

Red Bull Untapped Online Qualifier Rus – специальная квалификация Red Bull Untapped 2020 для России. Участвовать могут только граждане Российской Федерации.

Red Bull Untapped теперь и в России!

За внушительный призовой фонд поборются игроки со всего мира, вызывая существ и разыгрывая заклинания, в захватывающем мире онлайн Magic: The Gathering – Arena.

Победители 16 отборочных матчей пройдут в финал Red Bull Untapped в этом году.

Регистрация на квалификации открывается за 2 недели до ее начала.

Правила турнира

Прежде всего, вам необходимо присоединиться к нашему [Дискорду](#)! Все детали турнира и FAQ указаны на странице

<https://www.redbull.com/ru-ru/event-series/untapped-russia-2020>

Правила регистрации на турнир

Как зарегистрироваться на турнир

Все квалификации турнира Red Bull Untapped абсолютно бесплатны и открыты для всех игроков. Количество квалификаций, в которых игрок может принять участие, неограниченно, кроме национальных квалификаций. Участники могут зарегистрироваться на отборочные турниры Red Bull Untapped через [mtgmelee.com](https://www.mtgmelee.com) до 21:00 по Мск за один день до начала квалификации. Все заявки, зарегистрированные после этого времени, не будут учтены.

Международные квалификации

Международные квалификации открыты для всех игроков по всему миру. Количество мест на эти отборочные неограниченно, но с учетом технических ограничений данное положение может быть изменено. Если в этих квалификациях будет введен лимит игроков, мы постараемся объявить об этом как можно раньше, прежде чем достигнем этого лимита, но в настоящее время мы не видим необходимости ограничивать количество мест. Квалификация проводится по швейцарской системе – в первый день игроки играют друг с другом не по сетке, а по случайному распределению пар соперников, итогом которого будут набранные игроками очки.

Национальные онлайн квалификации

Национальная квалификация ограничена конкретной страной ее проведения.

Участвовать могут только игроки, проживающие в этой стране. Это будет фиксироваться автоматически платформой [mtgmelee.com](https://www.mtgmelee.com) через определение вашего

IP адреса в момент регистрации на сайте. Если вы считаете, что вам было несправедливо отказано в регистрации, свяжитесь с нами по адресу untapped@play-mtg.com, и мы постараемся вам помочь. Вам не разрешается использовать VPN или аналогичные инструменты для регистрации, если вы не проживаете в стране, в которой проходит национальная онлайн квалификация. Если вы воспользуетесь таким инструментом, то это приведет к вашей дисквалификации с турнира. Вам также будут запрещены любые будущие турниры Red Bull Untapped. Обратите внимание, что вы должны иметь возможность предоставить подтверждение места жительства по запросу организатора. Это то, что мы будем делать со всеми, кто выигрывает призы, и, возможно, для с другими участниками, если мы будем подозревать их нечестную игру.

Лимит участников на квалификации

У некоторых квалификаций есть лимит на количество игроков, которые могут принять участие в отборочном турнире. Как правило это однодневные отборочные, в которые был введен лимит участников, чтобы квалификации прошли гладко и могли закончиться в разумный срок. Эти отборочные будут проходить в порядке живой очереди. Мы работаем с melee.gg, чтобы узнать, можно ли создать список ожидания (waitlist) для заполнения турнира в случае отсутствия некоторого количества участников.

Ограничение по возрасту

Принять участие в турнире могут игроки старше 18 лет. Если вы приняли участие в квалификации, и вам меньше 18 лет, то вас дисквалифицируют с турнира. Но вы сможете в дальнейшем принимать участие в будущих турнирах Red Bull Untapped по достижении 18 лет.

Исключения

Организаторы Red Bull Untapped оставляют за собой право вносить любые исключения и изменения в вышеуказанные правила без предварительного или публичного уведомления.

Утверждение деклиста (список карт)

Вы должны отправить свой деклист. Это можно сделать в турнирной секции на melee.gg: найдите Your Upcoming Tournaments, войдите в Player Controller и экспортируйте туда свой деклист. Отправить свой деклист нужно как минимум за 30 минут до начала квалификации. **Игроки, не предоставившие свой деклист, будут автоматически исключены из турнира**, т.е. они не смогут присоединиться к квалификации. Проверьте, правильно ли вы отправили свой деклист. Вам нужно и **ИМПОРТИРОВАТЬ (IMPORT)** и **УТВЕРДИТЬ (SUBMIT)** свой деклист помощью Player Controller на платформе melee.gg. Мы рекомендуем сделать это за день до квалификации.

