**Технические правила соревнований по HearthStone.**

Ваше участие подразумевает ознакомление и согласие с действующими: положением, регламентом и техническими правилами соревнования. Ознакомиться с ними вы можете на официальном сайте в разделе «Правила».

**1. Общая информация**

1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Blizzard Battle.net. Регион учетной записи: Европа.

**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 регистрации на соревнование участник заявляет колоды разных классов и соответствующие скриншоты к ним, демонстрирующие полноценный состав состав каждой колоды. Скриншоты колод должны содержать изображения заголовков всех имеющихся в колоде карт, количества экземпляров карт в колоде и названия карт (на русском или английском языке). До конца соревнования участник обязуется использовать только заявленные колоды, без права каких либо изменений.

2.4. 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. В начале каждого матча оба участника определяют, какую одну колоду забанить сопернику. Определение банов происходит следующим образом:
2.5.1. Каждый игрок передаёт список своих классов
2.5.2. Игроки подбрасывают монетку
2.5.3. Победивший игрок банит первым

2.6. 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 забаненых колод.

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

**3.Формат проведения**

3.1 Формат проведения: Олимпийская система до двух поражений, матч – серия до двух побед..

**4. Фиксация результатов матча**

4.1 По окончанию матча, оба игрока должны подойти к судье соревнований и огласить результаты каждого гейма – колоды сторон и результат гейма, а так же общий результат матча.

**5.Оспаривание результатов матча**
5.1. Участник обязан делать и сохранять до конца своего участия в турнире скриншоты всех побед и нарушений оппонентов.
5.2. В случае, если участники оспаривают итоги встречи и ни у одного нет скриншотов по всем победам, оба участника получают техническое поражение во встрече.

**6. Запрещено**

6.1. Запрещается намеренное введение в заблуждение администрации турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.

6.2. Запрещаются любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе неигровым путём.

6.3. Оскорблять противников, других участников и официальных лиц соревнований. Отправлять избыточные сообщения (флудить) во внутриигровой «чат».

6.4. Вести себя неспортивно. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей, и включает в себя некорректное поведение, саботирование игр соревнования и т.п.

6.5. Использование запрещенных программ. Дектрекеры запрещены на Lan-соревнованиях.

6.6. Играть с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

6.7. Подглядывание. Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.

6.8. Намеренно разрывать соединение с сервером. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

6.8. Наблюдать за игрой разрешено только официальным стримерам. Внутриигровые зрители запрещены.

**7. Дисциплинарные санкции**

7.1. Участник, покинувший гейм и не вернувшийся в него (по любой причине), получает поражение в этом гейме.

7.2. За задержку начала, или продолжения матча более чем на 15 мин. может быть присуждено техническое поражение.

7.3. Участник, выбравший забаненую, или уже выбывшую колоду, получает автоматическое поражение в гейме.

**8.Технические проблемы**

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