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**:

- купленая игра Overwatch

- заполненная заяка …

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

- купленая 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/Скайп/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) - **ставится тех.луз**

**3. За опоздания на матчи турниров ставится тех.луз**

- В течение 10 минут после времени старта поединка команды должны выйти на связь и стартовать матч.

- Если в течение 10 минут соперник не ответил - **тех.луз.**

- Обязательно предупредите соперника в скайпе, если вы намерены поставить победу в свою пользу.

- Пример сообщения:

- Вы опаздываете на игру турнира : ....  
- Мы связались с вами заранее и опоздание на 10 минут считается нарушением правил.  
- Согласно пункту 3 – (ссылка)   
- Мы вносим счет в матче в свою пользу.

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

- 4.2. 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+10=15).

- 4.2. Если обе команды не вышли на связь друг с другом в течение 10 минут, обоим командам засчитывается поражение (0:0).

- 4.3. Если обе команды опоздали на матч (не сконтактировались 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 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 тех.луз в течение 10 минут после начала нового раунда. (см пункт правил №3).

**6. Ожидание противников из предыдущего раунда**

- Ваша задача не ожидать продвижения в сетке, а написать потенциальным противникам, которые должны на вас выйти.

- Уточните когда примерно завершится матч.

- 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 - 5.4).

**7. Внесение результатов ???**

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

- На странице матча (Ссылку на страницу матча можно найти в профиле команды или на странице турнира).  
- Пользуясь опцией "[Матчинфо](http://dota2.starladder.tv/match/359938)". Для управления матчем капитан или владелец должен нажать кнопку "[Управлять](http://dota2.starladder.tv/match/359938/control)". И ввести счет 0-1 или 1-0

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

- Опция автоподтверждения результатов срабатывает через 30 минут.

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

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

- То для решения этой проблемы, вам нужно написать по шаблону в топик с вашим турниром:

- Команда1\_победила\_Команду2

- Ссылка на матч (берется из турнирной сетки на сайте)  
- Ссылка на скриншот доказывающий победу  
- Комментарий, почему счет стоял не верно (мисклик, соперники мошенничали, и т.д.)  
(Если вы присылаете скриншот со скайпа, то на скрине должен быть виден логин собеседника)

- Сообщения оформленные не по шаблону будут удаляться. Найти категорию форума можно на странице вашего турнира (справа, в графе "Tournay Support". [Скриншот](http://static.starladder.tv/uploads/news/images/1/Keeper/Screenshot_1.jpg)).

**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 и что как только судья прочитает ваше сообщение на форуме - ваш результат исправят. Пишите противнику по шаблону:

- Привет. Противники неправильно поставили счет в матче. Мы уже запрос на форум отправили: ....

- Мы должны играть с вами. По правилам сайта, ждать обновления сетки необязательно.  
- Ссылка на правила: <http://dota2.starladder.tv/news/22>. Пункт 9.  
- Доказательства что мы выиграли: ....

- Ваша прямая обязанность: договариваться с противниками по следующему раунду, написать о возникших конфликтах по шаблону на форум. Они обязаны с вами играть. 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.

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

- 12.1 В течение сезона разрешено производить неограниченное количество замен. Под заменами подразумевается внесение в состав новых игроков. Эти игроки НЕ 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.

**13. Турнирные правила Overwatch**

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

- Обязательно необходимо выключить повторы смертей.  
 - Выбор режима игры: Обычный

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

- Версия игры - Latest (Последняя)

- Продолжительность игры - до определения победителя.

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

- Нечестной игрой считается: использование программ, взламывающих игру.

**14. Дисциплинарные правила**

- 14.1.  Во избежание конфликтов и кучи мошны/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 - .

- 14.4. Ложная подача протеста/жалобы -.

- 14.5. Оскорбления и провокации противников в скайпе/стиме/лобби/игре/на сайте, а также на постороних порталах и социальных сетях - на усмотрение судьи (предупреждение, снятие ладдерных очков, бан на сайте, тех.луз).

- 14.6. Игра под фейками - бан на сайте.

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

- 14.8. Запрещены оскорбительные никнеймы и названия команд.

**С уважением, администрация сайта.**