



**Турнир Мастеров**  
**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 остальных её участников и предоставляющий 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 капитаном.
- 1.1.5 Участник — любой игрок, включая капитана, менеджер команды либо иное лицо, принимающее участие в Турнире.
- 1.1.6 Команда — группа игроков во главе с капитаном и менеджером (если он есть), 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 Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.
- 1.1.9 Матч — серия максимум из девяти боёв, по результатам которых определяется победитель.
- 1.1.10 Бой — противостояние команд на одной из карт из официального списка Турнира, цель которого — захват базы или уничтожение всех танков противника в рамках установленного времени.
- 1.1.11 Респаун — место на карте, где располагаются танки команды в начале боя.
- 1.1.12 Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча в случае, если в результате предыдущих боёв матча команды 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.

## 2 Протест и обжалование

- 2.1 Протест в отношении определённого вопроса может быть подан Организатору Турнира только единожды, за исключением случаев, когда открываются новые обстоятельства. 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 проведения Турнира, определённых в настоящем Регламенте.
- 2.2 Решение Организатора Турнира окончательное и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

## 3 Поведение игроков

### **3.1 Поведение**

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

### **3.2 Оскорбления**

3.2.1 Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming PCL и её сотрудников, компаний-партнёров.

### **3.3 Спам**

3.3.1 Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

### **3.4 Неспортивное поведение**

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.

### **3.5 Нарушения правил игры**

3.5.1 Запрещается нарушение Правил игры.

### **3.6 Обман, жульничество**

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

### **3.7 Нечестная игра**

3.7.1 Запрещается использование приёмов нечестной игры.

### **3.8 Использование чужого аккаунта**

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

### **3.9 Хакинг / Читерство**

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

3.9.2 Исключением являются модификации, установленные по просьбе Организатора для обеспечения трансляции Турнира.

### **3.10 Сговор**

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 счёте матча;
- ✓ заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

### 3.11 Баги/неполадки игры

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

### 3.12 Дисквалификация и сроки применения наказаний

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.

3.12.2 Дисквалификация или другие наказания могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта его совершения.

3.12.3 Жалобы на нарушения Правил игры (например, оскорбления) принимаются только через внутриигровую систему жалоб.

## 4 Структура турнира

4.1 Турнир состоит из двух этапов:

✓ групповой этап:

- Не более 16 команд, занявших 1–4-е места итоговых турниров Серебряной серии.

✓ финальный этап:

- Максимум 4 Команды, занявшие 1-е места в рамках группового этапа, — победители каждой из групп;
- 2 Команды, занявшие 7–8-е место по итогам прошлого сезона Золотой серии.

❖ Команды распределяются по группам согласно п. 5 настоящего Реглаamenta.

## 5 Жеребьёвка

### 5.1 Распределение команд

5.1.1 В рамках группового этапа команды Серебряной серии будут распределены по разным корзинам для проведения жеребьёвки. После неё пройдёт распределение команд по группам на групповой этап.

5.1.2 Количество групп и команд в них определяется Организатором после завершения сбора информации от команд о том, подтверждают ли они своё участие в Турнире.

5.1.3 Команды будут распределены по корзинам в зависимости от занятого места по результатам итоговых турниров Серебряной серии:

- ❖ корзина А — команды, занявшие 1-е место;
- ❖ корзина В — команды, занявшие 2-е место;
- ❖ корзина С — команды, занявшие 3–4-е места.

5.1.4 В процессе жеребьёвки группового этапа в каждую группу попадает:

- ❖ 1 команда из корзины А;
- ❖ 1 команда из корзины В;
- ❖ 2 команды из корзины С.

- ❖ Организатор предусматривает ситуацию неполных корзин (если команды не подтверждают участие). В данном случае группа будет состоять менее чем из 4 команд/групп, в зависимости от количества участников.

