

# **Правила турнира**

## **«M.Game Kombat Kup PC»**

### **1. Общая информация**

- 1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящего Регламента.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

### **2. Права и обязанности участников.**

- 2.1. Минимальный возраст участников соревнований – 18 лет. Возраст устанавливается на дату начала отборочных соревнований. В соревнованиях могут принимать участие граждане любых стран, как мужчины, так и женщины.
- 2.2. При регистрации на отборочные соревнования на платформе PC участник указывает в соответствующем поле свой Steam аккаунт. Играть с другого аккаунта участник не имеет права. Аналогично невозможна ситуация, когда с зарегистрированного аккаунта будет играть другой участник соревнований. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 2.3. Участники обязаны общаться с официальными лицами соревнований и другими участниками соревнований на русском языке.
- 2.4. Участники, предоставившие официальным лицам соревнований любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации.
- 2.5. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с официальными лицами соревнований. В частности, вся информация, переданная официальным лицам соревнований или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Оргкомитета.
- 2.6. Участники соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.

- 2.7. Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.
- 2.8. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.
- 2.9. Участники, которые заняли призовые места, по запросу Оргкомитета должны направить в Оргкомитет фотографии/сканы паспортов или иных документов, которые в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, являются документами, удостоверяющими личность гражданина Российской Федерации.
- 2.10. В дни проведения матчей соревнований, участник, подавший заявку на соответствующий этап, обязан до начала матчей подтвердить свое участие и по запросу организаторов предоставить на ознакомление официальным лицам оригинал документа, который в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, является документом, удостоверяющим личность участника.
- 2.11. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках соревнований.
- 2.12. Участникам соревнований запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику дисциплин соревнований, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
- 2.13. В случае возникновения форс-мажора, который помешает участнику участвовать в финале соревнований, он обязан сразу же проинформировать об этом организаторов.

### **3. Формат и система проведения финального соревнования**

- 3.1. Соревнования проходят на турнирном движке <https://esports.mail.ru/>. Все участники обязаны зарегистрироваться на турнирном движке и должны явиться в указанные даты и время на место проведения соответствующего отборочного этапа.
- 3.2. Дата проведения финального соревнования: 15.06.2019 г.  
Начало финального соревнования в 12:00 по московскому

времени. Целью финального соревнования является определение победителя и призеров соревнования.

- 3.3. Формат турнира финального соревнования: олимпийская система (single elimination), bo5 (до трёх побед). Каждый бой длится до победы в трех раундах. Время раунда: 90 секунд.
- 3.4. Жеребьевка финального соревнования проводится без предварительного посева участников.
- 3.5. Максимальное время задержки начала матча по вине участника - 10 минут после старта текущего раунда.
- 3.6. Каждый матч играется строго по расписанию. Матчи, с которых ведется официальная трансляция, стартуют исключительно по команде судьи. Расписание на каждый раунд можно будет посмотреть после формирования сетки на турнирном движке. Пример:



- 3.7. После окончания матча участники должны сообщить судьям результат. Участники обязаны делать скриншоты своих побед, сохранять их до конца соревнований и загружать их в свои матчи. На скриншоте должен быть отображен результат боя и виден никнейм участника. Если оппонент ушел, не подтвердив результат матча или судья в течение 5 минут после загрузки скриншотов, не продвинул победившего участника по сетке, участник должен обратиться к судье и указать на свой матч.

#### 4. Настойки игры

- 4.1. Соревновательный режим: ВКЛ. Чтобы включить соревновательный режим необходимо выбрать режим игры **Закрытый (Private)** -> **1на1 (1v1)** -> включить в настройках соревновательный режим (**Kompetitive Mode**). Спец.приемы турнирного режима могут отличаться от спец. приемов в обычной игре.
- 4.2. Выбор арены: случайным образом.

- 4.3. Выбор сторон (P1/P2) осуществляется самими участниками перед началом боя. Если игроки не могут самостоятельно распределить стороны, судья распределяет стороны случайным образом.
- 4.4. Разрешено назначать любые комбинации кнопок на одну кнопку ("hotkeys", "button mapping") через меню игры. Назначение кнопок с использованием сторонних программ или аппаратных решений запрещено.
- 4.5. Выбор персонажей и настройка управления осуществляется самими участниками перед началом боя. Игроки несут полную ответственность за выполнение всех настроек и проверок до начала матча.
- 4.6. Победитель игры сохраняет персонажа и вариацию в следующей игре. Проигравший имеет право сменить персонажа и/или вариацию в следующей игре.
- 4.7. Участник может использовать слепой пик (hidden cursor) для первой игры.

## **5. Запреты**

- 5.1. Судья соревнования может устанавливать или снимать ограничения на использование тех или иных персонажей до начала соревнований. Об этом судья сообщает перед началом соревнований.
- 5.2. Запрещено аппаратное переназначение кнопок, в том числе с помощью программируемых контроллеров. Использование функции autofire (turbo) у контроллеров с такой функцией запрещено.

## **6. Канал для связи**

- 6.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/M2gXptU> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт "Написать сообщение"). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать

себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”.

- 6.2. Во время проведения соревнования со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно участник, который участвует в соревновании.

## **7. Судейство**

- 7.1. Судьи могут принять решение о переигровке любого матча.
- 7.2. В случае, если технические проблемы затрагивают всех участников и продолжать матч становится невозможно, судья вправе перенести матч или назначить переигровку.
- 7.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
- 7.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
- 7.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю санкций вплоть до дисквалификации.
- 7.6. Все претензии, связанные с нарушением правил игры во время матча, подаются в течение 10 минут после окончания матча матчевому судье, другие жалобы рассмотрению не подлежат.
- 7.7. Для обращения в Оргкомитет или к Главному судье соревнований используется электронная почта [mkkup@inbox.ru](mailto:mkkup@inbox.ru). В теме письма нужно указать “В Оргкомитет соревнований” или “Главному судье соревнований”.

## **8. Технические проблемы**

- 8.1. В случае общей ошибки "Игровая сессия недоступна" игроки должны перезапустить игру (bo3), но не целый матч. Оба участника матча обязаны предоставить скриншот данной ошибки, во избежание разногласий в случае возникновения протеста.
- 8.2. В случае дисконнекта игрока, он получает техническое поражение за игру, но только за один раунд в игре. Тем не менее, он может продолжить матч в следующей игре текущего матча (при формате bo3 или bo5). Отключившиеся игроки должны переподключиться к своему оппоненту в течение 5 минут. Рекомендуем делать скриншоты дисконнектов, во

избежание разногласий с оппонентом в протесте.

- 8.2.1. Невозможность подключиться к оппоненту. Если игрокам не удастся подключиться друг к другу, чтобы сыграть матч, то судьями будет предложено проверить обоим игрокам связь с оппонентом в следующем матче. Тот игрок, которому не удастся подключиться как к текущему оппоненту, так и к оппоненту в следующем матче, получит техническое поражение. Если оба игрока не могут подключиться к оппоненту в следующем матче, то оба игрока будут дисквалифицированы.