



Wild Cards Challenge
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 Капитаном.
- 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 5 или 13 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.

2 Протест и обжалование

- 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.
- 2.2 Решение Организатора Турнира является окончательным 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 нарушение 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 его работников, компаний-партнеров.

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 приемов 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.

3.10 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 счете матча.
- ✓ Заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча, либо намеренная 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 нарушения Регламента.

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

4 Структура турнира

4.1 Турнир состоит из трех раундов

- ✓ Раунд 1 – Открытая квалификация;
 - Открытая квалификация для всех команд, желающих принять участие в Турнире (кроме команд заигранных в других раундах Турнира, а также в Gold и Silver Series).
- ✓ Раунд 2 – Групповой этап за право выхода в Silver Series.
 - 2 команды, занявшие 1-2 места в рамках Раунда 1;
 - 4 команды, занявшие 3 место в группах прошлого сезона Silver Series;
 - 6 команд, занявшие 3-8 место в плей-офф стадии Silver Series.

❖ - команды по группам распределяются случайным образом.
- ✓ Раунд 3 – Стыковые матчи за право выхода в Gold Series.
 - 2 команды, занявшие 1 место в группах по результатам Раунда 2;
 - 2 команды из Gold Series EU, играющие за право участия в Gold Series CIS;
 - 4 команды из Gold Series CIS, занявшие 7-10 место по итогам прошлого сезона Gold Series.
 - Команды Gold Series, представляющие один регион, не играют между собой в рамках Раунда 3.

❖ - 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.

5 Требования к командам и владение слотом турнира

5.1 Требования к командам

- 5.1.1 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и максимум 5 запасных игроков, включая менеджера. 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 и менеджера, которые являются ответственными за коммуникацию между Организатором Турнира и командой. Функции менеджера может выполнять Капитан команды.
- 5.1.2 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.
- 5.1.3 Команда (и игроки) 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 в других командах, представляющих WGL.

6 Слот Турнира

- 6.1 Организатор Турнира является единственным лицом, обладающим правом выдавать Командам право на участие в турнире в соответствии с настоящим регламентом. В случае нарушения Командой настоящего Регламента, Организатор Турнира имеет право передать слот (право на участие в Турнире) иной команде в случаях, указанных в Регламенте.

7 Участие команды в Турнире

- 7.1 Для участия в Турнире все Капитаны команд, имеющих право на участие в данном Турнире, определяемые Организатором Турнира по итогам их участия в предыдущих Сезонах в рамках Wargaming.net League, а также квалификационного турнира Wild Cards challenge, предоставляют Организатору Турнира сведения о составе команды. Капитан указывает все аккаунты игроков, входящих в состав команды, которые будут использоваться для участия в Турнире.
- 7.2 Поддача таких 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.

- 7.3 Допуск к участию в Турнире выдаётся Организатором Турнира на основании анализа участия команды в предыдущих Сезонах и на основании предоставленных сведений на участие в Турнире Капитаном команды.
- 7.4 Организатор Турнира имеет право отказать команде или ее участнику в допуске к участию в Турнире в случаях нарушения настоящего Регламента командой либо её участником соответственно, либо в иных описанных данным Регламентом случаях.
- 7.5 После получения допуска к участию в Турнире выступление команды может быть прервано только по причине её дисквалификации, осуществляемое в случаях, указанных в Регламенте.
- 7.6 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.
- 7.7 Организатор Турнира вправе в любой момент запросить у игроков дополнительные документы для участия в Турнире, в случае если это потребуется законодательством. В случае не предоставления таких документов лицом, получившим право принять участие в Турнире, Организатор имеет право не допускать такое лицо до участия в Турнире, либо дисквалифицировать таких лиц. А также не допустить участие результатов лиц в подведении итогов Турнире, если указанные документы не будут предоставлены Организатору Турнира до истечения времени проведения Турнира.

8 Изменение названия команды

- 8.1 В связи со сменой спонсора команда имеет право на смену названия единожды в период до начала Турнира и на момент завершения Турнира, до старта нового сезона WGL. На момент проведения турнира смена названия команды запрещена. Смена названия в разрешённые сроки должна быть официально запрошена посредством отправки электронного письма Организатору Турнира. После смены названия, дальнейшие смены производятся только в особых случаях и только с предварительного согласия Организатора Турнира.