Обмен деклистами

В каждом раунде ваш деклист будет отправлен вашему сопернику до начала матча – точно также и у вас будет доступ к деклисту вашего оппонента. Посмотреть его можно будет с помощью Player Controller на платформе melee.gg.

Чек-ин (подтверждение участия)

Часто к началу первого раунда квалификации бывает большой процент неявки участников, поэтому на турнире Red Bull Untapped введен обязательный чек-ин до начала турнира. Чек-ин на квалификацию открывается за 90 минут до ее начала. Игроки обязаны зачекиниться не позднее, чем за 30 минут, иначе они будут исключены и не смогут принять участие в этой квалификации. Для того, чтобы зачекиниться на турнир, необходимо зайти в Player Controller участника и следовать инструкциям на экране. Также как и с деклистами, в этой ситуации нет исключений для участников. Зайти на отборочные тем игрокам, кто не прошел чек-ин будет невозможно. Для квалификаций с ограничением по количеству мест мы стараемся договориться с melee.gg о создании списков ожидания, в случае неявки других участников.

Требования к игрокам

Помимо вышеупомянутой подачи деклиста и подтверждения участия на отборочных, у игроков существуют дополнительные обязанности.

Аппаратное обеспечение, связь и программное обеспечение

Игрокам необходим свой собственный игровой девайс с работающим клиентом Arena, подключенным к Интернету. Организаторы не предоставляют эти средства.

Связь

Игроки обязаны поддерживать связь с Организаторами в любое время. От игроков требуется присутствие и быстрое реагирование на mtgmelee.com, а также Дискорд, а также чтение любых официальных объявлений на обеих платформах. Если вы не ответите на личное сообщение через Дискорд или mtgmelee.com в течение разумного времени, это может привести к изменению или предположению Организаторами результатов вашего матча или к тому, что вы будете исключены из турнира. Игроки должны делиться своим экраном с помощью функции Дискорд Go Live по запросу администратора или стримерской команды Организатора. Пояснение: помимо облегчения трансляции турнира, эти меры в основном существуют для обеспечения бесперебойной работы квалификации: проверка проблем с программным обеспечением или списком колод, правильное обнаружение и устранение опозданий и неявок, продвижение вперед по турниру в конце раунда, когда результаты отсутствуют, и т. д. Администраторы всегда будут пытаться связаться с вами, прежде чем принимать решения, которые могут негативно повлиять на вас, но вы обязаны быть на связи.

Матч на оф. стриме и демонстрация экрана

Игроки должны понимать, что они могут быть включены в трансляцию или разбор деталей матча в любое время. Подробности перечислены в разделе о Матче на оф. стриме. Если организатор не сможет к вам присоединиться, то это может привести к

проигрышу в текущем раунде. Мы свяжемся с вами через Дискорд, а также через mtgmelee.com.

Подтверждение результатов

Игрокам с обеих сторон необходимо подтвердить результат своей игры на mtgmelee.com и по запросу администратора подтвердить результат при прямом обращении.

Подтверждение участия в матче

Независимо от чек-ина на сам турнир, который является обязательным, вам также рекомендуется зачекиниться в матче в начале каждого раунда, используя Player Controller. Хотя это не является обязательным, это помогает нам знать, продолжается ли матч. Если ни один из игроков не зачекинился в матче, и у нас нет результата от них в конце раунда, мы установим ваш результат на ничью и автоматически исключим обоих игроков.

Построение турнира

Однодневные турниры

Отборочные турниры на один день будут использовать соответствующее количество швейцарских раундов (до 8) и сыграют топ 8 сетки до первого поражения, как только швейцарские матчи закончатся.

Двухдневные турниры

В первый день двухдневных отборочных турниров будет проведено 8 швейцарских раундов, а в второй день будет сыграна соответствующая количеству участников сетка до первого поражения. Первый день может быть разбит на несколько групп, при этом люди будут случайным образом распределяться по этим группам. Размер сетки будет объявлен после начала 1-го раунда и будет иметь степень 2. Вступление в сетку формата “до первого поражения” будет основано на ваших общих очках и тай-брейках в конце швейцарских раундов.

