



Регламент Турнира «LCL Open Cup»

Весна 2019

Версия 1.01 от 07.02.2019

1. Общие положения	3
2. Состав команд и требования к игрокам	3
3. Формат и даты проведения турнира	4
4. Проведение матчей открытой квалификации	6
4.1. До начала игры	6
4.2. Во время игры	6
4.3. Окончание игры	7
5. Проведение матчей закрытой квалификации, группового этапа и плей-офф	7
5.1. До начала игры	7
5.2. Во время игры	7
5.3. Окончание игры	7
6. Поведение участников турнира	8
7. Коммуникация	8
8. Награды	9
9. Изменение в расписании турнира	9
10. Судейство	9
11. Прочее	10

1. Общие положения

Настоящий регламент (далее «Регламент») определяет правила турнира «LCL Open Cup - Весна 2019» (далее «Турнира»).

Регламент обязателен к исполнению всеми командами, принимающими участие в данном Турнире. Участие в Турнире означает полное согласие с настоящим Регламентом.

2. Состав команд и требования к игрокам

Команда включает в себя 5-9 игроков (на плей-офф команда должна заявить 6 игроков: 5 основных + 1 замена).

Всем игрокам команды должно быть полных 16 лет на момент начала турнира.

6 из 9 игроков состава должны являться резидентами региона. Игрок считается «резидентом» региона, если он является гражданином любой из перечисленных стран: Азербайджан, Армения, Беларусь, Казахстан, Киргизия, Молдова, Россия, Таджикистан, Туркмения, Узбекистан, Украина. Игроки, принадлежащие к категории «неграждан» Эстонии или Латвии, считаются резидентами региона, несмотря на отсутствие гражданства какой-либо из вышеперечисленных стран

Игрок не может состоять более, чем в одной команде.

Изменение состава команды возможно в следующие даты:

- 21-23 января - после открытой квалификации и до начала закрытой квалификации;
- 28-30 января - после квалификации и до начала группового этапа;
- 8-10 февраля - после второй недели группового этапа и до начала третьей;
- 15-17 февраля - после третьей недели группового этапа и до начала четвертой.

Команда может менять не более, чем двоих игроков за один этап. К команде не могут присоединяться игроки, которые играли в этом турнире в другой команде на предыдущем этапе. Об изменениях состава нужно сообщить за 72 часа до начала следующего этапа.

Состав на игру нужно сообщить за 48 часов до первой игры недели. Если в 1 день команде предстоит сыграть несколько игр - о замене на вторую и последующие игры нужно сообщить в течение 10 минут по завершении предыдущей игры команды. Если игры будут проходить несколько подряд идущих дней - состав на второй и последующие дни нужно сообщить в течение 2 часов по завершении предыдущего игрового дня.

Имена игроков подлежат модерации организаторами Турнира и не должны звучать оскорбительно. Организатор Турнира оставляет за собой право переименовать игрока по собственному желанию, при этом учитывая пожелания игрока или капитана команды, если таковые будут изъявлены.

На участников Турнира распространяются все условия использования Игры:

- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsfuse>

- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/eula>
- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/privacy>

Игроки, находящиеся в официальном бан-листе Riot Games, не допускаются к участию в квалификациях.

3. Формат и даты проведения турнира

Турнир пройдет в 5 этапов:

1. Открытая квалификация.
2. Закрытая квалификация.
3. Групповой этап.
4. Плей-офф.
5. Оффлайн-финал.

Подробнее о каждом из этапов:

