



«Новогодний Турнир»
по итогам сезона 4 ладдера для Лиг 1-2, Дивизионов А-D
и для команд открытой квалификации.
Правила проведения Турнира

1 Общие положения

1.1 Понятия и определения

- 1.1.1 Регламент или Правила проведения Турнира или Правила – правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.
- 1.1.2 Капитан или Капитан команды – игрок команды, представляющий на Турнире интересы всех остальных участников своей команды, и представляющий требуемые сведения о команде Организатору.
- 1.1.3 Слот в команде – место в команде, которое может занять игрок.
- 1.1.4 Игрок – участник команды, сыгравший не менее 20 рейтинговых боёв за свою статическую команду в ладдере.
- 1.1.5 Участник – любой игрок, включая Капитана, менеджер команды либо любое иное лицо, принимающее участие в Турнире.
- 1.1.6 Команда – группа игроков во главе с Капитаном и менеджером (при наличии), участвующая в соревнованиях, заявленная на участие в Турнире.
- 1.1.7 Судья или Судья матча – лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее ненарушение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.
- 1.1.8 Игра – массовая многопользовательская онлайн игра «World of Tanks».
- 1.1.9 Матч – серия максимум из 4 боев, по результатам которых определяется победитель.
- 1.1.10 Бой – противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, целью которой является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.
- 1.1.11 Респаун – место на карте, где находится расположение танков своей команды в начале Боя.
- 1.1.12 Тай-брейк – Бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих 4 боя матча не смогли определить победителя.
- 1.1.13 Ростер – совокупность используемого в Боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем.
- 1.1.14 Сетап матча – заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

1.2 Протест и обжалование

- 1.2.1 Протест в отношении одного и того же вопроса может быть подан Организатору Турнира только единожды, за исключением случаев возникновения вновь открывшихся обстоятельств. Постоянная подача протестов (два и более раз) 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, определенной в настоящем Регламенте.
- 1.2.2 Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

1.3 Поведение игроков

1.3.1 Поведение

1.3.1.1 Игрокам команд необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанные ниже, предусматривается ответственность в виде дисквалификации всей команды.

1.3.2 Оскорбления

1.3.2.1 Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming PCL и его работников, компаний-партнеров.

1.3.3 Спам

1.3.3.1 Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

1.3.4 Неспортивное поведение

1.3.4.1 Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют данному принципу, расцениваются как неспортивное поведение.

1.3.5 Нарушения правил игры

1.3.5.1 Запрещается нарушение Правил игры.

1.3.6 Обман, жульничество

1.3.6.1 Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.

1.3.7 Нечестная игра

1.3.7.1 Запрещается использование приемов нечестной игры.

1.3.8 Использование чужого аккаунта

1.3.8.1 Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку.

1.3.9 Хакинг / Читерство

1.3.9.1 Запрещается любая модификация клиента игры с целью получения игрового преимущества.

1.3.10 Сговор

1.3.10.1 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 счете матча.
- ✓ Заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча, либо намеренная саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

1.3.11 Баги/неполадки игры

1.3.11.1 Запрещается намеренное использование любых ошибок (багов) или сбоев в работе игры с целью получения игрового преимущества.

1.3.12 Дисквалификация и сроки применения санкций

- 1.3.12.1 Оценка нарушений, указанных выше в настоящем Регламенте, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду, за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.
- 1.3.12.2 Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

1.4 Требования к командам

- 1.4.1 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и максимум 5 запасных игроков. Команда, состоящая менее чем из 7 игроков, не допускается к участию в играх Турнира.
- 1.4.2 Запасным игроком может считаться участник команды, сыгравший не менее 10 рейтинговых боёв за свою статическую команду в ладдере.
- 1.4.3 Все команды Турнира должны соответствовать следующим требованиям:
- ✓ Иметь не нарушающее Правила название;
 - ✓ Иметь не нарушающий Правила логотип;
 - ✓ Иметь как минимум 7 игроков, соответствующих требованиям Турнира.
 - ✓ Название команд, содержащие спецсимволы, а также повторяющиеся знаки препинания, будут переименованы вручную судьейским составом.
 - ✓ Изменения в названиях команд (даже в случае полного сохранения состава игроков без изменений) в течение всех этапов Турнира будут расцениваться как регистрация новой команды и прогресс команды по турниру будет идти в зачёт с нуля, без учёта результатов команды под предыдущим названием.

