Доброго времени суток! В этом разделе мы попытается изложить всю суть турнирной системы сайта .

Для того, чтобы принять участие в турнирах, каждой команде и ее капитану нужно следовать правилам, которые Вы можете прочитать ниже.

Добро пожаловать!

**Для участия в турнирах 1x1 необходимо**:

- купленная игра Overwatch

- заполнен один из вариантов связи

**Для участия в турнирах 6x6 необходимо**:

- купленная игра Overwatch у всех членов команды

- состав из 6 человек(из которых один выступает от имени команды, капитан)

- заполненная заявка команды с контактами капитана

**1. Сразу как ваш противник стал известен, капитаны команд должны связаться друг с другом любым из ниже перечисленных способов:**

**Личные сообщения на сайте/Skype/Вконтакте.**

- При добавление соперника обязательно указывайте кто вы и с какого турнира.

- Пример сообщения:

- Добрый день, я капитан команды ....  
- У нас с вами сейчас игра на турнире … в ... СЕТ  
- Ссылка на турнир - ...  
- Заходите в лобби

Созданием лобби непосредственно занимается капитан команды.

**2. Время начала матчей**  
- 2.1. Матчи турниров обязаны стартовать строго по расписанию, указанному на его странице.  
- 2.2. Создавать лобби необходимо за 5 минут до времени старта матча.  
- 2.3. Если соперник опаздывает (или затягивает старт) – **техническое поражение**

**3. За опоздания на матчи турниров дается техническое поражение**

- 3.1 В течение 15 минут после времени старта поединка, команды должны выйти на связь и стартовать матч.

- 3.2 Если в течение 15 минут соперник не ответил - **техническое поражение**

- 3.3 Обязательно предупредите соперника в **Личные сообщения на сайте/Skype/Вконтакте**, если вы намерены поставить победу в свою пользу.

- Пример сообщения:

- Вы опаздываете на игру турнира : ....  
- Мы связались с вами заранее и опоздание на 15 минут считается нарушением правил.  
- Согласно пункту 3 – ( ссылка на регламент турнира)  
- Мы вносим счет в матче в свою пользу.

**4. Если команды обоюдно задерживают старт матча**

- 4.1. Если вы задержались и написали сопернику спустя 5 минут после времени указанного в расписание - для оформления технической победы вам нужно будет ждать еще 10 минут (т.е. 5+15=20).

- 4.2. Если обе команды не вышли на связь друг с другом в течение 15 минут, обоим командам засчитывается поражение (0:0).

- 4.3. Если обе команды опоздали на матч (не с контактировавшись при этом) и одна из команд внесла счет в свою пользу, а вторая подала протест на форуме - счет судьями будет изменен на 0:0.

- 4.4. Если счет в матче стоит 0:0 и команды соперничают за выход в следующий раунд - обе команды не пройдут дальше.

**5. Предупреждать соперников по следующему раунду**

- 5.1. Если ваш матч затягивается и по времени уже должен стартовать следующий раунд – отпишите сопернику о состоянии вашого матча в личных сообщениях/скайп/Вконтакте противникам:

- Матч между ...-... затягивается.

- По причине: (игра больше 10-30 минут, пропадал свет или была пауза и т.д.).  
- Скриншот в доказательство: ...

- 5.2. Если вы не предупредили соперников по следующему раунду о том, что ваша игра стартовала, а также о задержке матча - вам в праве поставить **техническое поражение** в течение 15 минут после начала нового раунда. (см пункт правил №3).

**6. Ожидание противников из предыдущего раунда**

- 6.1. Ваша задача не ожидать продвижения в сетке, а написать потенциальным противникам, которые должны на вас выйти, уточнить когда примерно завершится матч.

-6.2. В то же время не исключайте вариант, что противники уже по следующему раунду тоже могут ждать вашу пару, и их тоже нужно будет предупредить (во избежание дальнейших конфликтов) (см пункты правил 5.1 - 5.2).

