



Финальный Турнир Wild Cards Challenge 2015-2016

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, 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 Игра – массовая многопользовательская онлайн игра «World of Tanks».
- 1.1.9 Матч – серия максимум из 4 или 8 боев, в зависимости от стадии турнира, 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 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.

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 В финальном турнире участвуют следующие команды:

- ✓ 4 команды-победителя открытой квалификации:
 - Регион А: 2 команды
 - Регион В: 1 команда
 - Регион С: 1 команда
- ✓ 8 команд Bronze Series, занявших с 1 по 5 места в Западной конференции и с 1 по 3 в Восточной по итогам прошлого сезона;
- ✓ Команды Silver Series, занявшие с 1 по 4 места в групповом раунде Silver Series прошлого сезона, а также 2 лучшие команды по очкам среди команд, занявшие 5 места в групповом раунде *
- ✓ 4 команды Gold Series, занявшие с 7 по 10 места по итогам прошлого сезона
- ✓ Упомянутые выше команды* автоматически получают право участия в финальном турнире Wild Cards Challenge, где будут посеяны согласно результатам прошлого сезона
 - ❖ - к турниру не допускаются команды Gold Series, занявшие 11 и 12 места по итогам прошлого сезона и получившие право выступления в Silver Series в следующем сезоне. Также запрещено выступление в турнире командам Silver Series, занявшим 1 и 2 места по итогам второго раунда (DE) и командам Gold Series занявшим с 1 по 6 места по итогам прошлого сезона и получившие право выступления в Gold Series в следующем сезоне
 - ❖ - 2 худшие команды по очкам среди команд, занявших 5 места в групповом раунде, не допускаются к финальному турниру Wild Cards Challenge, но сохраняют слот в Silver Series на следующий сезон.

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 судейским 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 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.
- ✓ Игрок может состоять только в одной команде, в которой принимает участие в Турнире.

1.5.2 Все команды Bronze, Silver и Gold Series должны участвовать тем составом, который не отличается более чем на 50% с момента завершения прошлого сезона:

- 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.
- Команда, состоящая из 7 игроков, может произвести замену не более 3 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон и дозаявить 1 дополнительного игрока.
- Команда, состоящая из 8 либо 9 игроков, может произвести замену не более 4 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон и дозаявить 1 дополнительного игрока для команды из 9 человек.
- Команда, состоящая из 10 игроков, во время может произвести замену не более 5 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон.
- В случае если состав команды не изменился с предыдущего сезона, допускается дозаявление игроков в состав:
 - ✓ Команда из 7 человек + 5 игроков
 - ✓ Команда из 8 человек + 4 игрока
 - ✓ Команда из 9 человек + 3 игрока
 - ✓ Команда из 10 человек + 2 игрока
- В результате дополнительной замены, либо дозаявления, состав команды не должен превышать 12 игроков.

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.

2. Формат проведения матчей. Раунд 1-4

2.1 Настройки матча.

- 2.1.1 Состав команды: 7 человек
- 2.1.2 Время боя: 7 минут
- 2.1.3 Интервал между боями: 2 минуты
- 2.1.4 Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.
- 2.1.5 Площадка: автоматическая система боёв

2.2 Требования к rosterу

- 2.2.1 Команды могут состоять из танков разных наций;
- 2.2.2 Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения;
- 2.2.3 К участию в чемпионате допускаются все виды техники не выше VIII уровня;
- 2.2.4 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.
- 2.2.5 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.

2.3 Порядок выбора карт на матчи и формат матча.

- 2.3.1 Официальными картами Турнира являются:
 - ✓ «Химмельсдорф»;
 - ✓ «Руинберг»;
 - ✓ «Рудники»;
 - ✓ «Степи»;
 - ✓ «Затерянный город»;
 - ✓ «Ласвилль».
- 2.3.2 В раундах 1 - 4 включительно, карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка
- 2.3.3 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.
- 2.3.4 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака.

