

Регламент «Кланового шоу-матча»

1. Понятия и определения

- 1.1. Турнир «Клановый шоу-матч» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые Wargaming Group Limited среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра) по всему миру.
- 1.2. «Клановый шоу-матч», или Турнир, проводится Организатором Турнира между лучшими клановыми командами СНГ и Европы, согласно настоящим Правилам проведения на 24 марта 2019 года.
- 1.3. Организатор Турнира, или Организатор, — Wargaming Group Limited, юридический адрес: 105, Agion Omologiton Avenue, Nicosia 1080, Кипр — или иное лицо, организующее проведение Турнира (части Турнира) согласно настоящему Регламенту в странах СНГ по заказу компании Wargaming Group Limited.
- 1.4. Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.
- 1.5. Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.
- 1.6. Wargaming Group Limited — компания, которая совместно с её дочерними и аффилированными лицами является разработчиком, владельцем и оператором Игры и проводит Турнир, чтобы привлечь внимание пользователей к Игре.
- 1.7. Пользовательское соглашение, Правила игры — документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks.
- 1.8. Слот — право команды на участие в Турнире, предоставляемое Организатором Турнира.
- 1.9. Слот в команде — место в команде, которое может занять игрок.
- 1.10. Игрок — участник команды, заявленный на участие в Турнире.
- 1.11. Участник — любой игрок, включая Капитана, участвующий в Турнире.
- 1.12. Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире. Все участники команды, участвующие в боях турнира, должны состоять в одном клане.

- 1.13. Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.
- 1.14. Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.
- 1.15. Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.
- 1.16. Бой — противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, цель которого — захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.
- 1.17. Респаун — место на карте, где располагаются танки команд в начале боя.
- 1.18. Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя.
- 1.19. Ростер — совокупность используемого в боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем.
- 1.20. Сетап матча — заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

2.Изменения настоящих Правил

- 2.1.Организатор имеет право в одностороннем порядке изменить настоящие Правила в будущем. Любые дополнения и/или изменения настоящих Правил при наличии противоречий будут иметь преимущество перед настоящими Правилами.
- 2.2.Если вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения Правил, вы обязуетесь следовать внесённым изменениям. Такие изменения действительны и применимы для вашего участия в Турнире со дня его начала.

3.Правила Турнира

- 3.1.Настройки матча
 - ✓ Атака-оборона на стандартной карте* (* по правилам боёв на Глобальной карте).
 - ✓ Атакующая команда — команда, которая находится на базе 2 в начале боя. Защищающаяся команда — команда, которая находится на базе 1 в начале боя.
 - ✓ Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
 - ✓ Состав команды — 15 человек.
 - ✓ Время боя — 10 минут.

- ✓ Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая все танки противника.
- ✓ Защищающаяся команда может захватывать базу соперника.

3.2. Требования к Ростеру

- ✓ Команды могут состоять из любых танков, без ограничения по типу, нации и уровню техники.
- ✓ Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе, она начинает бой в неполном составе.
- ✓ Турнир проводится на специальных учётных записях игроков, выданных Организатором Турнира.

3.3. Список карт Турнира:

- ✓ «Мураванка»;
- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Утёс»;
- ✓ «Энск»;
- ✓ «Вестфилд»;
- ✓ «Лайв Окс»;
- ✓ «Рудники»;
- ✓ «Линия Зигфрида».

3.4. Карта Тай-брейка: «Химмельсдорф».

3.5. Игровой сервер:

- ✓ RU2.

3.6. Организатор оставляет за собой право сменить игровой сервер, предварительно уведомив игроков во время матча.

4. Переигровка

4.1. При возникновении технических проблем на стороне сервера Игры и при условии, что ни у одной из команд нет явного преимущества (не были обнаружены танки соперника), бой может быть переигран. Решение о переигровке принимает Судья матча.

4.2. Под преимуществом понимаются, в частности, следующие факторы:

- ✓ обнаруженные танки противника;
- ✓ нанесённый урон;
- ✓ очки захвата базы.

4.3. Если в ходе боя происходит технический сбой, то этот бой переигрывается. Счёт предыдущих боёв матча остаётся неизменным.

5. Призовой фонд Турнира*

5.1. Призовой фонд

1-е место:

- 200 000 ед. игрового золота в казну клана.