**7. Внесение результатов**

- Обе команды, которые играют турнирный поединок обязаны оформить результат по его завершению:

- На странице матча капитан должен ввести счет 0-1 или 1-0 или подтвердить указаный счет(если счет указан неверно см пунк правил 8.)

- Напоминайте противникам, чтобы они вносили результаты и вы продвигались в следующий раунд быстрее.

- Опция автоподтверждения результатов срабатывает через 15 минут.

**8. Если счет в матче указан неправильно**

- Или в поединке происходят конфликтные ситуации и команды не могут решить проблему.

- Для решения этой проблемы, вам нужно нажать **ПОЖАЛОВАТСЯ** на странице матча:

- после этого добавить скриншот матча и ожидать решения судьи .

**9. Процедура исправления результатов**

- Судьи исправляют все конфликтные ситуации по мере возможности. Учтите, что этот процесс не всегда бывает мгновенным.  В таком случае не нужно паниковать, ныть, жаловаться, искать виновных и т.д. Вы должны играть в соответствии с правилами сайта, добавлять противников с которыми вы должны играть, аргументировать, что противники нечестно поставили результат.

- Ваш результат в обязательном порядке будет исправлен, главное иметь на руках все требуемые доказательства. Не нужно ждать судей и обновлений сетки. Действуйте! Предоставляйте противникам доказательства и играйте. Как только появится возможность, судьи тут же исправят результаты неправильных матчей.

**10. О решение судьями конфликтов**

- 10.1. В случае острых конфликтов между командами, в которых судья на основе принятых сообщений не может определить нарушителя, вступает правило одного сообщения. Судья запрашивает от каждой команды одно единственное сообщение, оформленное по шаблону (со скриншотом и кратким содержанием версии происхождения событий). После чего анализирует обе версии и на основе этого дает окончательный вердикт.

- 10.2. Решения судей оспаривать запрещено. Какие доказательства предоставили - такой ответ и получите.

**11**. **Перерывы во время матчей**

- Капитан каждой команды имеет право до начала матча, находясь в созданном лобби взять тактический перерыв, равный 5 минутам, но не более одного раза за матч.

**12. Замены игроков на странице команды и в турнирных матчах**

- 12.1. Под заменами подразумевается внесение в состав новых игроков. Эти игроки **обязаны** находиться в составе команды на сайте .   
- 12.2. В лобби турнирных игр могут находится только игроки команд и стримеры (сайта). Никаких менеджеров, тренеров или "личных" стримеров команд быть не может.   
- 12.3. Разрешено не проверять профайл соперников, просто играть и не думать о составах.

  12.4. Походу турнира замены запрещены(обсуждаются с судьями).

**13. Турнирные правила Overwatch**

- 13.1. Лобби создает капитан команды   
- 13.2 Настройки лобби внутри самой игры Overwatch:

- Обязательно необходимо выключить повторы смертей.  
 - Выбор режима игры: Соревновательная игра

- Лимит героев на команду: Запрещено выбирать более одного героя на команду.  
 - Все остальные настройки должны быть выставлены по умолчанию, кроме выбора карты.

- 13.3. Версия игры - Latest (Последняя)

- 13.4. Продолжительность игры - до определения победителя.

-13.5. В случае рестарта игра должна быть перезапущена с такими же настройками, как и в первой игре. Игроки должны выбрать тех же героев

- 13.6. Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

**14. Дисциплинарные правила**

- 14.1.  Во избежание конфликтов/спама - в общий игровой чат разрешено писать только капитанам команд.

- 14.2. Систематическое внесение счетов в свою пользу - бан на сайте.

- 14.3. Использование в игре незаявленного игрока – дисквалификация с турнира.

- 14.4. Ложная подача протеста/жалобы - предупреждение.

- 14.5. Оскорбления и провокации противников в Skype/Battle.net/лобби/игре/на сайте, а также на постороних порталах и социальных сетях - на усмотрение судьи (предупреждение, снятие очков, бан на сайте, **техническое поражение**).

- 14.6. Саботирование матчей или обман судей - бан на сайте.

- 14.7. Запрещены оскорбительное названия команд.

**С уважением, администрация сайта.**