



**Турнир по итогам Бета-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»;
- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Рудники»;
- ✓ «Степи»;
- ✓ «Утес»;
- ✓ «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 Бета-Сезона лadders дошли до Дивизиона А, Лиги 1.

2.1.2 Турнир проводится по олимпийской системе и делится на два этапа:

- Отборочный этап
- Финальный этап

2.1.2.1 Отборочный этап:

- Все команды из Дивизиона А, Лиги 1 по итогам Бета-сезона лadders, распределяются по отборочным турнирам.
- Отборочные турниры проходят в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения.
- Лучшие команды отборочных турниров встретятся в финальном этапе, где и станет известен победитель турнира.

2.1.2.2 Финальный этап:

- В финальном этапе встречаются лучшие команды отборочного этапа
- Финальный этап проходит в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения.

### 2.2 Аккаунты

2.2.1 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

### 2.3 Расписание

2.3.1 В один игровой день проводится по 2 тура. Количество туров может изменяться согласно изменениям в расписании.

### 2.3.2 Временные зоны

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

### 2.4 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)
- ✓ 65-128 места- 2450 игрового золота на команду (350 на игрока на команду из 7 человек)