2.3.5 Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон:

- 2.3.5.1 Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча.
- 2.3.5.2 Условия победы для обороняющейся 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 обороняющейся стороны не была захвачена, то победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющую сторону.
- 2.3.6 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.

2.4 Тай-Брейк

- 2.4.1 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).
- 2.4.2 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.
- 2.4.3 Карта для матчей тай-брейка будет определяется Организатором Турнира и объявляется посредством официального форума.

2.5 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина

- 2.5.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином тай-брейка.
- 2.5.2 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, нанесящая наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином.
- 2.5.3 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.
- 2.5.4 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.
- 2.5.5 Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

2.6 Трансляции матчей

- 2.6.1 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.

2.7 Переигровка

- 2.7.1 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.

2.8 Решение спорных ситуаций

- 2.8.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством официального форума.
- 2.8.2 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

2.9 Игровой сервер

- 2.9.1 Игры проводятся на сервере RU1. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера посредством официального форума.

3. Формат проведения матчей. Раунд 5

3.1 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: тренировочная комната

3.2 Требования к rosterу

- ✓ 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.

3.3 Порядок организации матчей

- 3.3.1 Дата и время проведения матча указываются на официальном сайте Лиги. Игроки должны быть готовы к началу матча не позднее, чем за 10 минут до времени, указанного на официальном сайте Лиги, если более ранний период не указан в Регламенте.
- 3.3.2 Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- 3.3.3 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 свое усмотрение.
- 3.3.4 Тренировочная комната создается судьей матча.
- 3.3.5 Не менее чем за 30 минут до времени старта матча, указанного на официальном сайте Лиги, 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 официальном сайте Лиги.
- 3.3.6 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 минуты. Перерыв между второй картой и Тай-брейком не должен превышать 3 минуты. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.
- 3.3.7 В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями, команда получает техническое поражение в бою.
- 3.3.8 В случае, если игрок или игроки обеих команд не готовы в указанный перерыв, обеим командам присуждается техническое поражение в бою.
 - 3.3.8.1 В случае технического поражения, команде сопернику 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.
 - 3.3.8.2 Сигнал к началу боя даёт судья матча посредством чата в тренировочной комнате.
 - 3.3.8.3 Результат матча фиксируется судьей матча и доводится до сведения команд.

3.4 Сетап матча

- 3.4.1 Сетап техники заявляется судейским составом не менее, чем за 40 минут до начала матча, посредством функционала сайта Лиги. Сетап заявляется на все бои матча. Команда имеет право изменить не более двух единиц техники сетапа перед началом каждого боя.
 - 3.4.1.1 Командам Турнира запрещается использование в боях матча техники, которая не вошла в заявленный на официальном сайте Лиги сетап.
 - 3.4.1.2 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.
 - 3.4.1.3 Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе за 10 минут до старта матча, команде назначается техническое поражение в матче.

3.5 Игровой сервер

- 3.5.1 Все игры финального раунда Wild Cards challenge проходят на сервере RU1;
- 3.5.2 Организатор оставляет за собой право смены игрового сервера, предварительно уведомив всех игроков.

3.6 Коммуникация с судьёй матча

- 3.6.1 Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно Капитан команды.
- 3.6.2 Каналами коммуникации при организации матчей онлайн этапа является Skype, электронная почта и чат тренировочной комнаты.
 - 3.6.2.1 Каналами коммуникации по вопросам организационных моментов, изменениях, переносах и прочее, является электронная почта.
 - 3.6.2.2 Судья не обязан реагировать на сообщения игроков команды (кроме Капитана). Судья не обязан реагировать на сообщения, передаваемые по неописанным выше каналам коммуникации.

