



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 2 победы в серии максимум из 3 боёв.
- 2.2. Если ни одной из команд не удалось выиграть 2 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»;
- «Степи»;
- «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.

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
----------------------------	-----------------------------

Полуфинал	
Выбирает первую игровую карту	
	Выбирает вторую игровую карту
Выбирает третью игровую карту	
	Выбирает четвёртую игровую карту
Выбирает пятую игровую карту	
Финал	
	Вычёркивает первую карту
Вычёркивает вторую карту	
	Вычёркивает третью карту
Вычёркивает четвёртую 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.