



ITG MSK 3

Чемпионат состоится 19-20 марта в клубе Space Moscow в рамках фестиваля «Роскон». Отборочный тур проходит 19 марта, основной тур – 20 марта. О времени начала мы сообщим дополнительно.

Участникам рекомендуется пройти предварительную онлайн-регистрацию. Прошедшие регистрацию до 10 марта получают право бесплатного прохода на оба дня мероприятия. Все участники должны зарегистрироваться лично перед началом чемпионата. Опоздавшие могут принять участие в отборочном туре без начисления очков за прошедшие или начавшиеся раунды.

Чемпионат проводится по системе King of the Hill (KOTH) + Double Elimination (DE).

Отборочный тур

Отборочный тур играются по системе King of the Hill. Всего в отборе 4 раунда. Для каждого раунда будут случайно выбраны 4 трека одной сложности: в первом раунде – 9, далее 10, 11 и 12. Каждый игрок выбирает один трек из 4 и играет его.

Очередность игры определяется случайным образом. Игрок должен подойти к паду в течение минуты, иначе по решению организаторов его результат в этом раунде может быть аннулирован.

После того, как все участники сыграли трек одной сложности, их результаты располагаются в порядке от большего к меньшему. Игроки получают очки за своё положение в таблице по правилам, описанным в приложении. Очки в каждом раунде считаются отдельно и суммируются в конце отбора. 16 игроков, набравших наибольшее количество очков по результатам 4 раундов, выходят в основной тур.

Основной тур

Основной тур играется по системе FDE16-1. Игрокам, прошедшим отбор на 9-16 местах, засчитывается по одному автоматическому поражению. Пары для первых матчей определяются по позиции игроков в отборочном туре, отдельно для верхней и нижней сетки: 1 vs 8 (9 vs 16 в нижней сетке), 2 vs 7 (10 vs 15), и так далее.

В начале каждого боя игрок, у которого было больше очков в отборочном туре, может выбрать одно из двух:

1. на каком паде он предпочитает играть, или
2. кто из игроков первым вычеркнет трек из списка на этот раунд.

Второму игроку достаётся оставшийся вариант. Например, если игрок X решил, что будет выступать на правом паде, игрок Y решает, кто будет вычёркивать трек первым.

Из треклиста случайным образом выбираются 10 треков, по два каждой сложности от 9 до 13. Игроки по очереди вычёркивают треки из списка, пока не останется 4 штуки. При этом участник не может убирать трек одной сложности два раза. Например, можно вычеркнуть 10-11-12, а 10-11-10 – нельзя. Это правило не ограничивает выбор соперника.

Оставшиеся 4 трека играют в случайном порядке, который объявляется до начала игры. За каждую победу игроку присуждается 1 очко, за ничью – 0. В раунде выигрывает тот, кто первым наберёт 2 очка. Таким образом, четвёртый трек может быть сыгран только в случае ничьей.

Полуфинал проводится по тем же правилам, однако треки выбираются из финального сета сложностью 9–13. Треклист полуфинала и финала будет объявлен заранее в группе J-Play Café.

Финальный матч играется до **трёх побед** на треках финального сета сложности 9–13. Игроки оставляют в списке 6 треков, а не 4.

Процент на треке – единственный критерий победы. Если игрок завалил трек, но набрал больший процент, он выигрывает раунд.

Дополнительные правила

Чемпионат проводится на автомате In The Groove, тема – Simply Love.
Использование поручня разрешено.

Разрешённые модификаторы:

- Спидмоды X-mod на любых треках;
- Спидмоды C-mod на треках, в названии которых нет пометки NO-C;
- Любые визуальные модификаторы (шрифт оценок, скин стрелок, mini и т.д.) при условии, что они не захватывают соседнюю половину экрана;
- Все игроки обязаны использовать мод Hide Background.

Запрещено использование любых модификаторов, меняющих степчарт.

В случае выставления неправильных модификаторов игрок может сойти с пада и сообщить об этом оператору в течение 5 секунд с первой стрелки степчарта. Воспользоваться этим правом можно не больше двух раз за чемпионат. Второй игрок

может либо доиграть трек в обычном порядке, либо сразу сойти с пада для переигровки.

В случае помехи во время выступления участник может сразу по окончании трека запросить переигровку. Помехой считается стороннее вмешательство, на которое игрок не способен повлиять. Помехой не признаются: развязанные шнурки, внезапное ухудшение физического состояния выступающего и т.п. Окончательное решение о переигровке принимают организаторы.

Игроки могут использовать присыпку и спрей, чтобы изменять сцепление падов. Средства будут предоставлены организаторами. В случае, если игрок воспользовался присыпкой или спреем, он обязан в конце своего боя очистить пад для следующего игрока. Игрокам настоятельно рекомендуется проверить сцепление и подготовить пад перед началом своего боя.

За сброс результатов до того, как оператор зафиксировал их, игроку засчитывается поражение в треке.

Игроки должны соблюдать правила чемпионата, демонстрировать спортивное поведение, уважительно относиться к участникам и организаторам чемпионата и фестиваля «Роскон». За несоблюдение правил игрокам может быть засчитано поражение в бою. За повторное нарушение игрок может быть отстранён от участия в чемпионате.

Оргкомитет мероприятия будет очень рад видеть вас на чемпионате! Мы желаем участникам успешных выступлений, а зрителям — удовольствия от захватывающих поединков. До встречи!

Приложение

Правила расчёта очков в отборочном туре

После того, как все игроки сыграли трек одной сложности, они располагаются в таблице в порядке убывания результатов. Игрокам присуждается по 1 очку за каждого игрока с результатом ниже или таким же, как у них. Кроме того, первые 10 игроков получают бонусные очки. Очки в каждом раунде рассчитываются независимо, а в конце отбора суммируются.

Таблица бонусных очков в отборочном туре:

место	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
очки	+20	+16	+12	+10	+8	+6	+4	+3	+2	+1

Система Full Double Elimination

Основной тур чемпионата проводится по системе FDE16-1: Full Double Elimination с 16 игроками без первого тура.

Матчи в FDE проходят в двух турнирных сетках: верхней (“виннеры”) и нижней (“лузеры”). Отличие этих сеток в том, что проигравший из верхней сетки перемещается в нижнюю, а проигравший в нижней сетке выбывает из соревнования.

“Без первого тура” (или “-1”) означает, что игроки распределяются по сеткам по результатам отбора. Первые 8 человек начинают игру в верхней сетке. Вторым восьми участникам засчитывается по одному “поражению”, и они начинают игру в нижней сетке.

Пример сетки FDE16-1

[Просмотреть увеличенную версию](#)