2-е место:

- 100 000 ед. игрового золота в казну клана.

6. Требования к командам

- 6.1. Участвуя в настоящем Турнире, каждый игрок подтверждает, что он принимает условия настоящих Правил и полностью соглашается с ними, а также подтверждает, что будет их соблюдать в течение всего Турнира. Если игрок не согласен с Правилами или изменениями, вносимыми в них, такой игрок должен прекратить участие в Турнире.
- 6.2. Турнир предусматривает получение победителями Турнира призов только при выполнении условий, изложенных в настоящих Правилах, и при соответствии требованиям, указанным в настоящем пункте Правил.
- 6.3. Настоящий текст Правил не является публичной офертой.
- 6.4. Команда должна состоять минимум из 15 игроков основного состава и до 3 запасных игроков. Суммарное количество игроков основного и запасного составов не должно превышать 18. Команда, состоящая менее чем из 15 игроков, не допускается к участию в Турнире.
- 6.5. Команда может иметь в составе до 5 игроков, которые не участвовали в последнем региональном турнире.
- 6.6. Один игрок может быть заявлен только в одну команду.
- 6.7. Название команды должно соответствовать Правилам игры.
- 6.8. Команды должны предоставить Организаторам Турнира свои логотипы для трансляции. Логотип должен быть размером минимум 800× 800 пикселей или должен быть предоставлен в векторном формате.
- 6.9. Если команда не предоставит логотип, в качестве её логотипа будет использована клановая эмблема клана команды.
- 6.10. Организатор вправе запросить дополнительную информацию, связанную с Турниром. Капитан команды обязуется предоставить запрошенную информацию не позднее чем за две недели до начала Турнира. В противном случае Организатор вправе отказать команде в предоставлении дополнительных призов, если такие предусмотрены призовым фондом Турнира.

7. Структура Турнира

- 7.1. В рамках Турнира проводятся три матча между командами, приглашёнными к участию в Турнире:
 - 1-е место RU-региона против 2-го места EU-региона;
 - 2-е место RU-региона против 1-го места EU-региона;
 - финальный матч между победителями пар.

7.2. Время проведения Турнира — 24 марта.

8. Правила проведения

8.1. К участию в «Клановом шоу-матче» приглашаются две команды:

RU-регион:

- ✓ команда, занявшая 1-е место в «Клановой потасовке» в марте 2019 года;
- ✓ команда, занявшая 2-е место в «Клановой потасовке» в марте 2019 года.

EU-регион:

- ✓ команда, занявшая 1-е место в рамках отборочного турнира в марте 2019 года;
- ✓ команда, занявшая 2-е место в рамках отборочного турнира в марте 2019 года.

8.2. Все бои «Кланового шоу-матча» будут транслироваться Организатором.

8.3. Формат проведения матча

- ✓ Матч проводится с помощью тренировочной комнаты.
- ✓ Матч проводится на стандартной карте по правилам режима «Атака/Оборона»* (* по правилам боёв на Глобальной карте).
- ✓ Атакующая команда — команда, которая находится на базе 2 в начале боя. Обороняющаяся команда — команда, которая находится на базе 1 в начале боя.
- ✓ Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
- ✓ Матч состоит максимум из 9 боёв (9-й — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 5 побед.
- ✓ Если в матче Тай-брейка победитель не установлен (последняя единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), бой Тай-брейка переигрывается.

8.4. Карты в рамках матча определяются путём поочерёдного их вычёркивания Капитанами команд.

8.5. Схема определения порядка основных карт матча

Вычёркивание:

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает первую карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает вторую карту).

Выбор:

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает первую карту).

- ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает вторую карту).
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).

Вычёркивание:

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает третью карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает четвертую карту).

Выбор:

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает третью карту).
 - ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).
 - ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает четвертую карту).
 - ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).
- *Все матчи второго этапа проходят в формате «два боя на одной карте».
После каждого боя команды меняются сторонами.

