды противника или судей турнира из лобби.
- Изменение выбора чемпионов или банов в случае пересоздания игрового лобби
- Флуд в чат-комнате турнира, создание помех для проведения турнира.
- Использование чужих аккаунтов.
- Нарушение правил использования паузы.
- Использование скриптов, ботов, программных ошибок и др.

9.2 СУДЕЙСТВО

- Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды.
- Переписка с организаторами Турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может быть наказана дисквалификацией команды.
- В случае нарушения правил оппонентами капитану команды следует поставить игру на паузу и обратиться к администратору турнира в чат-комнате турнира.
- Жалоба после окончания игры должна быть предоставлена судье по официальным каналам коммуникации 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 чат-комнаты турнира, чата с капитаном команды или Skype.
- Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей, является окончательным.
- Дисквалифицированная команда теряет право на получение наград за турнир, из которого она была дисквалифицирована.
- Если вы заметили существенные нарушения в проведении турнира или имеете доказательства несправедливого решения судьи, жалобу можно подать через специальную форму, которая будет рассмотрена организаторами Турнира в течение трех дней <https://forms.ru.leagueoflegends.com/form/tournaments-claim-16>

10. ТРАНСЛЯЦИИ МАТЧЕЙ

- Некоторые матчи Турнира могут транслироваться организаторами с участием профессиональных комментаторов на канале Riot Games RU2: <http://www.twitch.tv/riotgamesru2>
- Организаторы оставляют за собой право выбирать и пересматривать выбор транслируемых матчей по своему усмотрению.
- Команды имеют право транслировать матчи от своего лица на собственных информационных ресурсах и каналах с задержкой не менее 5 минут. Любые наблюдатели, кроме официальных, запрещены.

11. ПОЛУЧЕНИЕ КОМАНДАМИ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

- По результатам Турнира команды имеют возможность выиграть денежное вознаграждение, размер которого зависит от места, занятого на Турнире.
- Распределение призового фонда:
1 место – 500 000 рублей
2 место – 300 000 рублей
3-4 место – 100 000 рублей
- Денежный приз распределяется в равных долях для каждого игрока команды, принявшего участие в Турнире, или же другим образом, согласованным участниками команды с организаторами.
- Получатели денежного приза должны иметь банковский счет и быть старше 18 лет. В противном случае денежный приз отправляется родителю или опекуну участника Турнира.

- Выплата денежных призов осуществляется российским филиалом компании Riot Games в течение 30 календарных дней после финала Турнира. При этом, выплата может быть задержана по причине несвоевременного предоставления командами банковских реквизитов.

12. 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.