



WGL RU I Season 2015-2016

Открытая квалификация Silver Series

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 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, заявленный в регистрационной форме Капитана как основной либо запасной игрок.
- 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 соблюдение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.
- 1.1.8 Пользовательское соглашение и Правила игры – документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн игрой «World of Tanks».
- 1.1.9 Игра – массовая многопользовательская онлайн игра «World of Tanks».
- 1.1.10 Матч – серия боев, по результатам которых определяется победитель, и начисляются очки, по которым решается, переходит ли команда в следующий этап Турнира, набрав большее количество очков, чем соперник.
- 1.1.11 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.
- 1.1.12 Респаун – место на карте, где находится расположение танков своей команды в начале Боя.
- 1.1.13 Тай-брейк – Бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя.
- 1.1.14 Ростер – совокупность используемого в Боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем.
- 1.1.15 Сетап матча – заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

## 2 Сфера и действия правил

- 2.1 Организация и проведение Турнира осуществляются Организатором Турнира в соответствии с настоящим Регламентом, который устанавливает единый порядок проведения Турнира.
- 2.2 Команды вправе самостоятельно привлекать спонсоров для участия в Турнире. Организатор Турнира не несет никакой ответственности за такие договоренности команд и не обязывает к этому. При этом никакие договоренности команд не должны нарушать настоящий Регламент и применимое законодательство.
- 2.3 Если какой-либо пункт из данного Регламента по определённым юридическим основаниям может быть признан недействительным, остальные пункты данного Регламента остаются в силе.
- 2.4 Официальный сайт турнира размещается по адресу <http://ru.wgleague.net/ru/>. Вся информация, необходимая участникам турнира и иным заинтересованным лицам, размещается на данном официальном сайте.
- 2.5 Настоящий текст Регламента не является публичной офертой в соответствии с применимым законодательством.
- 2.6 Все материалы, переписки команды с Организатором Турнира, а также заявки в техническую поддержку или любая другая корреспонденция между представителями Организатором Турнира и участниками Турнира не могут быть доведены до всеобщего сведения любым способом. Также не могут быть использованы в личных целях лица без официального письменного согласия Организатора Турнира, запрос для чего должен быть оформлен по следующему адресу: [wglru@wargaming.net](mailto:wglru@wargaming.net).

## 3 Игровые жалобы

- 3.1 Игровые жалобы направляются Организатору турнира по средству связи, доступному капитанам (официальный форум), с предоставлением доказательств нарушения (в противном случае, жалоба рассматриваться не будет).
- 3.2 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно Организатора Турнира. О решении по отношении спорной ситуации Организатор Турнира обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством сообщения на Форуме Игры.
- 3.3 Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные жалобы Организатором Турнира не рассматриваются.

## 4 Поведение игроков

### 4.1 Поведение

- 4.1.1 Игрокам команд Лиги необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанные ниже, предусматривается ответственность в виде штрафных санкций, в зависимости от тяжести нарушения.

### 4.2 Оскорбления

- 4.2.1 Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компаний-партнеров.

### 4.3 Спам

- 4.3.1 Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

### 4.4 Неспортивное поведение

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

### 4.5 Нарушения правил игры

- 4.5.1 Запрещается нарушение Правил игры.

### 4.6 Обман, жульничество

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

### 4.7 Нечестная игра

- 4.7.1 Запрещается использование приемов нечестной игры.

### 4.8 Использование чужого аккаунта

- 4.8.1 Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащему другому игроку;
- 4.8.2 Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент проверить, были ли переданы аккаунты игроков, заявленные для Турнира третьим лицам, а также обязуется проводить данную проверку на любом онлайн раунде Турнира.

### 4.9 Хакинг / Читерство

- 4.9.1 Запрещается любая модификация клиента Игры (программное обеспечение) с целью получения игрового преимущества.

### 4.10 Сговор

- 4.10.1 Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются, но не ограничиваются ими, следующие случаи:

- ✓ Достижение договоренности, 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.

#### 4.11 Баги/неполадки игры

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

#### 4.12 Дисквалификация и сроки применения санкций

- 4.12.1 Оценка нарушений, указанных выше в настоящем пункте 6, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду, за нарушение настоящих Правил проведения Турнира;
- 4.12.2 Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

### 5 Требования к командам

#### 5.1 Требования к командам

- 5.1.1 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и 5 игроков замены. Команда может состоять максимум из 12 игроков. Команда, состоящая менее чем из 7 игроков, не допускается к участию в играх Турнира.
- 5.1.2 Все команды Лиги должны соответствовать следующим требованиям:
- ✓ Иметь не нарушающее Правила название;
  - ✓ Иметь не нарушающий Правила логотип;
  - ✓ Иметь как минимум 7 игроков, соответствующих требованиям Лиги.
  - ✓ Название команд, содержащие спецсимволы, а также повторяющиеся знаки препинания, будут переименованы вручную судьейским составом.
- 5.1.3 Команда (и игроки) могут принять участие в Турнире только в случае, если они не участвуют, либо не заиграны в соревнованиях в рамках сезона WGL, проводимых в других регионах, а также иных сериях (Gold или Silver Series).