## 6 Требования к командам и владение слотом Турнира

### 6.1 Требования к командам

- 6.1.1 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и максимум 3 запасных игроков. Команда, состоящая менее чем из 7 игроков, не допускается к участию в играх Турнира. Каждая команда должна назначить Капитана, указанного в п. 1.1.2 Регламента, которые будут ответственны за коммуникацию между Организатором Турнира и командой.
- 6.1.2 Все команды Турнира должны соответствовать следующим требованиям:
- ✓ иметь не нарушающее Правила неизменное название (не считая спонсоров);
  - ✓ иметь неизменного капитана по отношению к последнему турниру WGL, в котором Команда принимала участие;
  - ✓ иметь 3 неизменных человека в составе, не считая капитана;
  - ✓ иметь не нарушающий Правила логотип;
  - ✓ иметь как минимум 7 игроков, соответствующих требованиям Турнира;
  - ✓ иметь название, которое не содержит спецсимволы и повторяющиеся знаки препинания; в противном случае название команды будет переименовано судьейским составом;
- 6.1.3 Организатор оставляет за собой право рассматривать смену капитана и названия команды в частном порядке.
- 6.1.4 Игроки команды могут принять участие в Турнире только в случае, если они не участвуют в соревнованиях в рамках Wargaming.net League, проводимых в других регионах, а также не входят в другие Команды, представляющие WGL.
- 6.1.5 Команда, получившая право на участие в Золотой серии, должна соответствовать следующим правилам (на момент начала участия в регулярном Сезоне Золотой серии):
- ✓ иметь неизменного капитана;
  - ✓ иметь 4 неизменных игрока в составе команды, не считая капитана;
- по сравнению с составом Турнира мастеров.
- 6.1.6 По результатам Турнира игрок, получивший право на участие в Золотой серии СНГ региона, не имеет права менять регион в качестве участника Золотой серии сроком на один Сезон.

## 7 Слот Турнира

- 7.1 Организатор Турнира — единственное лицо, обладающее правом выдавать командам право на участие в Турнире в соответствии с настоящим Регламентом. Если команда нарушает настоящий Регламент, Организатор Турнира имеет право передать слот (право на участие в Турнире) иной команде в случаях, указанных в Регламенте.

## 8 Участие команды в Турнире

- 8.1 Организатор имеет право запросить сведения о составе команды для участия в Турнире. Капитан указывает все аккаунты игроков, входящих в состав команды, которые будут использоваться для участия в Турнире.
- 8.2 Сам факт участия в Турнире команды — подтверждение того, что команды и все их участники согласны с настоящим Регламентом.
- 8.3 Допуск к участию в Турнире выдаётся Организатором Турнира на основании анализа участия команды в предыдущих Сезонах (Серебряной и Золотой сериях) и предоставленных капитаном команды сведений.
- 8.4 Организатор Турнира имеет право не допустить команду или её участника к Турниру в случаях нарушения настоящего Регламента командой либо её участником соответственно либо в иных описанных данным Регламентом случаях.
- 8.5 После получения допуска к участию в Турнире выступление команды может быть прервано только по причине её дисквалификации, осуществляемой в случаях, указанных в Регламенте.
- 8.6 Право на участие в Турнире не может быть передано другой команде по решению команды. 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 его другой команде.
- 8.7 Организатор Турнира вправе в любой момент запросить у игроков дополнительные документы для участия в Турнире, если это потребуется законодательством. В случае непредоставления таких документов лицом, получившим право принять участие в Турнире, Организатор имеет право не допускать такое лицо к участию в Турнире либо дисквалифицировать его, а также не рассматривать результаты таких лиц в подведении итогов Турнира, если указанные документы не будут предоставлены Организатору до истечения времени проведения Турнира.

## 9 Требования к составу команд

- 9.1 В матчах Турнира могут выступать только игроки, которые были включены в состав команды, получившей право выступать в Турнире, капитаном и утверждены Организатором Турнира.
- 9.2 В Турнире игроки могут быть заявлены в составе только одной команды. При этом они не должны входить в другие команды, участвующих в соревнованиях в рамках Wargaming.net League в других регионах.

## 10 Требования к игрокам и спонсорам команд

- 10.1 Все игроки Турнира должны соответствовать следующим требованиям:

- ✓ должны быть старше 14 лет;
- ✓ не должны являться сотрудниками Организатора Турнира, компании Wargaming PCL либо иных аффилированных лиц;
- ✓ должны быть зарегистрированы в Игре на портале worldoftanks.ru (в регионе «Россия»).

