



Регламент Турнира «LCL Open Cup»

Лето 2019

Версия 1.02 от 15.06.2019

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 - Лето 2019» (далее «Турнир»).

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

В течение всего времени турнира, кроме стадии плей-офф, в каждой команде должны быть пять игроков начального состава («Основные игроки») и от одного до двух запасных игроков («Запас»). На плей-офф команда должна предоставить пять игроков начального состава («Основные игроки») и одного запасного игрока («Запас»). Основные игроки и игроки Запаса вместе именуются «Текущий состав».

Игроку не позволяется находиться в составе более, чем одной команды в течение всего турнира. Игрок не может сменить команду в течение всего турнира

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

3 из 5 Основных 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, также считаются резидентами региона.

Изменение Текущего состава команды возможно в следующие даты:

- 17-19 июня 20:00 МСК — после открытой квалификации и до начала закрытой квалификации;
- 24-26 июня 20:00 МСК — после закрытой квалификации и до начала группового этапа;
- 13-14 июля 20:00 МСК — после группового этапа и до начала плей-офф этапа.

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 до 20:00 МСК последнего возможного дня. Изменения в составе в последующих днях невозможно.

Составы на игру нужно сообщить за 48 часов до первой игры недели. Если в первый 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 все матчи команды в рамках одного этапа проходят не в один день, то представитель команды должен сообщить об

изменениях в составе на следующий день, не позднее чем через 2 часа после конца своей последней игры текущего дня.

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

На участников Турнира распространяются все условия использования Игры:

- <http://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsofuse>
- <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 турнире.

3. Формат и даты проведения турнира

Турнир пройдет в 5 этапов:

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

Игры всех этапов будут проводиться на карте “Ущелье призывателей” с турнирным режимом выбора и блокировки чемпионов. Игры Открытой квалификации будут проводиться на RU сервере. Игры всех остальных этапов будут проводиться на Турнирном сервере.

3.1 Открытая квалификация

Открытая Квалификация будет проводиться с 15 июня по 16 июня, регистрация на турнир будет открыта до 19:00 МСК 14 июня.

Участники турнира перед началом игр первого этапа будут разделены на 8 групп. Все игры в группах будут проводиться в формате “До двух поражений” (Double Elimination), до одной победы (best of 1), финал группы в формате до двух побед (best of 3). Сторона, на которой предстоит играть, будет определена турнирной платформой или судьей турнира.

В финалах каждой из 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.

В следующий этап проходит 8 команд, которые победили в финале своей группы.

Между 8-ю командами проигравших в финале будут разыграно два места в следующем этапе. В формате “До одного поражения” (Single Elimination), до одной победы (best of 1).

Точное расписание игр будет зависеть от количества участвующих команд и будет опубликовано до начала турнира.

3.2 Закрытая квалификация

Закрытая квалификация будет проводиться 22 и 23 июня. В этом этапе примут участие 10 команд, которые прошли по итогам Открытой Квалификации и команды, прошедшие из открытых квалификаций «LCL Open Cup. Зима 2019» до группового этапа «LCL Open Cup. Зима 2019».

Закрытая квалификация будет проведена в 3 раунда. 10 команд из Открытой Квалификации сыграют между собой в Раунде №1. 3 победителя Раунда №1 встретятся в Раунде №2 с командами прошедшими из открытых квалификаций «LCL Open Cup. Зима 2019», а оставшихся 2 победителя Раунда №1 будут сражаться между собой в Раунде №2. Проигравшие в Раундах №1 и №2 сыграют в раунде №3 и №4.

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 «LCL Open Cup. Зима 2019» получают право выбора. Если таковых не имеется, то в случайном порядке;
- Раунд №3 — в случайном порядке;
- Раунд №3 и №4 — проигравшие команды из Раунда №2 получают право выбора.

В следующий этап проходят 8 команд: 4 команды из сетки победителей и 4 команды из сетки проигравших.