Технические проблемы с турниром

Дисконнекты/отключения

Игроки несут полную и единоличную ответственность за наличие и стабильность интернет-соединения, которое требуется для участия в турнире. Игроки также несут ответственность за стабильность работы системы MTG Arena. Игроки, отключившиеся от своей игры, могут в конечном итоге проиграть матч, но все же мы постараемся применять следующие меры:

- Если игрок отключается от текущей игры и может повторно подключиться до истечения времени ожидания, он может продолжить играть в этом матче.
- Если игрок отключается от текущей игры и проигрывает эту игру на MTG Arena, но если серия игр не закончена вместе с этим поражением, то игроки должны связаться с администратором (через Дискорд или mtgmelee.com), как только это

произойдет. Администраторы постараются разрешить эту ситуацию как можно лучше. Текущая игра неизбежно будет проиграна, но может быть возможно продолжить оставшуюся часть серии матчей по усмотрению администратора. Если игроки не свяжутся с админами немедленно, админы не предпримут никаких попыток продлить серию игр.

- Если ваш оппонент отключается от игры или проигрывает игру из-за тайм-аута, вы должны немедленно связаться с администратором (через Дискорд или mtgmelee.com). Вы не можете отправить результат до того, как свяжетесь, и получите подтверждение от администратора, что вы можете утвердить результат, даже если эта игра была последней игрой в вашем матче. Любые результаты, представленные таким способом без предварительной проверки администратором, подлежат аннулированию и / или изменению по усмотрению администратора.

Сбои программного обеспечения

Организаторы не несут ответственность за сбои MTG Arena и любые результаты матчей. Возможная вероятность того, что игрок сам спровоцировал сбой или отключение, делает невозможным применение каких-либо исключений, кроме указанных выше.

Программные ошибки/баги

Организаторы не несут ответственность за любые ошибки, обнаруженные в MTG Arena. Игрокам рекомендуется сообщать об ошибках в службу поддержки MTG Arena и читать [список известных проблем](#).

В частности, мы хотим выделить ошибку, которая иногда может возникать при добавлении в сайдборд колоды, содержащей компаньонов, когда клиент Magic Arena может не позволить использовать сайдборд. Если это произойдет, ваш таймер истечет, и вы перейдете к следующей игре без сайдборда. Мы не будем применять какие-либо исправления для этого во время швейцарских раундов любых отборочных. Если это происходит в сетке с выбыванием после первого поражения, то, пожалуйста, свяжитесь с нами (как описано выше), прежде чем истечет время вашего таймера. Вам понадобится скриншот ошибки с указанием текущего времени.

Взятки и ставки

В соответствии с Magic Tournament Rules, взяточничество и ставки не допускаются. Обратитесь к нам, как только что-нибудь подобное произойдет.

Формат турнира

Подключение к вашему противнику.

Как только определится ваш противник на платформе mtgmelee.com, вы сразу же увидите окно чата, в котором вы можете поговорить с вашим оппонентом.

Обязательно скажите – привет! Вы также можете использовать чат для решения любых проблем, возникших при общении или проблемах со связью.

Как правило, игроки должны инициировать прямой вызов друг друга в MTG Arena. Оба игрока также должны будут использовать один и тот же режим игры (см. ниже).

Добавьте оппонента в друзья

Red Bull Untapped рекомендует добавить своего противника в друзья на MTG Arena. Это облегчает задачу по созданию игры, поскольку только один из двух друзей должен инициировать вызов, а другой получает уведомление. Это значительно уменьшает количество ошибок.

Чувствительность к регистру ID Arena

Добавляя или бросая вызов своему противнику, помните, что идентификатор Arena чувствителен к регистру и имеет 5-значный номер и “решетку” – #. Например: MyArenaID#35791 является действительным идентификатором Arena, а MyArenaID - нет. Кроме того, существует различие между myarenaid#35791 и MyArenaID#35791. При вызове соперника обязательно используйте режим Турнирного матча (best-of-3) на Arena.

Устранение неисправностей соединений

Если после попытки перепроверить орфографию и добавить друг друга в друзья, у вас все еще есть проблемы с соединением, свяжитесь друг с другом в чате. Убедитесь, что вы оба вышли из текущих игр, затем попросите одного человека добавить другого в друзья, а затем попросите того же человека инициировать вызов, пока другой игрок ждет его получения. После этого, пожалуйста, свяжитесь с нами через Дискорд или mtgmelee.com.

Что делать, если вы начали Best-Of-1?

Если вы все сделали правильно, вы должны играть в романо-греческом коллизее. Если у вас другое игровое поле, вы, вероятно, начали игру в формате bo1 (до одной победы). Сыграйте в эту игру, затем инициируйте еще один вызов (на этот раз в правильном режиме). Проигравший первой игры должен уступить в этом матче.