- 10.2 Игроки Турнира обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Серии, игроков и команд Серии, Организатора Турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением Турнира. Имена, фамилии, голоса, никнеймы игроков, а также логотипы и прочая графическая, текстовая и визуальная атрибутика, определяющая фирменный стиль конкретной команды, могут быть использованы для маркетинговых активностей в рамках проводимого Турнира и в целом Wargaming.net League.
- 10.3 Для создания текстовых материалов Организатор Турнира имеет право запросить любую информацию, которая касается проведения Турнира, неограниченное количество раз. Игроки обязаны предоставить её в течение 24 часов с момента получения запроса.
- 10.4 Игрокам команды, их представителям и сотрудникам спонсорских организаций, которые представляет команда, запрещается влиять на общественное мнение через средства массовой информации с целью получения персональной выгоды или выгоды для команды, а также спонсорской организации, которую она представляет.
- 10.5 Игроки, команды, представители и сотрудники организаций, к бренду которых относится команда, при взаимодействии со средствами массовой информации обязаны давать объективную оценку событиям Турнира и приводить подтверждающие её факты.

## **11 Дисквалификация за нарушение Регламента Турнира и сроки применения наказаний**

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

## **12 Форма проведения боёв**

- 12.1 Форма проведения боёв в рамках матча:
  - ✓ Все этапы Турнира проходят до выявления победителя. Если ни одной из команд не удалось добиться победы в матче, победитель будет выявлен с помощью тай-брейка.
  - ✓ В случае ничьей (если обе команды одновременно уничтожили все танки соперника) раунд переигрывается с теми же стартовыми условиями.

## 13 Формат проведения матчей

### 13.1 Настройки матча.

- 13.1.1 Состав команды: 7 человек.
- 13.1.2 Время боя: 10 минут.
- 13.1.3 Интервал между боями: 2 минуты.
- 13.1.4 Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.
- 13.1.5 Площадка: групповой этап — автоматическая система боёв, финальный этап — тренировочная комната.

### 13.2 Требования к ростеру

- 13.2.1 Команды могут состоять из танков разных наций.
- 13.2.2 Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.
- 13.2.3 Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 70 очков.
- 13.2.4 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.

### 13.3 Официальные карты Турнира и порядок их выбора.

- 13.3.1 Официальными картами Турнира являются:

- «Химмельсдорф»;
- «Прохоровка»;
- «Руинберг»;
- «Песчаная река»;
- «Утёс»;
- «Мурованка»;
- «Рудники»;
- «Затерянный город».

- 13.3.2 В групповом этапе карты играют в формате «1 тур — 1 карта».

- 13.3.3 В финальном этапе карты и стороны на них определяются капитанами путём подбрасывания монетки Судьёй матча.

- 13.3.4 В рамках группового этапа Турнира матч состоит из 1 карты и максимум 9 боёв. Команды меняются сторонами каждый бой.

- 13.3.5 В рамках финального этапа матч состоит из 4 карт и максимум 9 боёв. команды меняются сторонами каждый бой.



### 13.3.6 Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон

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

13.3.6.2 Условия победы для обороняющейся стороны: уничтожение всей вражеской техники или предотвращение захвата одной из баз в установленное время матча. Если обе команды не уничтожили всю вражескую технику и ни одна из баз обороняющейся стороны не была захвачена, то победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющуюся сторону.

13.3.7 Условия победы в рамках группового этапа:

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 5 боёв.
- ✓ 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 равного количества выигранных карт проводится тай-брейк для выявления победителя матча.
- ✓ В случае технической ничьей (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с Турнира.

13.3.8 Условия победы в рамках финального этапа:

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 5 боёв.
- ✓ 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 равного количества выигранных карт проводится тай-брейк для выявления победителя матча.
- ✓ В случае технической ничьей (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с Турнира.

### 13.4 Тай-брейк

13.4.1 Если счёт по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на тай-брейке. Приглашение на бой тай-брейк высылается автоматической системой проведения боёв отдельно (в течение 5 минут после завершения основных боёв матча).

13.4.2 В рамках 3-го раунда карта тай-брейка определяется и проводится судьёй матча.

13.4.3 Система тай-брейк используется только при необходимости определить победителя, если обе команды не набрали достаточного количества очков для победы в рамках конкретного матча.

13.4.4 Карта для матчей тай-брейка в групповом этапе:

- тур 1 — «Прохоровка»;
- тур 2 — «Руинберг»;
- тур 3 — «Затерянный город».