## 6 Участие команды в Турнире

- 6.1 Для участия в Турнире все Капитаны команд, имеющих право на участие в данном Турнире, определяемые Организатором Турнира по итогам открытой регистрации, проводимой Организатором Турнира в странах СНГ, предоставляют Организатору Турнира сведения о составе их команды на сайте <http://ru.wgleague.net/ru/>.
- 6.2 Подача сведений о составе команд Капитанами и/или сам факт участия в Турнире игрока является подтверждением того, что команды и все их участники согласны с настоящим Регламентом.
- 6.3 Допуск к участию в Турнире выдаётся Организатором Турнира на основании открытой регистрации и предоставленных сведений на участие в Турнире Капитаном команды.
- 6.4 Организатор Турнира имеет право отказать команде или ее участнику в допуске к участию в Турнире в случаях нарушения настоящего Регламента командой либо ее участником соответственно, либо в иных описанных данным Регламентом случаях.
- 6.5 После получения допуска к участию в Турнире выступление команды может быть прервано только по причине её дисквалификации, осуществляемое в случаях, указанных в Регламенте.
- 6.6 Право на участие в Турнире не может быть передано другой команде по решению команды. В случае если по причинам, описанным в настоящем Регламенте, либо по иным причинам команда не может воспользоваться своим правом на участие в Турнире, Организатор Турнира может передать право на участие в Турнире другой команде.

## 7 Изменение названия команды

- 7.1 Изменения в названиях команд (даже в случае полного сохранения состава игроков без изменений) в течение всех этапов Турнира запрещены.

## 8 Требования к игрокам и командам

- 8.1 Все игроки Турнира должны соответствовать следующим требованиям:
  - ✓ Игроки должны быть старше 14 лет;
  - ✓ 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.

- 8.2 В матчах Турнира могут выступать только игроки, которые были внесены в состав команды, получившей право участвовать в Турнире Капитаном, и утверждены Организатором Турнира на сайте Турнира - <http://ru.wgleague.net/ru/>.
- 8.3 В Турнире игроки могут быть заявлены в состав только одной команды. При этом они не должны состоять в составе других команд, участвующих в соревнованиях в рамках Wargaming.net League в других регионах либо других сериях (Gold Series или Silver Series) в этом Сезоне.
- 8.4 В случае дисквалификации отдельных игроков Команды за нарушение Регламента, Организатор Турнира оставляет за собой право сохранить Слот на участие в Турнире за такой Командой, даже если в ее составе будет насчитываться менее 7 человек. При условии, что Команда восстановит необходимое количество игроков в своем составе согласно правилам Регламента.

## 9 Дисквалификация за нарушение Регламента Турнира и сроки применения санкций

- 9.1 Оценка нарушений Регламента Турнира осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду, за нарушение настоящего Регламента Турнира.
- 9.2 Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

## 10 Структура Турнира

### 10.1 Общая структура:

#### 10.1.1 Турнир проводится в 2 этапа:

- ✓ Предварительный раунд Плей-офф
- ✓ Финальный групповой этап
- ✓ Все этапы Турнира проводятся по стандартным правилам формата «атака-оборона».

#### 10.1.2 К участию в турнире допускаются команды, подавшие заявку на турнир в рамках установленного времени регистрации.

#### 10.1.3 Количество команд, подавших заявки на участие в турнире Открытой квалификации в Silver Series неограниченно.

#### 10.1.4 По истечению установленного времени на подачу заявок, регистрация закрывается.

### 10.2 Предварительный раунд Плей-офф

#### 10.2.1 Турнир проводится по олимпийской системе в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения.

#### 10.2.2 Турнир проводится до стадии ¼ финала включительно. Матчи ½ финала и финал не проводятся.

#### 10.2.3 Победители матчей ¼ финала напрямую получают места в Silver Series в следующем сезоне.

### 10.3 Финальный групповой этап

- 10.3.1 К участию в финальном групповом раунде допускаются 4 команды, проигравшие на стадии ¼ финала предварительного раунда плей-офф.
- 10.3.2 Групповой этап проводится по круговой системе в режиме онлайн, в рамках которого каждая команда проведёт по одному матчу со всеми участниками группы за право выйти в Silver Series в следующем сезоне.
- 10.3.3 Победитель финального группового этапа получает место в Silver Series в следующем сезоне.

