**Регламент МССИ по компьютерному спорту.**

**Вид программы: League of Legends**

**Общее положение**

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

2. Все участники должны иметь аккаунт Riot.

3. Минимальный уровень аккаунта 30.

4. Участники должны использовать один и тот же игровой ник и Riot Id в течение соревнования.

5. Участники должны использовать тот же игровой ник и Riot Id, который был указан в заявке.

6. Участники имеют право использовать свои игровые девайсы.

**Формат матчей и система проведения соревнований**

Play-off: Online - Single-Elimination, BO1

Финал, матч за 3е место - 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. Правила создания лобби:

2. Все Игроки обязаны поставить режим «В сети».

3. Лобби создается в режиме «Выборе для турнира» (Tournament Draft).

4. Лобби в игре создается Капитаном Команды, что выше своего соперника находится в встрече турнирной сетки.

5. После создания лобби капитан верхней команды приглашает в него капитана нижней команды.

6. Наблюдатели только из лобби

7. Карта: «Ущелье призывателей» (Summoner's Rift). Сервер: RU.

8. Пики и баны происходят на клиенте игры.

9. При согласии обеих команд пики и баны возможно сделать сайте [prodraft.leagueoflegends.com](http://prodraft.leagueoflegends.com/) .

10. Выбор стороны и право пика предоставляется верхней команде в паре. Далее сторону выбирает проигравшая команда.

**Паузы и технические проблемы**

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

2. В случае возникновения технических неполадок у игроков, команда может использовать для их решения техническую паузу. Если проблема со стороны игрока так и не будет решена, то по окончании паузы матч продолжается.

3. В случае возникновения технических неполадок у игроков, участник обязан сообщить об этой проблеме судье незамедлительно, при сообщении технической проблемы после завершения матча она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

4. Если у игрока во время стадии пиков и банов произошли технические неполадки, то игра должна быть пересоздана, но с теми же пиками и банами.

5. Организатор турнира не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих участнику устройств.

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

**Запрещено**

1. Любые действия, противоречащие данным регламентом, а также правилам игры League of Legends.

2. Использование «багов» игры.

3. Нахождения в игре посторонних лиц.

4. Оскорбления в адрес противников, 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. Начало игры неполными составами.

8. Использование программ, влияющих на игровой процесс (например, wallhack).

9. Начало игры, если соперник не готов.

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

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

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

15. 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.

17. 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.

18. Создание лобби не капитаном команды.

**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 LOL, 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.