## 13.5 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяйки

- 13.5.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяйкой тай-брейка.
- 13.5.2 Если ни одна из команд не одержала победу в роли атакующей стороны, подсчитывается урон, нанесённый в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанёсшая наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяйкой.
- 13.5.3 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.
- 13.5.4 Победитель боя, проведённого по системе тай-брейк, считается победителем встречи.

## 14 Трансляции матчей

- 14.1 Судья оставляет за собой право добавлять 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 вызывает дисквалификацию команды.

## 15 Переигровка

- 15.1 Переигровка производится при возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры в рамках группового этапа. Проблемой технического характера считается ситуация, когда результаты матча не отобразились на сайте турнира. Решение о переигровке принимает судья матча.

### 15.2 Решение спорных ситуаций

- 15.2.1 При возникновении спорных ситуаций с командами Золотой и Серебряной серии судья обращается к регламенту предыдущего сезона Золотой и Серебряной серии.
- 15.2.2 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении по спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд.
- 15.2.3 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьёй матча, является окончательным.

## 16 Игровой сервер

- 16.1 Игры проводятся на сервере RU1. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера на официальном форуме.

## 17 Порядок проведения матчей

- 17.1.1 Места в турнирной таблице распределяются 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.

17.1.2 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 боёв 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 группового этапа.

17.1.3 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.

## 18 Порядок организации матчей

18.1.1 Дата и время проведения матча «Группового этапа» указываются на странице проведения Турнира. Игроки должны быть готовы к началу матча не позднее чем за 10 минут до времени, указанного на странице проведения Турнира, если более ранний период не указан в Регламенте.

18.1.2 Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.

18.1.3 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 на своё усмотрение.

18.1.4 Тренировочная комната создаётся судьёй матча.

18.1.5 Не менее чем за 30 минут до времени старта матча «Финального этапа», указанного на странице проведения Турнира, игроки получают приглашения в тренировочную комнату. Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до времени старта матча, указанного на странице проведения Турнира.

18.1.6 Перерыв между боями в матче в рамках одной карты не должен превышать 2 минут. Перерыв в матче между первой и второй картами не должен превышать 3 минут. Перерыв между второй картой и тай-брейком не должен превышать 3 минут. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.

- 18.1.7 В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями команда получает техническое поражение в бою.
- 18.1.8 Если игрок или игроки обеих команд не готовы в указанный перерыв, обеим командам присуждается техническое поражение в бою.
  - 18.1.8.1 В случае технического поражения команде-сопернице зачисляется победа в рамках боя, в котором одна из команд получила техническое поражение. Если обе команды получили техническое поражение, очки победы получает каждая из команд.
  - 18.1.8.2 Сигнал к началу боя даёт судья матча в чате в тренировочной комнате.
  - 18.1.8.3 Результат матча фиксируется судьёй матча и доводится до сведения команд.

## **18.2 Сетап матча в рамках финального этапа**

- 18.2.1 Выбор танка для каждого боя в финальном этапе осуществляется «вслепую».
- 18.2.2 Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех боев финального этапа.
- 18.2.3 Организатор Матча проинформирует Представителей Команд через чат в Тренировочной комнате о начале выбора техники.
- 18.2.4 Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешённой 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.
- 18.2.5 Начинается визуальный и голосовой отсчёт времени продолжительностью в 60 секунд, в течение которых Команды должны выбрать свои танки.
- 18.2.6 Через 60 секунд начинается бой.
- 18.2.7 Если игрок/игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

## **18.3 Коммуникация с судьёй матча**

- 18.3.1 Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно Капитан команды.
- 18.3.2 Каналами коммуникации при организации матчей онлайн этапа является Skype, электронная почта и чат тренировочной комнаты.
  - 18.3.2.1 Каналом коммуникации по организационным моментам, изменениям, переносам и проч. является электронная почта.
  - 18.3.2.2 Судья не обязан реагировать на сообщения игроков команды (кроме Капитана). Судья не обязан реагировать на сообщения, передаваемые по не описанным выше каналам коммуникации.

## 18.4 Разрешение спорных ситуаций

18.4.1 При выявлении спорной ситуации одной из команд Капитан команды обязан предоставить судье матча информацию о сути спорной ситуации по официальным каналам коммуникации не позднее чем спустя 10 минут после завершения матча.