Проблемы с деклистом

Если вы заметили, что вы и / или ваш оппонент разыгрываете нелегальную колоду или колоду, которая не соответствует поданному им деклистом, обратитесь к администратору (через Дискорд или mtgmelee.com), как только вы обнаружите проблему. Если проблема в колоде вашего оппонента, будьте готовы предоставить скриншот. Игра колоды, которая не соответствует списку колод, который вы представили до события, может привести к штрафам, на усмотрение администраторов турнира. Эти штрафы будут зависеть от конкретной ситуации и могут включать предупреждение, проигрыш в игре, проигрыш в матче или дисквалификацию (в случае мошенничества).

Медлительность

Игроки должны начать игру в течение 5 минут после публикации пар оппонентов, но возможно начать и в течение 10 минут. Если вы не начали свою игру, и ваш оппонент

не связывался с вами после 5 минут, вам рекомендуется связаться с администратором, чтобы мы могли связаться с ним или сообщить о любых текущих проблемах, о которых мы знаем. Если вы все еще не играете и не общались с оппонентом в течение 10 минут после начала раунда, обратитесь к администратору для проверки и подтверждения результата. Пожалуйста, будьте готовы предоставить скриншоты, которые показывают, что вы обратились к оппоненту через mtgmelee.com. Вы не можете отправлять результаты без проверки администратором.

Длина раунда

Каждый раунд длится 55 минут. Это обычные 50 минут, выделяемые на любой матч, плюс дополнительные 5 минут, чтобы подключиться к противнику и решить любые проблемы, с которыми вы можете столкнуться. Это время раунда отдельно от таймера в игре на Арене, которое также используется в турнире.

Таймер Арены

Когда таймер игрока истекает на Арене, он проигрывает этот матч, и оппоненту следует сообщить администрации об этом. Чтобы гарантировать, что турнир пройдет гладко, в дополнение к таймеру в игре будет введен лимит времени 55 минут.

Конец раунда

Когда раунд заканчивается, но ваш матч не завершен, напишите администратору через Дискорд или mtgmelee.com, сообщив им о состоянии вашего матча (текущий счет и время, оставленное каждым игроком). По своему усмотрению администратор может принять решение разрешить вам сыграть весь матч или сказать, что матч сыгран вничью.

- Если вы не связались с администратором в конце раунда, и ни один из игроков не зажекинулся в матче на mtgmelee.com, ваш игровой счет будет установлен на ничью, и оба игрока будут исключены из турнира.
- Если вы не общаетесь с администратором в конце раунда, и мы не получаем результат в течение 5 минут после окончания раунда, ваш игровой счет будет установлен администратором вручную, и вам нужно будет ждать следующего оппонента.

Трансляции и Матчи на оф. стриме

Если участники собираются стримить свою игру на турнире, то мы это только поддерживаем. На стриме мы просим вас включить #RedBullUntapped2020 в заголовок вашей трансляции. Это поможет в освещении всего турнира ... и кто знает, вы можете в конечном итоге собрать толпу зрителей, будучи показанным в официальном стриме Red Bull.

Стримснейпинг

Мы не будем следить за тем, наблюдает ли ваш оппонент за вашей трансляцией, поэтому советуем увеличить задержку стрима хотя бы на 5 минут, чтобы оппонент не видел карты в вашей руке. Если вы участвуете в официальном стриме (с помощью

функции Go Live в Дискорд по запросу Стримерской команды), мы также обеспечим отсутствие у вашего оппонента доступа к картам в вашей руке в реальном времени.

Матч на оф. стриме

Если вас выберут для трансляции на оф. канале Red Bull, мы свяжемся с вами как через Дискорд, так и на mtgmelee.com. Затем администратор предоставит вам доступ к каналу Feature Match Instructions, содержащему всю информацию о том, как начать работу, и коротко о ней расскажет. Вы также получите доступ к закрытому голосовому каналу на Дискорд, где вы можете использовать функцию Go Live. Никто, кроме администрации, не может видеть этот поток.

Обратите внимание, что мы будем показывать несколько матчей в каждом раунде, но одновременно транслировать только один из них. Это означает, что вы можете закончить матч, не попав в прямой эфир.

Когда вы будете в прямом эфире, вы получите доступ ко всему экрану Arena, включая содержимое вашей руки. Однако мы будем задерживать поток, поэтому у вашего оппонента не будет доступа к информации в режиме реального времени.