

Технические правила по виду программы

League of Legends

1. Общая информация

- 1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. Для участия необходима учетная запись на сервере EU West.

2. Настройки игры

- 2.1. Общие настройки и настройки игры:
 - Карта: Ущелье призывателей;
 - Размер команды: 5;
 - Допуск наблюдателей: Лобби;
 - Тип игры: Выбор для турнира.

3. Проведение матчей

- 3.1. В матче принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Команда, находящаяся слева на странице текущего матча, должна создать матчевое лобби, и она же выбирает сторону. Во всех последующих геймах матча команды поочередно меняются сторонами.
- 3.3. В матче лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.
- 3.4. Состязания проводятся на карте «Ущелье призывателей» и продолжаются до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении любого из следующих событий:
 - выполнение конечной цели (разрушение нексуса);
 - капитуляция команды;
 - присуждение технического поражения.

4. Ход спортивных соревнований

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере «ЛЧБ» и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя

- правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”).
- 4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения капитаном команды на соответствующем канале (#название_дисциплины): - “Команда А готова к матчу” или “+”.
- 4.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно создать матчевое лобби и отправить данные сопернику и судье в ЛС, либо получить данные лобби от судьи;
 - У команд есть 10 минут, чтобы зайти в лобби и выбрать карты/стороны.
- 4.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 4.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Команда А 2:1 Команда Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.
- 4.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.

5. Паузы

- 5.1. Участники вправе останавливать гейм только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно сообщить соперникам причину паузы. К допустимым причинам относятся следующие:
- Тактическая пауза.
 - Непреднамеренный разрыв соединения.
 - Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- 5.2. Остановка гейма по другой причине расценивается как нарушение принципов честной игры.
- 5.3. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 2 (две) минуты. Каждая сторона может использовать одну паузу за один гейм.
- 5.4. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.

- 5.5. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности противоположной команды продолжить игру.

6. Технические проблемы

- 6.1. При разрыве соединения с сервером (дисконнекте) всех игроков назначается переигровка. Выбранные и запрещенные персонажи (пики и баны) остаются такими же, как до дисконнекта.
- 6.2. При дисконнекте одного или нескольких игроков из команды ставится пауза на срок не менее 2 (двух) минут или до возвращения всех игроков на сервер.
- 6.3. Если возникает ошибка Bugsplat, разрыв соединения или любая другая техническая проблема мешает процессу загрузки и не позволяет игроку присоединиться к игре после ее начала, игра должна быть немедленно остановлена, пока к ней не присоединятся все десять игроков.
- 6.4. При повторении одного или нескольких пунктов команде присуждается техническое поражение в матче.