3.3 Групповой этап

Игры Группового этапа будут проводиться:

- 29-30 июня;
- 6-7 июля;
- 10-11 июля;
- 13-14 июля;
- 24-25 июля.

Даты проведения этапа могут быть изменены. Новые будут объявлены в Discord-сервере турнира.

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 Весна 2019;
- Корзина 2: 5-8 место Континентальной лиги, сезон Весна 2019;
- 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 с двумя кругами (Double Round Robin) — каждая из команд в группе сыграет две игры (best of 1) с другими командами в группе. За победу в игре команде присуждается одно очко.

В следующий этап проходят 8 команд (по 2 из каждой группы), набравшие наибольшее количество очков. В случае равного количества очков у двух или более команд, фиксируется ничья, которая разрешается:

- Ничья на 2 команды — по результатам личных встреч. При результате личной встреч 1-1 ничья разрешается одной игрой.
- 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).

3.4 Плей-офф

Плей-офф будет проводиться 31 июля и 1 августа.

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.

В следующий этап проходят победители полуфиналов.

3.5 Финал

Финал турнира будет проведен 4 августа в Москве.

Игры пройдут в формате до 3 побед (best of 5).

Право выбора стороны на 1, 3 и 5 карту будет определено броском монеты.

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 до времени начала раунда указанного в расписании или обозначенного судьей. В случае неявки или опоздания на игру за 15 минут до начала игры указанного в расписании или обозначенного судьей команде присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре.

По готовности обеих команд (подтвержденную капитанами в лобби игры) 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 в лобби игры. 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 в течение 15 минут от времени начала раунда указанного в расписании или обозначенного судьей. В случае неявки или опоздания на игру за 15 минут до начала игры указанного в расписании или обозначенного судьей команде присуждается техническое поражение. В серии игр присуждается поражение в одной игре

Все игроки должны вставать на места соответствующие ролям, указанных ими в заявке. Сверху вниз: Верхняя линия, Лес, Средняя линия, Нижняя линия, Игрок поддержки.

Наблюдатели в лобби не разрешены.

По готовности обеих команд (подтвержденной капитанами) и после подтверждения от судьи 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 в Discord-сервере турнира судье 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 судье 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 на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- лишение права выбора стороны 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 судей Турнира, заслуживает дисквалификации.

7. Коммуникация

Правила взаимного общения судей и участников Турнира

- Основной и официальный канал общения это Discord-сервер Турнира: <https://discord.gg/hzNsW2u>. Одному представителю команды следует присоединиться к серверу и читать все объявления от судей Турнира;
- Команды и её участники обязаны своевременно отвечать судьям и другим организаторам Турнира;
- Оскорбительная и грубая лексика, а также грубое поведение в отношении и организаторов турнира 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.

Для участников открытой квалификации отдельные призы: хекстек-наборы, состоящие из сундука с ключом. Награды получают все игроки лучших команд каждой группы.

- 1 место группы - 5 наборов;
- 2 место группы - 3 набора;
- 3 место группы - 2 набора.

9. Изменение в расписании турнира

Судьи турнира оставляют за собой право вносить изменения в расписание матчей Турнира. О подобных изменениях все команды будут оповещены в Discord-сервере Турнира.

10. Судейство

Во время матча со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям могут вести только капитан команды или его представитель.

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 в Discord-сервере Турнира;
- Объявление о перерыве и продолжении игры;
- Назначение наказаний за нарушение Правил в ходе турнира;
- Объявление результатов в Discord-сервере Турнира.

Переписка с судьями турнира и организаторами турнира является конфиденциальной информацией. Нарушение норм общения, использование в личных целях и передача переписки может повлечь за собой дисквалификацию 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 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 чата в лобби игры 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

Судьи 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.

- 1.01 — Изменен формат проведения Открытой и Замкнутой квалификации.
- 4.1 - Изменен предлог в предложении про техническое поражение. Для исключения возможности иной трактовки.