1.5 Требования к игрокам и командам

- 1.5.1 Все игроки Турнира должны соответствовать следующим требованиям:
- ✓ Игроки не могут являться сотрудниками Организатора Турнира, компании Wargaming PCL либо иных аффилированных лиц;
 - ✓ Игроки Турнира обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Турнира, игроков и команд Турнира, Организатора Турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением Турнира.
 - ✓ Игрок может состоять только в одной команде, в которой принимает участие в Турнире.
- 1.5.2 **ВНИМАНИЕ:** с момента публикации сетки любой из стадий турнира и на протяжении всего турнира на портале <http://ru.wgleague.net/ru> любые передвижения в турнирном составе команд **ЗАПРЕЩЕНЫ**. В случае если данные манипуляции были проделаны со стороны команды **ПОСЛЕ** публикации сетки турнира и на протяжении всего турнира, Организатор не несёт ответственности за корректное отображение специальных боёв у всех игроков команды в течение всего турнира.

1.6 Форма проведения боев

- 1.6.1 Форма проведения боев в рамках матча:
- ✓ «до выявления победителя» - все этапы Турнира. В случае, если ни одной из команд не удалось добиться победы в матче, победитель матча будет выявлен с помощью Тай-брейка.

1.7 Настройки матча

- 1.7.1 Состав команды: 7 человек
- 1.7.2 Время боя: 7 минут
- 1.7.3 Интервал между боями: 2 минуты
- 1.7.4 Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.
- 1.7.5 Площадка: автоматическая система проведения боев на портале wgleague.net.

1.8 Требования к ростеру

- 1.8.1 Команды могут состоять из танков разных наций;
- 1.8.2 Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения;
- 1.8.3 К участию в чемпионате допускаются все виды техники не выше VIII уровня;
- 1.8.4 К участию допускаются только два набора техники – 5 танков 8-го уровня+ 2 танка 7 уровня, либо 6 танков 8 уровня + один танк 6-го уровня. Любые другие вариации не допускаются.
- 1.8.5 Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе к старту матча, то команда начинает бой в неполном составе.

1.9 Порядок выбора карт на матчи и формат матча

- 1.9.1 Официальными картами Турнира являются:

- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Руинберг»;
- ✓ «Рудники»;
- ✓ «Степи»;
- ✓ «Затерянный город»;
- ✓ «Ласвилль».

- 1.9.2 Карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.
- 1.9.3 Матч состоит из одной карты и максимум 4 боев, в которых каждая команда играет два раза за атакующую сторону и два раза за обороняющую сторону.
- 1.9.4 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака.
- 1.9.5 **Условия победы для атакующей и обороняющей сторон:**
- 1.9.5.1 Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча.
- 1.9.5.2 Условия победы для обороняющей стороны: уничтожение всей вражеской техники или предотвращение захвата одной из баз в установленное время матча. В случае, если обе команды не уничтожили всю вражескую технику и ни одна из баз обороняющей стороны не была захвачена, то победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющую сторону.
- 1.9.6 Условия победы
- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя;
 - ✓ В случае, если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно. Это положение относится и к ситуациям, когда дальнейшее продолжение матча не сможет повлиять на исход матча, который известен досрочно.
 - ✓ В случае равенства количества выигранных карт проводится Тай-Брейк для выявления победителя матча
 - ✓ В случае технической ничьи (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с Турнира.

1.10 Тай-Брейк

- 1.10.1 В случае, если счет по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на Тай-брейке. Приглашение на бой Тай-брейка высылается автоматической системой проведения боев отдельно (в течении 5 минут после завершения основных боев матча).
- 1.10.2 Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя в случае, если обе команды не набрали достаточного количества очков для победы в рамках конкретного матча.
- 1.10.3 Карта для матчей тай-брейка будет определяется Организатором Турнира и объявляется посредством официального форума.