3.7 Решение спорных ситуаций

- 3.7.1 После завершения матча в тренировочной комнате судья обязан объявить финальный счёт матча. Капитаны команд обязаны подтвердить результат матча сообщением «Подтверждено» либо сообщить о выявлении спорной ситуации сообщением «Спорная ситуация».
- 3.7.2 В случае, если в течение 10 минут после публикации в чате результата матча не последовало сообщения о подтверждении либо о спорной ситуации от Капитанов команд, результат боя считается подтверждённым и опротестованию не подлежит.
- 3.7.3 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.
 - 3.7.3.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении по спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством электронной почты.
 - 3.7.3.2 Решение по спорной ситуации вынесенное судьёй матча является окончательным.

3.8 Порядок выбора карт на матчи и формат матча

- 3.8.1 Официальными картами Турнира являются:
 - ✓ «Химмельсдорф»;
 - ✓ «Руинберг»;
 - ✓ «Рудники»;
 - ✓ «Степи»;
 - ✓ «Затерянный город»;
 - ✓ «Ласвилль».
- ✓ Команды вычеркивают карты по два раза каждая. Команда, которая будет вычеркивать первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьёй матча.
- 3.8.1.1 Схема определения порядка основных карт встречи:

Выбор основных карт, проходит следующим образом:
Команда В – проигравшая жребий (вычеркивает 1 карту)
Команда А – победившая жребий (вычеркивает 2 карту)
Команда В – проигравшая жребий (вычеркивает 3 карту)
Команда А – победившая жребий (вычеркивает 4 карту)
Команда В выбирает первую игровую карту из оставшихся двух и сторону на ней. Команда А выбирает сторону на второй оставшейся карте.

3.8.1.2 Матч состоит из двух карт и максимум 8 боев. Одна карта состоит из 4 боев, в которых каждая команда играет два раза за атакующую сторону и два раза за обороняющую сторону.

3.8.1.3 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-атака, оборона-оборона. В случае, если одна из команд первой одержала 5 побед в матче, оставшиеся бои матча не играют.

3.9 Условия победы для атакующей и обороняющей сторон

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

3.9.2 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.

3.9.3 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.

3.10 Тай-Брейк

- 3.10.1 В случае, если счет по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на Тай-брейке – один бой в режиме «атака-оборона».
- 3.10.2 Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя в случае, если обе команды не набрали количество очков достаточного для победы на картах всех онлайн этапов.
- 3.10.3 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина.
- 3.10.3.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином тай-брейка.
- 3.10.3.2 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, нанесшая наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином.
- 3.10.3.3 Карта тай-брейка в рамках матчей 5 раунда определяется подбрасыванием монетки. Победитель определяет карту тай-брейка из 3 и 4 (вторая вычеркнутая карта обеих команд) вычеркнутой карты при выборе двух карт матча из общего списка официальных карт Турнира.
- 3.10.3.4 Если обе команды нанесли одинаковое количество очков урона за атакующую сторону в рамках одного матча, команда-хозяин определяется случайно.
- 3.10.4 Команда-хозяин выбирает респаун на карте тай-брейка.
- 3.10.5 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.
- 3.10.6 Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

3.11 Переигровка

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

- ✓ Обнаруженные танки противника
- ✓ Нанесённый урон
- ✓ Очки захвата базы

4. Дополнительные положения

4.1 Схема проведения Турнира:

- 4.1.1 Турниры проводятся в течение недели, и делится на следующие стадии:

- ✓ Раунд 1
 - ✓ Раунд 2
 - ✓ Раунд 3
 - ✓ Раунд 4
 - ✓ Раунд 5
- ✓ Все этапы Турнира проводятся по стандартным правилам формата «атака-оборона».

