

REGULAMENT

Hearthstone - competiție 1 versus 1 LAN Party National Edition: Etapa Locală

Organizare

- Competiția se va desfășura în seara de **sâmbătă, 16 martie**, începând cu **ora 16:00**, în holul EC al Facultății de Automatică și Calculatoare, UPB.
- Înscrierile se fac online completând formularul corespunzător.
- Prezența în cadrul evenimentului se va face obligatoriu cu un act de identitate (de preferat cu buletinul) și carnetul de student.
- Competiția se va juca în sistem piramidal.
- Participanții sunt rugați să vină cu propriul lor dispozitiv (BYOD). Dispozitivele acceptate sunt: laptop, tabletă, smartphone.

Desfășurare

- Toți jucătorii se vor înscrie cu câte patru deck-uri, fiecare specific unui erou. Al patrulea deck înscris va fi folosit doar începând cu semifinalele. Nu se acceptă cazuri în care sunt înscriși cu doar trei/doi eroi diferiți sau un singur erou. Nu se pot folosi mai multe deck-uri pentru un singur erou.
- Competiția va fi de tipul "Double Elimination 4 decks 1 ban" și se va juca pe modul **standard**. Toate rundele până la semifinale se vor juca "Conquest best of 3" (primul la două meciuri câștigate) și de la semifinale se vor juca "Conquest best of 5" (primul la trei meciuri câștigate). Modul de joc "Conquest" presupune restricționarea unei clase după prima victorie cu ea. (Trebuie câștigat un meci cu fiecare clasă declarată.)
- Va exista și un "Losers bracket", unde concurenții care au pierdut vor putea reîntra în competiție. Toate rundele se vor juca "Conquest best of 3", în afară de finală, unde va fi best of 5. Câștigătorul finalei din "Losers bracket" va juca cu pierzătorul finalei din "Winners bracket" și în cazul în care cel care a fost în "Losers bracket" câștigă, acesta va mai juca un meci împotriva câștigătorului din "Winners bracket". În caz contrar, câștigătorul de la winners bracket devine automat câștigătorul competiției.
- La începutul fiecărei partide, oponentii își vor da "Friend request" și își vor finaliza conținutul pachetelor. Odată intrați în "Friendly Challenge mode" **NU** mai au voie să părăsească această interfață pentru modificări aduse pachetelor. În cazul în care apar dificultăți tehnice sau erori umane, trebuie semnalat de urgență un admin. În cazul în care aceste condiții nu sunt întâlnite, jucătorul în culpă va putea fi sancționat de către admin dacă și adversarul consideră că este nevoie.
- Dacă în timpul unei runde apar deconectări din cauza dificultăților tehnice sau deconectări involuntare, runda va fi redisputată dacă ambii jucători sunt de acord cu această decizie. Altfel, victoria aparține celui care reușește să își dovedească victoria iminentă dar întreruptă de deconectare.
- Printscreen-urile cu fiecare victorie sunt obligatorii pentru a evita orice posibilă contestație. Dacă niciunul dintre jucători nu a păstrat final-screen-ul pentru omologare, se poate cere rejucarea meciului în lipsa altor dovezi referitoare la deznodământul meciului.
- Între partide, jucătorii au voie să facă orice modificări doresc pachetelor eroilor înscriși în joc.
- Dacă pierzi o rundă cu un erou, poți rămâne cu același erou sau poți alege altul. Dacă ai câștigat runda, ești obligat să alegi alt erou, altul decât cel cu care ai câștigat.

Câștigătorul partidei este jucătorul care a rămas la finalul celor maximum cinci runde cu minimum un erou neînfrânt.

- Remiza într-o rundă este considerată ca o înfrângere pentru ambii jucători.
- În cazul unei remize în runda a cincea, victoria va fi decisă printr-un “death-match”. Fiecare jucător își alege un erou dintre cei trei cu care a intrat în competiție, iar câștigătorul acestei runde este câștigătorul partidei.
- Aplicațiile terțe sunt interzise.

Sancțiuni

- În cazul în care jucătorul refuză să respecte regulile și instrucțiunile organizatorilor sau nu are un comportament fair-play, organizatorii îl pot avertiza, iar în funcție de gravitatea situației, îl pot elimina din competiție.
- În cazul eventualelor probleme tehnice nedatorate organizatorilor, se acordă o perioadă de 15 minute pentru rezolvarea acestora. Dacă problema nu este rezolvată, adversarul are dreptul de a decide dacă dorește sau nu să prelungească perioada de întrerupere tehnică.
- Un jucător va fi așteptat pentru începerea unui meci până la maximum 10 minute.