1.11 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина

- 1.11.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином тай-брейка.
- 1.11.2 В случае, если ни одна из команд не одержала победу в роли атакующей стороны, производится подсчет нанесенного урона в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанеся наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином.
- 1.11.3 Капитан имеет право указать сторону (атака, оборона или определить сторону случайным образом) тай-брейка в профиле команды в любое время в рамках конкретного матча до тай-брейка. В случае, если капитан не указал сторону тай-брейка в рамках конкретного матча, сторона будет определена случайным образом.
- 1.11.4 Раунд тай-брейка проходит в соответствии со стандартными правилами режима «атака-оборона» (оборона одной команды и атака другой). Победа команде также присуждается по стандартным правилам.
- 1.11.5 Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

1.12 Трансляции матчей

- 1.12.1 Судья оставляет за собой право добавления в любой из матчей наблюдателей за одну или обе команды для обеспечения трансляции матчей. Отказ или помеха в присоединении в бой наблюдателя со стороны команд карается дисквалификацией команды.

1.13 Переигровка

- 1.13.1 При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры. Проблемой технического характера считается ситуация, когда результаты матча не отобразились на сайте турнира. Решение о переигровке принимает судья матча.

1.14 Решение спорных ситуаций

- 1.14.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством официального форума.
- 1.14.2 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

1.15 Игровой сервер

- 1.15.1 Игры отборочного этапа в **Лигах 1 и 2** проводятся на сервере RU1. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера посредством официального форума.
- 1.15.2 Игры **открытой квалификации** проводятся на серверах RU1 и RU8. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера посредством официального форума.
- 1.15.3 Игры **финального этапа** проводятся на сервере RU1. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера посредством официального форума.

1.16 Изменение правил

- 1.16.1 Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент изменять и модернизировать правила Регламента. Если Вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения условий Правил проведения Турнира, Вы обязуетесь следовать внесенным изменениям. Такие изменения действительны и применимы для Вашего участия в Турнире, начиная со дня начала Турнира.

2 Дополнительные положения

2.1 Схема проведения Турнира:

- 2.1.1 К участию в турнире допускаются все команды, которые по итогам текущего Сезона 4 ладдера, по состоянию на **20 декабря** дошли до **Дивизионов А-D, Лиг 1-2 включительно**, а также команды из открытой квалификации.

- 2.1.2 Турнир проводится в два этапа:

- ✓ Отборочный этап
- ✓ Финальный этап

- 2.1.3 **Отборочный этап:**

Лига 1

- ✓ Отборочный турнир в лиге 1 проводится по олимпийской системе плей-офф в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения. В турнире участвуют команды **Лиги 1, из дивизионов А-D**.
- ✓ 16 Команд, которые достигли 1/8 финала, автоматически квалифицируются в финальный этап;
- ✓ Турнир проходит до выявления победителя;

Лига 2

- ✓ Отборочный турнир в лиге 2 проводится по олимпийской системе плей-офф в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения. В турнире участвуют команды **Лиги 2, из дивизионов А-D**.
- ✓ 8 Команд, которые достигли 1/4 финала, автоматически квалифицируются в финальный этап;
- ✓ Турнир проходит до выявления победителя;

Открытая квалификация

- ✓ Открытая квалификация проводится по олимпийской системе плей-офф в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения. В турнире участвуют все зарегистрированные команды, в случае даже если они не участвовали в рамках ладдера в текущем сезоне. **Участие команд, дошедших до Лиг 1-2, дивизионов А-Д к 20 декабря включительно, в открытой квалификации запрещено.**
- ✓ Турниры проводятся в течение недели в 3 регионах:
 - Турнир в регионе А – Временная зона UTC+3;
 - Турнир в регионе Б – Временная зона UTC+6;
 - Турнир в регионе В - Временная зона UTC+9;
 - Все этапы Турнира проводятся по правилам формата «атака-оборона».
- ✓ К участию в турнире допускаются команды, подавшие заявку на турнир в своей временной зоне в рамках установленного времени регистрации.
- ✓ По истечению установленного времени на подачу заявок, регистрация закрывается.
- ✓ Количество зарегистрированных команд в каждой из временных зон не ограничено.
- ✓ Команда имеет право подать заявку только на один турнир в одной временной зоне.
- ✓ Турниры в каждой из временных зон проводятся по олимпийской системе в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения.
- ✓ По итогам турниров во всех 3 временных зонах будут выявлены 8 команд, которые будут автоматически посеяны в основную сетку Новогоднего ладдерного турнира. Принцип определения команд:
 - **Регион А:** 4 команды, которые достигли 1/2 финала, автоматически квалифицируются в финальный этап;
 - Турнир проходит до выявления победителя;
 - **Регион Б:** 2 команды, которые достигли финала, автоматически квалифицируются в финальный этап;
 - Турнир проходит до выявления победителя;
 - **Регион В:** 2 команды, которые достигли финала, автоматически квалифицируются в финальный этап;
 - Турнир проходит до выявления победителя;

