

## Технические правила по виду программы StarCraft 2

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига»

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисах Blizzard Battle.net. Регион учетной записи — Европа.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревновании только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

### 2. Настройки игры

- 2.1. Формат: «Схватка». Настройки и скорость матча: все игры проводятся в самом быстром режиме игры.
- 2.2. Участники обязаны:
  - выключить оповещения и установить статус «занят» во время матча;
  - выключить опцию «принимать сообщения чата только от друзей» во время игры на турнире;
  - выключить опцию «принимать приглашения только от друзей» во время игры на турнире;
- 2.3. Во время проведения игр у игроков должна быть включена опция «Автоматически сохранять реплеи». Участники обязаны сохранять все реплеи своих игр вплоть до окончания своего выступления на турнире.

### 3. Проведение матчей

- 3.1. Участник, находящийся в текущем матче выше в турнирной сетке создаёт матч (является хостом), если судьей не сообщено иное.
- 3.2. Хост имеет право начать игру, когда готовы оба участника. Если в игре присутствует судья — игра начинается только после его подтверждения. Матч, начатый без судьи, должен быть переигран.

### 3.3. Соревнование проводится на картах:

- 10000 Feet
- Celestial Enclave
- Mothership
- Old Republic
- Ruby Rock
- Taito Citadel
- Tourmaline
- White Rabbit
- Winter Madness

### 3.4. Выбор карт для матча происходит следующим образом:

- участник, находящийся выше в турнирной сетке, определяет, кто будет вычеркивать карты первым;
- участники поочередно вычеркивают из списка карт по одной карте. В случае матча до двух побед (bo3) матчи играются на трех картах, которые останутся последними. В случае матча до трёх побед (bo5) матчи играются на пяти картах, которые останутся последними;
- участник, который вычеркивает второй, выбирает карту на первый гейм, выбор карт на последующие геймы производится поочередно из числа оставшихся карт;
- в случае, если хост выбрал неправильную карту — гейм должен быть пересоздан с использованием правильной карты. Претензии по вопросу неправильной карты не принимаются по прошествии одной минуты с начала матча.

## 4. Ничьи

4.1. В случае, если ничья в гейме возникает в соответствии с особенностями игрового движка, игра должна быть переиграна.

4.2. В случае переигровки гейма каждый участник обязан выбрать расу, которая была выбрана в изначальном гейме. В случае, если участников в переигрываемом гейме был выбрана случайная раса — он обязан выбрать ту же расу, которая попала ему в переигрываемом гейме.