8.6. Порядок организации матчей

- ✓ Организацию и судейство матча осуществляет Судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- ✓ Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до старта.
- ✓ После входа в тренировочную комнату Капитанов команд Судья выставляет нужную карту в тренировочной комнате и ожидает готовности команд.
- ✓ Организатор имеет право оштрафовать всю команду за задержку матча и трансляции по вине игрока/игроков. Штраф составляет 5000 ед. игрового золота из приза, заработанного командой за Турнир.
- ✓ Судья матча принимает решения согласно положениям настоящего Регламента и доводит их до сведения команд. В ситуациях, не описанных в настоящем Регламенте, судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.
- ✓ Тренировочную комнату создаёт Судья матча.
- ✓ Перерыв между боями в матче не должен превышать 150 секунд. Перерыв между последней картой и Тай-брейком не должен превышать 150 секунд. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению Судьи матча.
- ✓ В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями Организатор имеет право присудить техническое поражение в конкретном бою.
- ✓ Сигнал к началу боя даёт Судья матча в чате в тренировочной комнате.
- ✓ Судья фиксирует результат матча и доводит его до сведения команд.

8.7. Сетап матча в рамках транслируемых матчей

- ✓ Танк для каждого боя выбирается «вслепую».
- ✓ В течение 2 минут после окончания боя Капитан команды отправляет Сетап техники на бой Организатору матча в приватный канал в клиенте игры.
- ✓ Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех боёв.
- ✓ Организатор Матча информирует представителей команд через чат в тренировочной комнате о начале выбора техники.
- ✓ Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешённой Регламентом технике, указанной в заявленном на матч Сетапе. Запасной игрок может заменить основного в любом бою на любой технике, указанной в заявленном на матч Сетапе.
- ✓ Начинается визуальный и голосовой отсчёт времени продолжительностью 60 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.
- ✓ Через 60 секунд начинается бой.
- ✓ Если игрок или игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

8.8. Реплеи

- ✓ Все участники обязаны записывать все бои Турнира с использованием встроенной в игру функции записи реплеев.
- ✓ Перед стартом боя все игроки должны проверять, включена ли опция записи реплеев на момент начала матча.
- ✓ Организатор Турнира имеет право самостоятельно использовать и выкладывать в открытый доступ демозаписи боёв (реплеи) без дополнительного согласования с Капитанами команд, а также передавать такие права третьим лицам, имеющим отношение к организации Турнира.

9. Тай-брейк

- 9.1. Система Тай-брейка используется, только если нужно определить победителя при равном числе побед в рамках Турнира.
- 9.2. При равном количестве побед по завершении матчей победитель матча определяется на Тай-брейке.
- 9.3. Команда-хозяин Тай-брейка — команда, выигравшая самый быстрый бой за атакующую сторону.
- 9.4. Если ни одна из команд не одержала самую быструю победу в матче, подсчитывается урон, нанесённый в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанёсшая наибольшее количество урона за атакующую сторону, становится командой-хозяйкой.
- 9.5. При равенстве суммарного количества единиц повреждений, нанесённых обеими командами в течение всего матча за атакующую сторону, команда-хозяйка определяется случайным образом.
- 9.6. Команда-хозяйка выбирает Респаун на карте Тай-брейка.
- 9.7. Бой Тай-брейка проходит по правилам основного матча (оборона одной команды и атака другой на стандартной карте по правилам боёв на Глобальной карте). Победа команде также присуждается по стандартным правилам для этого вида боя.
- 9.8. Победитель боя, проведённого по системе Тай-брейка, считается победителем встречи.

10. Трансляция матча

- 10.1. Все права на аудио- и видеозаписи матчей Турнира (далее — Видео) принадлежат Организатору Турнира. Организатор Турнира может передать права на доведение всех или некоторых Видео иным лицам, в том числе командам. Формат использования Видео третьими лицами должен быть согласован с Организатором Турнира до матча, запечатлённого на соответствующем Видео.
- 10.2. Команды должны быть готовы и находиться на своих местах не позднее чем за 30 минут до официального времени старта матча. Если команда не готова к указанному времени, это может быть расценено как намеренная задержка, в связи с чем команда может быть привлечена к ответственности согласно правилам Регламента.

- 10.3. Организатор оставляет за собой право добавлять наблюдателей в транслируемый матч.
- 10.4. Стримеры будут приглашены в тренировочную комнату вместе с игроками. Задержка трансляции будет составлять 10 минут. Аккаунты наблюдателей могут быть добавлены в команду.
- 10.5. Организатор Турнира оставляет за собой право добавлять представителя судейского комитета для записи голосового чата команд. В дальнейшем записи голосового чата могут быть использованы для подготовки видеоматериалов.
- 10.6. На всех ПК игроков будет установленный Организатором Spectator Mod.

