



**Технические правила  
Всероссийской киберспортивной лиги  
по дисциплине  
«Hearthstone»**

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1 Участники должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Лиги.

1.2 Версия игры: Новейшая официальная версия игры Hearthstone.

1.3 Кроме Участников матча в игре присутствовать могут только официально заявленные представители, в том числе Судьи, Комментаторы и Обсерверы официальных трансляций.

1.4 Начало – в будние дни в 16:00, в выходные дни 10:00

1.5 Основные ресурсы - официальный сайт Российского движения школьников (рдш.рф), официальная группа Лиги «Киберспорт РДШ» в социальной сети «ВКонтакте» (vk.com/kiber\_igra), мессенджер Telegram (t.me/cyberleague\_rus\_bot), платформа проведения Лиги «VK Play» (vkplay.ru).

## **2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ**

2.1 Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один тот же никнейм.

2.2 Участник может участвовать в Лиге только в одной Команде, только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним Участником Лиги. Запрещены любые действия, направленные

на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях Участник обязан сразу же проинформировать Организатора.

2.3 Участник должен использовать только игровой ник, который был указан в заявке.

2.4 Каждый Участник обязан уважительно относиться к Организаторам Лиги и его Участникам.

2.5 Участникам Лиги запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции.

2.6 За нарушение требований технических правил Команда или Участник могут быть дисквалифицированы.

## **3. СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ**

3.1. Дисциплина проходит в 1 день.

3.2. Формат сетки — Single-Elimination;

3.3. Формат матчей — bo3.

3.4. Число игровых дней — 1;

3.5. Максимальное число Команд — 128.

3.6. Минимальное число Команд — 8.

3.7. Участники обязаны, получив от судьи информацию о том, что их игра будет транслироваться на стриме, добавить в друзья аккаунт обсервера (хотя бы один Участник от Команды).

3.8. Команды, чей матч будет транслироваться на стриме, не стартуют свой матч без указаний от судьи.

- 3.9. Матч проходит между двумя Участниками.
- 3.10. Матчи квалификаций проводятся в формате в формате во3 с банами.
- 3.11. Баны проходят на <https://hs.crasher.ch/deckselect/>.
- 3.12. Игры проводятся в режиме «Стандартный» Conquest.
- 3.13. После игры победитель обязан поменять свою колоду. Проигравший Участник может либо поменять колоду, либо оставить прежнюю.
- 3.14. Каждый Участник обязан при регистрации указать 3 колоды разных классов, с сайта yautears.com.
- 3.15. Пауза между матчами должна составлять не больше 15 минут. Именно столько времени дается Участникам на предоставление скриншота с результатом прошлой игры, поиск и ожидание оппонентов. Таймер в 15 минут начинает отсчитываться с момента, когда все Участники, для которых был назначен матч, доиграли предыдущие матчи.
- 3.16. После окончания игры Участник, победившей в матче, обязан отправить результаты матча судьям.

#### **4. ПАУЗЫ В ИГРЕ, ДИСКОННЕКТЫ, ПЕРЕИГРОВКИ**

- 4.1 Паузы в игре невозможны.
- 4.2 При дисконнекте всех Участников с сервера назначается переигровка. При дисконнекте одного Участника во время загрузки матча, он может запросить переигровку, предоставив скриншот.
- 4.3 «Дисконнектом» считается любой разрыв сетевого соединения во время матча из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п. Участник, отключившийся от игры, имеет право вернуться в игру, при наличии такой возможности.
- 4.4 Все претензии по результату игр принимаются к рассмотрению в течение 9 минут после окончания игры. Если претензий в течение 10 минут указанного срока не поступает, то результат игр пересмотру не подлежит.

#### **5. ЗАПРЕЩЕНО**

Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Лиги, а также пользовательскому соглашению игры.

5.1 Полный и актуальный список запрещенных действий описан в Регламенте

5.2 Другие запреты:

5.2.1 Замена состава колод; если колоды Участника будут отличаться от указанных в заявке, Участник получает дисквалификацию.

5.2.2 Игра забаненной колодой или колодой, которой Участник выиграл;

при использовании таких колод Участнику засчитывается поражение в этой игре.

## **6. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ АПЕЛЛЯЦИЙ**

6.1. Все претензии касательно нарушения правил игры или результатов игры принимаются только при наличии скриншотов, «демок», записей с экрана или записей с трансляции.

6.2. Все претензии принимаются в течение 10 минут после окончания матча. По истечению 10-минутного срока претензии не рассматриваются.

6.3. Решения Организатора по любой ситуации, включая не описанные в настоящем Регламенте, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

## **7. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ УЧАСТНИКОВ, НАРУШЕНИЯ**

7.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к Организаторам Лиги,

к официальным лицам и к другим Участникам и Командам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных слов и выражений. Любые завуалированные оскорбления – аббревиатуры, символы, смайлики в процессе игры могут привести к дисквалификации Команды.

7.2. Нецензурная брань является грубым нарушением правил поведения. За первое нарушение Организатор вправе выдать предупреждение, за второе - назначить техническое поражение в матче, за третье – дисквалифицировать Участника или Команду с Лиги.

7.3. Запрещено использование аккаунта другого Участника Лиги или любого другого аккаунта, не указанного в заявке.

7.4. Запрещается иметь больше одного аккаунта для участия в Лиге.

7.5. За нарушение пунктов 7.3 и 7.4, Участник или Команда будет дисквалифицирована с Лиги.

7.6. Запрещено написание “gg” в чат с любой целью, кроме признания собственного поражения.

7.7. В матче, выбранном на официальную трансляцию, Командам запрещено сдаваться.

7.8. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие Регламенту Лиги, а также пользовательскому соглашению игры.

## **8. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

8.1. Пересмотр итогов проведенных игр по любым причинам после их утверждения Организатором не допускается.

8.2. Иные вопросы, не урегулированные настоящим Регламентом, разрешаются Организатором самостоятельно. Такие решения носят обязательный характер для всех Участников Лиги и не подлежат

обжалованию.

8.3. Организатор имеет право изменять и дополнять Регламент в любое время без предварительного уведомления об этом изменении Участников.

О таких изменениях Организатор уведомляет Участников путем размещения информации в официальных информационных ресурсах, указанных в Положении. Продолжение Участником участия в Лиге после изменения правил признается его согласием с такими изменениями.