1. Открытая Квалификация будет проводиться с 19 января по 20 января, регистрация на турнир будет открыта до 19:00 МСК 18 января.
Этап будет проводиться по турнирной системе с выбыванием после двух поражений (Double Elimination) до одной победы (best of 1), финал группы в формате до двух побед (best of 3). В финалах групп команда-победитель верхней части сетки (не потерпевшая ни одного поражения) начнет серию с одной победой. В случае поражения в финале этой команды вторая серия игр проводиться не будет. Сторона, на которой предстоит играть, будет определена турнирной платформой или администрацией турнира.
8 команд (4 команды из сетки победителей и 4 команды из сетки проигравших) пройдут в Закрытую Квалификацию.
Точное расписание игр будет зависеть от количества участвующих команд и будет опубликовано до начала турнира.
2. Закрытая квалификация будет проводиться 26 и 27 января. В этом этапе примут участие 8 команд из Открытой Квалификации и лучшие 4 команды летнего сплита Лиги Претендентов 2018.
8 команд из Открытой Квалификации сыграют между собой в Раунде №1. Победители Раунда №1 встретятся в Раунде №2 с 4 командами из Лиги Претендентов. Проигравшие в Раундах №1 и №2 сыграют в раунде №3.
Этап будет проводиться в формате "До двух поражений" (Double Elimination), до двух побед (best of 3). Право выбора стороны на 1 и 3 карту будет определено следующим образом:
Раунд 1 - в случайном порядке;
Раунд 2 - команды ЛП получают право выбора;
Раунд 3 - проигравшие команды из Раунда №2 получают право выбора.
8 команд (4 команды из сетки победителей и 4 команды из сетки проигравших) пройдут в

Групповой Этап.

3. Групповой этап будет проводиться 2-3, 6-7, 13-14, 20-21 и 27-28 февраля. В этом этапе примут участие 8 команд из Континентальной лиги и 8 команд из Закрытой Квалификации.

Команды будут распределены в 4 корзины:

- Корзина 1: 1-4 место Континентальной лиги, сезон Лето 2018;
- Корзина 2: 5-8 место Континентальной лиги, сезон Лето 2018;
- Корзина 3: 4 команды из сетки победителей Закрытой квалификации;
- Корзина 4: 4 команды из сетки проигравших Закрытой квалификации.

Команды будут распределены в 4 группы по 4 команды случайным образом, с соблюдением следующих правил:

- В каждую группу добавляется по 1 команде из каждой корзины;
- Команды, игравшие в закрытой квалификации, будут помещены в разные группы, если это будет возможно.

Этап будет проводиться в круговом формате - каждая из команд в группе сыграет две игры (best of 1) с другими командами в группе. За победу в игре команде присуждается одно очко.

4 команды (по 2 из каждой группы), набравшие наибольшее количество очков, проходят в Плей-офф. В случае равного количества очков у двух или более команд, фиксируется ничья, которая разрешается:

Ничья на 2 команды — по результатам личных встреч или одной игрой (best of 1)

Ничья на 3-4 команды — по результатам встреч между командами внутри ничьи (команды распределяются по проценту выигранных игр от всех возможных игр с командами внутри ничьи или одним кругом игр Bo1 (best of 1), если это не определит победителя — турниром на выбывание с играми Bo1 (best of 1).

4. Плей-офф будет проводиться 6 и 7 марта.

Этап будет проводиться в формате турнира до одного поражения (Single Elimination), четвертьфиналы в формате до двух побед (best of 3), полуфиналы в формате до 3 побед (best of 5).

В четвертьфинале право выбора стороны на 1 и 3 карту в серии получают команды, занявшие первые места в своих группах.

В полуфинале право выбора стороны на 1, 3 и 5 карту будет определено броском монеты.

5. Финал турнира будет проведен 10 марта.
Игры пройдут в формате до 3 побед (best of 5).
Право выбора стороны на 1, 3 и 5 карту будет определено броском монеты.

Игры всех этапов будут проводиться на карте “Ущелье призывателей” с турнирным режимом выбора и блокировки чемпионов.

4. Проведение матчей открытой квалификации

4.1. До начала игры

Команде придет письмо, в котором указана сторона, на которой она будет играть.

Игроки команды должны находиться в лобби в полном составе в течение 15 минут от времени начала раунда.

В случае неявки или опоздания на игру команде присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре.

Наблюдатели в лобби не разрешены.

По готовности обеих команд (подтвержденную капитанами) игру следует запустить.

Блокировки и выбор чемпионов осуществляются в режиме Турнирного выбора.

На этапе блокировки/выбора плейсхолдеры не разрешены.

В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить процесс выбора (выйти в лобби), сообщить об ошибке капитану противника. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

4.2. Во время игры

В случае отключения одного из игроков команды капитан команды может поставить игру на паузу и ждать возвращения игрока в течение 15 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после 15 минут паузы — ей засчитывается техническое поражение.

Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

4.3. Окончание игры

По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках судье турнира.

5. Проведение матчей закрытой квалификации, группового этапа и плей-офф

5.1. До начала игры

Представителю команды нужно следить за информацией о расписании игр в Discord-сервере турнира.

Игроки команды должны находиться в лобби в полном составе за 15 минут до времени начала раунда.

В случае неявки или опоздания на игру более, чем на 30 минут, команде присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре.

Наблюдатели в лобби не разрешены.

По готовности обеих команд (подтвержденной капитанами) и после подтверждения от администрации турнира игру следует запустить.

В случае ошибочной блокировки или выбора игроку следует сразу же (до того, как сделана следующая блокировка/выбор противником) остановить игру (выйти в лобби), сообщить об ошибке администратору турнира. После этого матч можно начать заново, повторить все блокировки/выборы до ошибочной и сделать верную блокировку/выбор.

5.2. Во время игры

В случае отключения одного из игроков команды капитан команды может поставить игру на паузу и ждать возвращения игрока в течение 30 минут. Если команда не готова продолжать игру в полном составе после 30 минут паузы — ей засчитывается техническое поражение.

Игра завершается после уничтожения нексуса одной из команд.

5.3. Окончание игры

По окончании игры капитанам следует проверить обновление сетки, корректность результата игры, сообщить о возможных ошибках администратору турнира.

6. Поведение участников турнира

От всех участников турнира ожидается соблюдение кодекса призывателя, а также правил турнира. Нарушением правил турнира являются:

- Нечестная игра (сговор, нарушение духа соревнований);
- Использование уязвимостей;
- Взлом;
- Игра с чужой учетной записи;
- Преднамеренный разрыв соединения или выход из игры;
- Брань и агрессивная речь;
- Использование стороннего ПО (скриптов).

За нарушение правил к игрокам команды или всей команде могут быть применены следующие наказания:

- устное предупреждение;
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;
- лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- штраф и/или лишение права на получение приза;
- присуждение технического поражения в игре;
- присуждение технического поражения в матче;
- дисквалификация.

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх LCL OC. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, администрация по своему исключительному усмотрению может дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению представителей организаторов Турнира, заслуживает дисквалификации.

7. Коммуникация

Правила взаимного общения организаторов и участников Турнира

- Основной и официальный канал общения это Discord-сервер Турнира. Одному представителю команды следует присоединиться к серверу и читать все объявления от организаторов Турнира.
- Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам Турнира.
- Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении организаторов запрещены и могут привести к дисквалификации команды.

- Неформальное общение в лобби игры не должно нарушать других правил Регламента и по требованию судьи Турнира должно быть прекращено.

8. Награды

Победители турнира получают следующие награды:

- 1 место - 500 000 рублей на команду
- 2 место - 250 000 рублей на команду
- 3-4 места - по 125 000 рублей на команду

9. Изменение в расписании турнира

Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей Турнира. О подобных изменениях все команды будут оповещены заблаговременно.

10. Судейство

Во время матча со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям могут вести только игроки команды, тренеры или менеджеры команды.

Со стороны Riot Games во время матча всю коммуникацию с участниками ведут судьи.

В обязанности судей входит:

- Проверка состава команд перед матчем;
- Объявление о начале раунда;
- Объявление о перерыве и продолжении игры;
- Назначение наказаний за нарушение Правил в ходе матча;
- Объявление о завершении раунда, а также объявление результатов.

Переписка с организаторами Турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может быть наказана дисквалификацией команды.

В случае нарушения правил оппонентами капитану команды следует поставить игру на паузу и лично обратиться к судье турнира.

Жалоба после окончания игры должна быть предоставлена судье по официальным каналам коммуникации не позднее, чем спустя 15 минут после завершения игры.

По прошествии 15 минут результат игры считается подтвержденным и опротестованию не подлежит.

Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья Турнира. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить капитанам обеих команд посредством чат-комнаты турнира или чата с капитаном команды.

Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей, является окончательным.

Дисквалифицированная команда теряет право на получение наград за турнир, из которого она была дисквалифицирована.

11. Прочее

Организаторы Турнира имеют право вносить изменения в Регламент в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

Изменения в версии 1.01

- Изменены даты для изменения состава