



**Регламент турнира «Время танков. Битва взводов»**

## 1. Основные положения

- 1.1. Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2. Состав команды: 3 игрока.
- 1.3. Время боя: 7 минут.
- 1.4. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.
- 1.5. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.6. Турнир проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»). Матчи офлайн-финала проводятся в тренировочных комнатах.
- 1.7. Турнир проводится на сервере RU8.
- 1.8. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.9. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.10. К участию допускается только техника X уровня.
- 1.11. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.
- 1.12. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 1.13. Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему.
- 1.14. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры.
- 1.15. Турнир проводится по системе Single Elimination (плей-офф): выбывание из Турнира происходит при поражении в матче.

## 2. Онлайн-часть

- 2.1. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 боёв.
- 2.2. Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.
- 2.3. В случае ничьей в рамках конкретного матча онлайн-части обе команды считаются проигравшими.
- 2.4. Организатор оставляет за собой право назначить полную переигровку матча между спорящими командами. Карта переигровки определяется Организатором.
- 2.5. В рамках онлайн-отборочных будут выявлены 4 лучшие команды, которые продолжат выступление на офлайн-финале. Таким образом, онлайн-отборочные проводятся до четвертьфинала включительно.

## 3. Учётные записи

- 3.1. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира. Если участник Турнира передаст учётную запись третьим лицам, он дисквалифицируется. Организатор обязуется предоставить результаты проверки в публикации на официальном форуме.
- 3.2. В рамках онлайн-отборочных игры проводятся на личных учётных записях участников.
- 3.3. В рамках офлайн-финала игры проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.
- 3.4. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

## 4. Официальные карты турнира

### 4.1. Официальный список используемых в Турнире карт:

- «Химмельсдорф»;
- «Прохоровка»;
- «Рудники»;
- «Энск»;
- «Песчаная река».

\*Карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.

## 5. Офлайн-финал

### 5.1. Требования к команде

- 5.1.1. Команда, вошедшая в бой в неполном составе, вправе направить претензию на неявившегося игрока главному судье Турнира. По решению судьи аккаунт нарушителя может быть заблокирован сроком до 30 дней.
- 5.1.2. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и состав не был укомплектован до завершения отсчёта, то команда начинает бой в неполном составе.
- 5.1.3. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд дисквалифицируются на всю серию турниров. При попытке повторного нарушения регламента, а также при попытке дисквалифицированного игрока подать повторную заявку на участие аккаунт нарушителя будет заблокирован на 30 дней.
- 5.1.4. Организатор оставляет за собой право заблокировать учётную запись игрока в зависимости от степени нарушения Правил игры, настоящего регламента и Пользовательского соглашения.
- 5.1.5. Проезд, проживание и питание оплачиваются командами, прошедшими онлайн-отборочные. Команды, подающие заявки на участие, должны быть готовы, если пройдут в финал Турнира, приехать в город проведения.
- 5.1.6. В рамках офлайн-финала при отсутствии одного или нескольких игроков команда обязана вступить в бой в неполном составе.
- 5.1.7. В рамках офлайн-финала все участники команды обязаны предоставить оригиналы документов, удостоверяющих личность (паспорт, водительские права, военный билет), для проверки состава, заявленного на участие в Турнире.
- 5.1.8. Организатор оставляет за собой право назначить время проверки документов заранее, до проведения финала.
- 5.1.9. При отсутствии оригинала документа, удостоверяющего личность, игрок не допускается к участию в играх офлайн-финала.
- 5.1.10. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды лежит на капитане.
- 5.1.11. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной.

### 5.2. Проведение офлайн-финала

- 5.2.1. Команды, вышедшие в полуфинал, приглашаются к участию в офлайн-финале Турнира.
- 5.2.2. Победа в матчах полуфинала автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.
- 5.2.3. Победа в матче финала автоматически присуждается команде, первой выигравшей 4 боя в серии максимум из 7 боёв.
- 5.2.4. Если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.
- 5.2.5. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (3 — полуфинал, 4 — финал), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 5.2.6. Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 5.2.7. В матчах финала карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки.

### 5.3. Выбор карты

- 5.3.1. Монетку подбрасывает судья матча. Команды вычёркивают по одной карте из официального списка карт, по одному разу каждую.
- 5.3.2. Организатор оставляет за собой право определить начальную сторону на первой карте с помощью подбрасывания монетки. После определения стороны, команды меняются респаунами каждый бой.

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
<b>Полуфинал</b>	
Выбирает первую игровую карту	
	Выбирает вторую игровую карту
Выбирает третью игровую карту	
	Выбирает четвёртую игровую карту
Выбирает пятую игровую карту	
<b>Финал</b>	
Вычёркивает первую карту	
	Вычёркивает вторую карту

Вычёркивает третью карту	
	Выбирает шестую игровую карту
Выбирает седьмую игровую карту	

#### 5.4. Выбор танков

5.4.1. Выбор танка для каждого боя осуществляется вслепую.

5.4.2. Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех матчей финала:

- Игроки не могут выбирать свои танки в тренировочной комнате до официального заявления Организатора матчей.
- У команд есть 30 секунд для подготовки до начала раунда, в течение которых можно попросить предоставить тайм-аут.
- Судья матча проинформирует представителей команд через чат в тренировочной комнате о начале отбора.
- Начинается отсчёт времени продолжительностью 60 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.
- Через 60 секунд начинается бой.

#### 5.5. Тайм-аут

5.5.1. Каждая команда может запросить тайм-аут один раз в течение матча. Запрос осуществляется между боями в рамках матча. Тайм-аут — это дополнительные две минуты для подготовки. По истечении времени ожидания начинается стандартный отсчёт времени.

#### 5.6. подача заявки и условия участия

5.6.1. В Турнире принимают участие все команды из числа корректно подавших заявку.

5.6.2. Игроки, участвовавшие в офлайн-финалах любого из этапов серии турниров «Время танков», не могут принимать участие в дальнейших этапах этой же серии.

5.6.3. Капитан регистрирует команду самостоятельно и несёт ответственность за состав, который набирает в команду.

5.6.4. Запрашиваемые данные используются только Организатором Турнира для корректного проведения Турнира и не подлежат разглашению.

5.6.5. Личные обращения к судьям Турнира не рассматриваются.