11. Поведение игроков

- 11.1. Поведение
 - ✓ Игрокам команд Турнира необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, предусматривается дисквалификация команды.
- 11.2. Оскорбления
 - ✓ Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming Group Limited и её работников, компаний-партнёров.
- 11.3. Нецензурная лексика
 - ✓ Запрещается использование нецензурной лексики в любой форме во время трансляций всех матчей, проводимых Организатором Турнира, с участием команд.
- 11.4. Спам
 - ✓ Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.
- 11.5. Неспортивное поведение
 - ✓ Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют этому принципу, расцениваются как неспортивное поведение.
- 11.6. Нарушения Правил игры
 - ✓ Запрещается нарушение Правил игры.

- 11.7. Обман, жульничество
- ✓ Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.
- 11.8. Нечестная игра
- ✓ Запрещается использование приёмов нечестной игры.
- 11.9. Модификации клиента Игры
- ✓ В игровом Клиенте разрешается использовать только модификации клиента, установленные Организатором Турнира.
- 11.10. Сговор
- ✓ Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются, но не ограничиваются ими следующие случаи:
 - достижение договорённости либо любая форма переговоров о результате или счёте матча;
 - заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.
- 11.11. Неполадки Игры
- ✓ Запрещается намеренное использование любых ошибок (багов) или сбоев в работе Игры с целью получения игрового преимущества.
- 11.12. Приемлемое поведение
- ✓ Игроки должны демонстрировать высокий уровень профессионализма при общении с участниками других команд, зрителями, персоналом и Организатором Турнира.
 - ✓ Организатор Турнира оставляет за собой право дисквалифицировать игроков, которые ведут себя неподобающим образом или проявляют излишнюю агрессию.
- 11.13. Дисквалификация и сроки применения видов ответственности
- ✓ Оценка нарушений, указанных выше, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.
 - ✓ Организатор Турнира имеет право оштрафовать игроков команд в случае нарушения ими настоящего Регламента. Штраф составляет 500 USD из приза, заработанного командой за Турнир за каждый эпизод нарушения.

- ✓ Дисквалификация или другие виды ответственности могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

12. Протест и обжалование

- 12.1. Протест или обжалование какой-либо ситуации либо нарушения Регламента, не связанного непосредственно с Правилами игры, должны быть незамедлительно поданы Организатору Турнира от Капитана команды.
- 12.2. Протест в отношении одного и того же вопроса может быть подан Организатору Турнира только единожды, за исключением случаев, когда возникают вновь открывшиеся обстоятельства. Постоянная подача протестов (два раза и более) по одному и тому же вопросу может быть расценена как попытка получить преимущество и повлиять на решение Организатора Турнира по спорному вопросу, что является нарушением правил честной игры, определённой в Регламенте.
- 12.3. Решение Организатора Турнира окончательное и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

13. Информация, предоставляемая в рамках Турнира

- 13.1. Любая информация о вас, которую вы предоставите в рамках участия в Турнире (далее — Информация о вас) Организатору, будет использоваться для целей вашего участия в Турнире, в том числе для получения приза, если вы станете победителем Турнира, и соблюдения настоящих Правил. Вы также соглашаетесь, что Информация о вас может быть раскрыта третьим лицам, если это необходимо для перечисления приза (-ов), а также когда такое раскрытие требуется в соответствии с применимым законодательством. Вы подтверждаете, что не будете предоставлять Организатору свои персональные данные и персональные данные третьих лиц (в том числе Ф. И. О., копии документов, подтверждающих личность и идентификационный номер) без специального запроса Организатора. Любые персональные данные, предоставляемые вами в одностороннем порядке, будут удалены нами автоматически.

13.2. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока в случае предоставления последним неверной или неполной информации.

14. Ограничение ответственности Организатора Турнира

14.1. Организатор Турнира не несёт ответственности за какие-либо действия третьих лиц.

14.2. Организатор Турнира возмещает участникам Турнира только прямые убытки, вызванные виновными действиями Организатора Турнира.

14.3. Организатор Турнира освобождается от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение своих обязательств, если исполнение оказалось невозможным вследствие обстоятельств непреодолимой силы.