



Турнир по итогам сезона ладдера для Лиги 1, Дивизион А
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.

1.6 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.

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, команде назначается техническое поражение в матче.

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 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 Сезона ладдера дошли до Дивизиона А, Лиги 1.
- 2.1.2 Турнир проводится по олимпийской системе плей-офф в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения

2.2 Ротация команд

- 2.2.1 Команды, занявшие с 1 по 32 места в турнире, автоматически получают право участия в турнире Wild Cards Challenge Wargaming.net League.¹

¹ В случае, если команды, вошедшие в топ-32 межсезонного турнира ладдера являются участниками Bronze, Silver либо Gold Series, подходящие под критерии участия в турнире для этих лиг, Организатор турнира оставляет за собой право набора необходимого количества команд из межсезонного турнира ладдера, либо любого другого турнира, на усмотрение Организатора. Вплоть до проведения дополнительного квалификационного турнира в финальную стадию Wild Cards Challenge для набора недостающего количества команд в турнир, в случае необходимости.

2.3 Аккаунты

- 2.3.1 Матчи проводятся на личных аккаунтах игроков.
- 2.3.2 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

2.4 Расписание

- 2.4.1 В один игровой день проводится от 2 до 3 туров. Количество туров может изменяться согласно изменениям в расписании.

2.4.2 Временные зоны

- Игры турнира проводятся по московскому времени - UTC+3;

2.5 Призовой фонд финального этапа:

- ✓ 1 место – 280000 игрового золота на команду (40000 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 2 место – 210000 игрового золота на команду (30000 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 3-4 место – 105000 игрового золота на команду (15000 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 5-8 места - 35000 игрового золота на команду (5000 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 9-16 места- 17500 игрового золота на команду (2500 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 17-32 места- 8750 игрового золота на команду (1250 на игрока на команду из 7 человек)
- ✓ 33-64 места- 5250 игрового золота на команду (750 на игрока на команду из 7 человек)