2.1.4 Финальный этап:

Групповой раунд

- ✓ 32 команды, отобранные посредством отборочного этапа, будут посеяны на 8 групп по 4 команды, в рамках которых каждая команда сыграет с каждой по одному разу со всеми командами из своей группы.
- ✓ Распределение мест в турнирной таблице группового раунда происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче.
 - За победу команда получает три очка.
 - За победу в тай-брейке команда получает два очка.
 - За поражение в тай-брейке команда получает одно очко.
 - За поражение команда получает ноль очков.
- ✓ При одинаковом количестве очков у двух и более команд, места в турнирной таблице определяются следующим образом:
 - по результатам всех личных встреч между соперничающими командами;
 - по наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв в личных встречах между соперничающими командами;
 - по наибольшему количеству выигранных боёв в личных встречах между соперничающими командами;
 - по наибольшей разнице выигранных и проигранных боев во всех матчах группового этапа;
 - по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах группового этапа;
 - При равенстве всех этих показателей назначаются дополнительные матчи между соперничающими командами; игры проходят на картах, на которых команды играли между собой во время соответствующих раундов в рамках группового этапа.

В случае если команда по какой-либо причине была дисквалифицирована в течение Турнира, набранные ею очки, а также очки соперников набранные в боях с ней, не будут учитываться при подсчёте положения команд в итоговой турнирной таблице Турнира.

Плей-офф турнира

- ✓ По 2 лучшие команды из каждой группы попадают в плей-офф
- ✓ Команды сыграют друг с другом по формуле A1-B2, C1-D2 и далее, по олимпийской системе в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения, начиная со стадии 1/8 финала до финала за титул победителя Новогоднего Ладдерного турнира.

2.2 Аккаунты

2.2.1 Матчи проводятся на личных аккаунтах игроков.

2.2.2 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

2.3 Расписание

2.3.1 В один игровой день проводится от 1 до 3 туров. Количество туров может изменяться согласно изменениям в расписании.

2.3.2 Временные зоны

- Игры финального этапа и отборочного этапа турнира в Лигах 1, 2 проводятся по московскому времени - UTC+3;

2.4 Призовой фонд отборочного этапа:

Лига 1

- ✓ 1 место – 7500 игрового золота на игрока
- ✓ 2 место – 5000 игрового золота на игрока
- ✓ 3-4 место – 3000 игрового золота на игрока
- ✓ 5-8 места - 1750 игрового золота на игрока
- ✓ 9-16 места- 1000 игрового золота на игрока

Лига 2

- ✓ 1 место – 3750 игрового золота на игрока
- ✓ 2 место – 2500 игрового золота на игрока
- ✓ 3-4 место – 1500 игрового золота на игрока
- ✓ 5-8 места - 750 игрового золота на игрока
- ✓ 9-16 места- 500 игрового золота на игрока

Открытая квалификация

- ✓ 1 место – 2000 игрового золота на игрока
- ✓ 2 место – 1000 игрового золота на игрока
- ✓ 3-4 место – 750 игрового золота на игрока

2.5 Призовой фонд финального этапа:

Плей-офф

- ✓ 1 место – 20500 игрового золота, 7 дней премиума и танк AMX 1357 GF на игрока
- ✓ 2 место – 10500 игрового золота и 3 дня премиума на игрока
- ✓ 3-4 место – 5500 игрового золота на игрока и 1 день премиума
- ✓ 5-8 места - 3000 игрового золота на игрока
- ✓ 9-16 места- 1750 игрового золота на игрока

Групповой этап

- ✓ 17-32 места- 500 игрового золота на игрока