**Регламент МССИ по компьютерному спорту.**

**Вид программы: Hearthstone**

**Общее положение**

1. Участники должны использовать одну учетную запись в течение соревнования.

2. Все участники должны иметь аккаунт BattleNet.

3. Участники должны использовать один и тот же игровой ник в течение соревнования.

4. Участники должны использовать тот же игровой ник, который был указан в заявке.

5. Участники имеют право использовать свои игровые девайсы.

6. Участники обязаны зарегистрировать колоды на соревнования не позднее, чем за день до начала соревнований. Информация о регистрации колод будет размещена в официальной группе Вконтакте Московской студенческой киберспортивной лиги: https://vk.com/mscleague

**Формат матчей и система проведения соревнований**

Play-off: Online, Single-Elimination, BO3

Финал, матч за 3е место: Lan, Single-Elimination, BO3

1. Любые переносы матчей со стороны участников соревнования запрещены.

2. Победителем соревнований становится команда, одержавшая победу в  финальном матче соревнований.

**Настройки игры**

1. Версия игры: лицензионная версия Hearthstone, последний официальный патч.

2. Игры проводятся в режиме «Стандартный» Conquest.

3. После игры победитель обязан поменять свою колоду. Проигравший игрок может либо поменять колоду, либо оставить прежнюю.

4. Баны проходят на https://hs.crasher.ch/deckselect/.

5. Каждый участник турнира должен зарегистрировать 3 колоды для bo3 матчей.

6. Участника обязаны пустить судью в лобби матча, если он заявил о своем желании  присутствовать в матче.

7. Участники обязаны дождаться официальных комментаторов, если те уведомили их  о желании присутствовать на матче.

8. Замены разрешены только между раундами. Замены по ходу матча/серии  запрещены.

9. Игрок замены должен играть с идентичными колодами участника из основного состава.

**Паузы и технические проблемы**

1. Во время встречи с оппонентом допускается один перерыв на 3 минуты, который может быть осуществлен, когда оба игрока находятся в меню выбора колод. Игрок, желающий воспользоваться перерывом, обязан оповестить оппонента о необходимости отлучиться. Если отлучившийся игрок не вернулся через три минуты, он может получить техническое поражение.

2. Каждая команда имеет право на использование технической паузы общей длительностью не более пяти минут.

3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, участник обязан сообщить об этой проблеме судье.

4. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств/компьютера/ноутбука.

5. При грубом нарушении игры судья может аннулировать счет игры. По решению судьи может быть назначена переигровка матча или техническое поражение в матче.

**Запрещено**

1. Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Правилам игры Hearthstone.

2. Использование «багов» игры.

3. Нахождения в игре посторонних лиц.

4. Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований.

5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляции матча, принятие подсказок со стороны и т.п.

6. Намеренный разрыв соединения с сервером. Намеренным разрывом соединения считается таковой без основательных и явным образом указанных причин.

7. Замена состава колод; если колоды игрока будут отличаться от указанных в заявке, игрок получает дисквалификацию.

8. Начало игры, если соперник не готов.

9. Ввод в заблуждение судейской коллегии путем обмана и различных махинаций.

10. Использование игровых ников, прямо или косвенно содержащих нецензурную лексику.

11. Отправка необоснованно большого количества сообщений в чат в каналах Discord'а и игры.

12. Употребление алкоголя, допинга, запрещенных законодательством страны, препаратов и наркотиков во время игр и мероприятий запрещено на всем протяжении турнира. В процессе участия в состязании игроки не должны находиться под воздействием психотропных веществ или алкоголя.

13. Если игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, это дает право Организатору турнира дисквалифицировать игрока без предупреждения и наказать игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

**Верификация, порядок прохождения верификации**

*Верификация онлайн формата.*

1. Верификация будет проходить на официальном дискорд-сервере МСКЛ. Для участников будут сделаны голосовые комнаты с названиями их команд. Все участники состава (в том числе и замены) обязаны будут зайти в голосовой канал и включить свои камеры (с телефона или компьютера). На камеру участники должны показать свой студенческий билет, а также развернуть камеру и показать свой монитор, развернуть HS, и совершить определенные действия (например, подвигать мышкой) по указанию судьи. Команды, непрошедшие верификацию, не допускаются до соревнований.

*Верификация лан формата.*

1. Верификация - процесс подтверждения участниками соревнований данных, подаваемых при регистрации, а также подтверждения участниками соблюдения правил регламента

2. По прибытию на площадку соревнований, участник соревнований должен пройти процедуру верификации.

3. Участник соревнований обязан предъявить продленный студенческий билет судье для полной сверки данных с данными в заявке. Если у игрока нет студенческого билета, то

участник может пройти верификацию с помощью документа из учебного заведения с печатью и документом, удостоверяющим личность.

4. Судья соревнований вправе запрашивать любую информацию, необходимую ему для проведения верификации участников.

5. Каждый участник обязан пройти верификацию до начала матча.

6. Верификация начинает за 30 минут до старта первого матча.

7. Каждый участник имеет право настроить свое игровое место и настройки игры строго до начала турнира.

8. Команды, не прошедшие верификацию, не допускаются до соревнований.