18.4.1.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении по спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд по электронной почте.

18.4.1.2 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьёй матча, является окончательным.

## 18.5 Определение карт матчей финального этапа

18.5.1 Команды вычёркивают карты по одному разу каждая. Команда, которая будет вычёркивать карту первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьёй матча.

18.5.2 Схема определения порядка основных карт встречи:

<b>Команда, победившая в жребии</b>	<b>Команда, проигравшая жребий</b>
Вычёркивает первую карту из официального списка карт.	
	Вычёркивает вторую карту из официального списка карт.
<b>Выбирает первую игровую карту.</b>	
	Выбирает сторону на первой игровой карте.
	<b>Выбирает вторую игровую карту.</b>
Выбирает сторону на второй игровой карте.	
Вычёркивает третью карту из официального списка карт.	
	Вычёркивает четвёртую карту из официального списка карт.
	<b>Выбирает третью игровую карту.</b>
Выбирает сторону на третьей игровой карте.	
<b>Выбирает четвёртую игровую карту.</b>	
	Выбирает сторону на четвёртой игровой карте.

18.5.3 Одна карта состоит из 2 боёв, в которых каждая команда играет один раз за атакующую сторону и один раз за обороняющую сторону.

18.5.4 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака. Если одна из команд первой одержала 4 победы в матче, оставшиеся бои матча не играют.

## 18.6 Тай-брейк

- 18.6.1 Если счёт по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на тай-брейке — один бой в режиме «Атака/Оборона».
- 18.6.2 Система тай-брейк используется только при необходимости определить победителя, в случае если обе команды не набрали количество очков достаточного для победы на картах всех онлайн-этапов.
- 18.6.3 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяйки.
- 18.6.3.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяйкой тай-брейка.
- 18.6.3.2 Если ни одна из команд не одержала победу в роли атакующей стороны, подсчитывается урон, нанесённый в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанёсшая наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяйкой.
- 18.6.3.3 Если обе команды нанесли одинаковое количество очков урона за атакующую сторону в рамках одного матча, команда-хозяйка определяется случайно.
- 18.6.4 Команда-хозяйка выбирает респаун на карте тай-брейка.
- 18.6.5 Раунд (один бой) тай-брейка проходит в соответствии со стандартными правилами режима «Атака/Оборона» (оборона одной команды и атака другой). Победа команде также присуждается по стандартным правилам.
- 18.6.6 Победитель боя, проведённого по системе тай-брейк, считается победителем встречи.

## 18.7 Переигровка

- 18.7.1 При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры и при условии, что ни у одной из команд нет явного преимущества, бой финального этапа может быть переигран. Решение о переигровке принимает судья матча.
- 18.7.2 Под преимуществом понимаются, но не ограничиваются ими, следующие факторы:

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

## 19 Аккаунты

- 19.1.1 Все Этапы проводятся на специальных аккаунтах, предоставленных Организаторами Турнира, согласно составу, зарегистрированному на участие в Турнире.
- 19.1.2 Аккаунты создаются в Игре.
- 19.1.3 Аккаунты выдаются персонально каждому игроку согласно составам, поданным Капитанами Организатору Турнира.
- 19.1.4 Игрокам запрещается использовать данные аккаунты в любых целях, за исключением подготовки к матчам Турнира и участия в матчах Турнира.
- 19.1.5 Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент проверить, были ли переданы аккаунты, предоставленные игрокам Турнира для использования в целях, указанных в Регламенте, третьим лицам, а также обязуется проводить данную проверку на втором онлайн-этапе Турнира.
- 19.1.6 Дополнительно запрещается:
- ✓ передача аккаунта другому игроку, в том числе передача логина и пароля от аккаунта;
  - ✓ продажа аккаунта;
  - ✓ использование аккаунта для участия в любых других турнирах и играх, кроме Турнира Мастеров либо командных тренировок.
- 19.1.7 В случае нарушения вышеуказанных правил:
- ✓ Команда теряет право на дальнейшее участие в Турнире Мастеров.
  - ✓ Аккаунты изымаются у всей команды и блокируются, последующие запросы от нарушившей правила команды игнорируются.
- 19.1.8 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

## 19.2 Расписание

- 19.2.1 Временная зона UTC+3.
- 19.2.2 Подробное расписание будет опубликовано после подтверждения всех команд, не ранее чем за сутки до начала турнира. Дата начала Турнира — 19 августа.
- 19.2.3 Расписание группового этапа:
- ✓ Тур 1. 19 августа 15:00 (МСК). Карта — «Рудники».
  - ✓ Тур 2. 20 августа 15:00 (МСК). Карта — «Утёс».
  - ✓ Тур 3. 20 августа 17:00 (МСК). Карта — «Химмельсдорф».