4.1.2 В раунде 1 принимают участие:

- 8 команд Bronze Series.
- 4 команды-победителя открытой квалификации Wild Cards Challenge.
- 2 лучшие команды по очкам среди команд, занявших 5е места в групповом этапе Silver Series прошлого сезона.
- 2 худшие команды по очкам среди команд, занявших 4е места в групповом этапе Silver Series прошлого сезона.
- 16 команд первого раунда делятся на 8 сеяных пар в формате **Корзина 1** против **Корзины 2**
- Команды из одной корзины не могут встретиться друг с другом на этой стадии турнира

Корзина 1	Корзина 2
8 Команд Bronze Series	4 Команды Открытой квалификации WCC/ 2 Команды Silver Series 5е места/ 2 Команды Silver Series 4е места

- Победители каждой из 8 пар первого раунда переходят во второй
- Проигравшие получают места в Silver Series в следующем сезоне
- Площадка проведения матчей: автоматическая система боёв

4.1.3 В раунде 2 принимают участие:

- 8 команд-победителей раунда 1.
- 2 лучшие команды по очкам среди команд, занявших 4е места в групповом этапе Silver Series прошлого сезона.
- 4 команды Silver Series занявшие 3е места в групповом этапе Silver Series прошлого сезона.
- 2 команды, занявшие 7 и 8 места во втором раунде (Double Elimination) Silver Series прошлого сезона
- 16 команд второго раунда делятся на 8 сеяных пар в формате **Корзина 1** против **Корзины 2**
- Команды из одной корзины не могут встретиться друг с другом на этой стадии турнира

Корзина 1	Корзина 2
8 победителей Раунда 1	4 Команды Silver Series 3е места/ 2 Команды Silver Series 5е места/ 2 Команды Silver Series 7-8 места (DE)

- Победители каждой из 8 пар второго раунда переходят в третий
- Проигравшие получают места в Silver Series в следующем сезоне
- Площадка проведения матчей: автоматическая система боёв

4.1.4 В раунде 3 принимают участие:

- 8 команд-победителей раунда 2.
- 8 команд третьего раунда делятся на 4 сеяные пары случайным образом
- Победители каждой из 4 пар третьего раунда переходят в четвёртый
- Проигравшие получают места в Silver Series в следующем сезоне

- Площадка проведения матчей: автоматическая система боёв

4.1.5 В раунде 4 принимают участие:

- 4 команды-победителя раунда 3
- 4 команды, занявшие с 3 по 6 места во втором раунде (Double Elimination) Silver Series прошлого сезона
- 8 команд четвёртого раунда делятся на 4 сеяные пары в формате **Корзина 1** против **Корзины 2**
- Команды из одной корзины не могут встретиться друг с другом на этой стадии турнира

Корзина 1	Корзина 2
4 победителя Раунда 3	4 Команды Silver Series с 3-6 места (DE)

- Победители каждой из 4 пар четвёртого раунда переходят в пятый (финальный раунд)
- Проигравшие получают места в Silver Series в следующем сезоне
- Площадка проведения матчей: автоматическая система боёв

4.1.6 В раунде 5 принимают участие:

- 4 команды-победителя раунда 4
- 4 команды, занявшие с 7 по 10 места в Gold Series по итогам прошлого сезона
- 8 команд пятого раунда делятся на 4 сеяные пары в формате **Корзина 1** против **Корзины 2**
- Команды из одной корзины не могут встретиться друг с другом на этой стадии турнира

Корзина 1	Корзина 2
4 победителя Раунда 4	4 Команды Gold Series с 7-10 места

- Победители каждой из 4 пар пятого раунда попадают в Gold Series в следующем сезоне
- Проигравшие получают места в Silver Series в следующем сезоне
- Площадка проведения матчей: тренировочные комнаты

4.1.7 Турниры в каждом из раундов проводятся по олимпийской системе в формате Single Elimination с выбыванием из турнира после одного поражения.

4.1.8 По итогам всех раундов турнира будут выявлены 4 команды, которые получат слоты в Gold Series в следующем сезоне.

4.1.9 Все команды, проигравшие на любой стадии турнира, получают слоты в Silver Series в следующем сезоне.

4.2 Аккаунты

4.2.1 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

4.3 Расписание

4.3.1 Временная зона UTC+3;

4.3.2 В один игровой день проводится от 1 до 2 раундов турнира. Количество раундов может изменяться согласно изменениям в расписании.

5 Изменение правил

5.1 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.