**Регламент проведения чемпионата по Hearthstone**

1. **Общая информация.**
	1. Версия игры: лицензионная, последней версии.
	2. Турнир проходит на сервере EU.
	3. Игроки делают скриншоты своих побед и сохраняют их до конца чемпионата. Скриншоты должны быть предоставлены судье по первому требованию.
	4. Встреча проходит до 1 победы (bo1).
	5. Кроме игроков матча в игре могут присутствовать только официальные судьи чемпионата и стримеры.
	6. По умолчанию все игры проводятся на платформе ПК. При взаимном согласии игроков с санкции судьи игроки могут провести матч на иной платформе.
	7. Наблюдать за игрой разрешено только официальным стримерам. Внутриигровые зрители запрещены.
	8. Участник обязан играть на своём аккаунте (указанном в регистрационной заявке).

1. **Формат проведения матчей.**
	1. Игры проводятся в режиме игры «стандартный».
	2. Все участники должны предоставить организаторам 4 колоды разных классов для стандартного режима игры. только этими колодами они смогут играть на протяжении всего чемпионата.
	3. Встречи проходят по системе «Завоевание» (Conquest) с баном одной колоды из 4-х.
	4. Оба игрока определяют, какой колодой соперник не сможет играть в их встрече (банят по 1 колоде). Игра ведется оставшимися тремя колодами. Бан происходит «вслепую», через судью, то есть ни один игрок не знает, какую колоду забанил его соперник до того, как сам произвел бан.
	5. Победившая колода выбывает, и до конца встречи её нельзя использовать. Проигравший может продолжить той же колодой или взять другую из тех, которыми еще не одерживал побед в этой встрече. Таким образом, игра ведется до того момента, как один из игроков одержит по одной победе каждой из трех своих колод.
	6. Выбор колоды на каждую игру в рамках встречи проводится «вслепую», то есть соперники не сообщают друг другу, какую колоду из оставшихся они будут использовать в следующей игре.

1. **Запрещено.**
	1. Замена состава колод на протяжении всего финального этапа.
	2. Намеренное введение в заблуждение оргкомитета или других игроков с использованием заведомо ложной информации.
	3. Любые махинации, которые приводят к нечестной победе и к победе неигровым путём.
	4. Оскорбление противников, товарищей по команде, других участников соревнований и официальных лиц соревнований. Отправка избыточных сообщений (флуда) в внутриигровой «чат».
	5. Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей или главным судьей и включает в себя некорректное поведение, саботирование матчей чемпионата и т.п.
	6. Использование запрещенных программ.
	7. Игра с чужой учетной записи. Запрещена игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица, или указание ему играть с учетной записи другого игрока.
	8. Подглядывание. Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.
	9. Намеренный разрыв соединения с сервером без основательных и явным образом указанных причин.

1. **Дисциплинарные санкции.**
	1. Игрок, покинувший матч и не вернувшийся в него (по любой причине), получает поражение в этом матче.
	2. За задержку начала игры более чем на 15 минут может быть присуждено техническое поражение.

1. **Технические проблемы.**
	1. Все баги игры, влияющие на результат матча или из-за которых невозможно его продолжение, засчитываются как дисконнект игрока, со стороны которого произошел баг. Только в случае, если проблема возникла в тот момент, когда один из игроков ни при каких обстоятельствах не мог избежать поражения, победа присуждается его оппоненту.

1. **Порядок рассмотрения апелляций.**
	1. Все претензии касательно нарушения правил игры производятся в течение 5 минут после окончания встречи.
	2. Решения главного судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.
	3. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого главным судьей турнира, является причиной присуждения технического поражения на текущей карте или в матче в целом.