## 20 Дисциплинарные взыскания и ответственность

- 20.1 За нарушения положений данного Регламента предусмотрены дисциплинарные наказания.
- 20.2 Дисциплинарные наказания выносятся Организатором Турнира на его усмотрение. О вынесении дисциплинарных наказаний Организатор Турнира сообщает капитану команды через каналы коммуникации с капитанами.
- 20.3 Вынесенные дисциплинарные наказания опротестованию не подлежат.

## 21 Изменение правил

- 21.1 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 внесённым изменениям, и такие изменения действительны и применимы для вашего участия в Турнире начиная со дня начала Турнира.

## 22 Персональная информация

- 22.1 Любая личная информация, включая, без ограничений, имя, возраст, адрес (в том числе почтовый индекс), номер телефона и/или адрес электронной почты игрока («Личная информация») будут использоваться:
- ✓ в связи с Турниром, в котором такой игрок участвует;
  - ✓ в любых целях, на которые вы дали своё выраженное согласие при регистрации на участие в Турнире;
  - ✓ в порядке, прописанном в настоящем Регламенте.
- 22.2 Личная информация не будет раскрыта какой-либо третьей стороне, кроме случаев, когда это необходимо для вручения приза (-ов), а также если вы не дали своего выраженного согласия на данное участие, за исключением случаев, когда такого раскрытия требует законодательство.

## 23 Разрешение использования образов, материалов игрока

- 23.1 Игрок настоящим разрешает Организатору Турнира без взимания какой-либо дополнительной платы использовать образ игрока в целях публикации/воспроизведения/распространения/доведения до всеобщего сведения таким образом, что любое лицо может получить доступ к фотографиям из любого места и в любое время по собственному выбору в целях рекламы Турнира и рекламы Организатора Турнира.
- 23.2 Игрок соглашается, что Организатор Турнира имеет право на использование его образа без выплаты какого-либо вознаграждения.
- 23.3 Право на использование материалов и образа, данное игроком в соответствии с настоящим разделом, может быть передано частично или полностью от Организатора Турнира любому иному третьему лицу для целей использования в рекламных кампаниях Турнира или такого лица.



## 24 Ответственность

- 24.1 Организатор Турнира не принимает на себя ответственность за потерянные, восстановленные, неправильно адресованные, повреждённые или не предоставленные для участия в Турнире данные. В случае неполного, неверного и/или неправомерного указания данных для участия в Турнире, Организатор Турнира оставляет за собой право дисквалифицировать данного игрока. Организатор Турнира не несёт ответственности за какие-либо действия третьих лиц, не дающие возможность участвовать в Турнире.
- 24.2 Организатор Турнира не несёт ответственность (договорную или внедоговорную) перед игроками или иными лицами, желающими принять участие в Турнире за какие-либо убытки или ущерб, понесённые вследствие Турнира или в связи с Турниром в отношении потерь:
- ✓ которые были непредвиденными;
  - ✓ которые относятся к упущенной выгоде, потере репутации или нанесению урона репутации;
  - ✓ которые были понесены третьими сторонами;
  - ✓ которые были вызваны потерей информации или компьютерным вирусом;
  - ✓ которые являются следствием вины игрока или иного лица, желающего принять участие в Турнире, например, если такое лицо предоставило Организатору Турнира неверную информацию либо не следовало нашим указаниям в отношении Турнира и/или приза;
  - ✓ которые не являются следствием нарушения Организатором Турнира своих обязательств.
- 24.3 Если какое-либо лицо выдвигает претензию по отношению к другому провайдеру услуг в связи с данным Турниром и/или призами, такое лицо будет предъявлять иск независимым образом и не обращаясь к Организатору Турнира.

## 25 Контакты

Все вопросы и предложения по вопросам проведения Турнира игроки и любые другие лица могут отправлять по следующим контактными адресам:

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