## 11 Форма проведения боев

### 11.1 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.

## 12 График и календарь матчей Турнира:

- 12.1 Организатор Турнира формирует расписание матчей, а также имеет право вносить изменения в такое расписание после уведомления команд.
- 12.2 В один игровой день проводится по 3 тура. Количество туров может изменяться согласно изменениям в расписании.

## 13 Система распределения очков в финальном групповом этапе

### 13.1 Распределение мест в турнирной таблице финального группового этапа происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- ✓ За победу команда получает 3 очка;
- ✓ За победу в тай-брейке команда получает 2 очка;
- ✓ За поражение в тай-брейке команда получает 1 очко;
- ✓ За поражение команда получает ноль очков. В случае, если обе команды не приняли участие в тай-брейке, обеим командам назначается поражение.

### 13.2 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 онлайн-части;
- ✓ по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах онлайн-части;



- ✓ При равенстве всех этих показателей назначаются дополнительные матчи между соперничающими командами; игры проходят на картах, на которых команды играли между собой во время соответствующих онлайн раундов.
- 13.2.1 В случае если команда по какой-либо причине была дисквалифицирована в течение турнира, набранные ею очки, а также очки соперников, набранные в играх с ней, не будут учитываться при подсчёте положения команд в итоговой турнирной таблице финального группового этапа.

## 14 Правила Турнира

### 14.1 Настройки матча

- ✓ Состав команды: 7 человек;
- ✓ Время боя: 7 минут;
- ✓ Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.
- ✓ Площадка: Автоматическая система проведения боев (Специальные бои).

### 14.2 Требования к ростеру

- ✓ Команды могут состоять из танков разных наций;
- ✓ Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения;
- ✓ К участию в чемпионате допускаются танки, ПТ-САУ и САУ не выше VIII уровня;
- ✓ 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.

### 14.3 Порядок выбора карт на матчи, определение респаунов и формат матча

#### 14.3.1 Официальными картами Турнира являются:

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

#### 14.3.2 Карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.

#### 14.3.3 Стороны команд на карте распределяются по следующей схеме:

- ✓ Первый бой: атака-оборона;
- ✓ Второй бой: оборона-атака;
- ✓ Третий бой: атака-оборона;
- ✓ Четвертый бой: оборона-атака;
- ✓ В случае если одна из команд первой одержала 3 победы в матче, оставшиеся бои матча не играют;
- ✓ Первоначальная сторона команд в первом бою определяется случайным образом. После каждого боя команды меняются сторонами.

#### 14.3.4 Условия победы для атакующей и обороняющей сторон

14.3.4.1 Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча;

14.3.4.2 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.

### 15 График начала матчей и временные зоны

15.1 Начало первого тура игрового дня - с 20:00 по московскому времени (точно время начала боя указывается в расписании боев на сайте <http://ru.wgleague.net/ru/>).

15.2 Временная зона: UTC+3

### 16 Игровой сервер

16.1 Все игры Турнира проходят на сервере RU1;

16.2 Организатор оставляет за собой право смены игрового сервера, предварительно уведомив всех игроков посредством официального форума.

### 17 Переигровка

17.1 Если в ходе матча происходит технический сбой, матч переигрывается в полном объеме, независимо от результатов уже проведенных боев. Техническим сбоем считается тот случай, когда результаты боя не пришли на страницу чемпионата, не создались игровые комнаты, либо произошло падение сервера.

### 18 Форма проведения боев

18.1 Матч состоит из серии максимум из 4 боев в зависимости от того, выявлен ли победитель досрочно;

18.2 Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя;

18.3 В случае, если после 4 боев команды набрали одинаковое количество побед (2:2), назначается тай-брейк.

18.4 В случае технической ничьи (бой не состоялся из-за неполного состава команд), и ни одна из команд в итоге не набрала необходимое количество побед в матче, то обе команды получают техническое поражение.

### 19 Сетап матча

19.1 Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешенной Регламентом технике, указанной в заявленном на матч сетапе. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой технике, указанной в заявленном на матч сетапе;

19.2 Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе к началу матча, команде назначается техническое поражение

### 20 Аккаунты

20.1 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

## 21 Тай-Брейк

21.1 В случае если счет по картам между командами в матче равный (2:2), 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).

21.2 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.

### 21.3 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина.

21.3.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином тай-брейка.

21.3.2 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.

21.3.3 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.

21.3.4 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.

21.3.5 Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

## 22 Решение спорных ситуаций

22.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении в отношении спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством официального форума.

22.2 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

## 23 Изменение правил

23.1 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 и такие изменения действительны и применимы для Вашего участия в Турнире, начиная со дня начала Турнира.

## 24 Контакты

Все вопросы и предложения по вопросам проведения Турнира игроки и любое лицо может отправлять по следующим контактным адресам:

Электронная почта: [wqlru@wargaming.net](mailto:wqlru@wargaming.net)