9 Требования к составу команд

- 9.1 В матчах Турнира могут выступать только игроки, которые были внесены в состав команды, получившей право выступать в Турнире Капитаном, и утверждены Организатором Турнира.
- 9.2 В Турнире игроки могут быть заявлены в состав только одной команды в Турнире. При этом они не должны состоять в составе других команд, участвующих в соревнованиях в рамках Wargaming.net League в других регионах либо всех сериях (Gold Series, Silver Series).

10 Замены

- 10.1 Допускается замена всего состава для команд, принимавших участие в рамках сезона Gold Series EU, кроме менеджера (остается в составе команды), менеджер команды предоставляет информацию по составу заранее до начала игр Раунда 1.

- 10.2 Для команд Silver и Gold Series, получивших право на участие в Турнире, допускается замена 4 игроков основного состава, при условии, что в составе команд должно быть как минимум 3 игрока основного состава команды, заигравших в прошлом сезоне WGL в составе команды и сыгравшего не менее 50% матчей регулярного сезона. Менеджеры команд предоставляют информацию до начала игр Раунда 1.
- 10.3 В случае если в команде насчитывается менее 3 игроков, подходящих под критерии, описанные в пункте 10.2, то она теряет право принимать участие в Турнире.
- ✓ Составы команд, заявленных в Турнире в рамках Раунда 1, будут являться составами, которые примут участие в рамках предстоящего сезона Wargaming.net League, в Gold или Silver Series в зависимости от итогов Турнира.
 - ✓ В результате замены либо дозаявления игроков, состав команды не должен быть меньше 7 игроков, либо превышать 12 игроков, включая менеджера.
 - ✓ Перед предстоящим сезоном Wargaming.net League, который пройдет после Турнира Wild Cards Challenge, команды, заявленные в рамках Раунда 1, имеют право только на дозаявления игроков.

11 Требования к игрокам и спонсорам команд

11.1 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 должны быть зарегистрированы в Игре на портале worldoftanks.ru (в регионе «Россия»).
- 11.2 Игроки Лиги обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Лиги, игроков и команд Лиги, 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, может быть использована для маркетинговых активностей в рамках проводимого Турнира и в целом Wargaming.net League.
- 11.3 Для создания текстовых материалов Организатор Турнира имеет право запросить любую информацию, которая касается проведения Турнира, неограниченное количество раз. Игроки обязаны предоставить нужную информацию в течение 24 часов с момента получения запроса.
- 11.4 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.
- 11.5 Игроки, команды, представители и сотрудники организаций, к бренду которых относится команда, во всех вариантах взаимодействия со средствами массовой информации обязаны давать объективную оценку событиям Турнира и приводить подтверждающие оценку факты.

12 Дисквалификация за нарушение Регламента Турнира и сроки применения наказаний

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

13 Форма проведения боев

13.1 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.
- ✓ В случае ничьи (если обе команды одновременно уничтожили все танки соперника), раунд переигрывается с теми же стартовыми условиями.

14 Формат проведения матчей

14.1 **Настройки матча.**

14.1.1 Состав команды: 7 человек.

14.1.2 Время боя: 10 минут.

14.1.3 Интервал между боями: 3 минуты.

14.1.4 Время захвата базы: 120 секунд, каждая база захватывается отдельно, очки одновременного захвата двух баз не суммируются.

14.1.5 Площадка: Раунд 1-2 - автоматическая система боёв, Раунд 3 – тренировочная комната.

14.2 **Требования к ростеру**

14.2.1 Команды могут состоять из танков разных наций.

14.2.2 Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.

14.2.3 К участию в чемпионате допускаются все виды техники не выше X уровня.

14.2.4 Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 68 очков.

14.2.5 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.

14.3 Официальные карты турнира и их порядок выбора.

14.3.1 Официальными картами Турнира являются:

- Химмельсдорф;
- Прохоровка;
- Руинберг;
- Степи;
- Утёс;
- Мурованка;
- Рудники;
- Затерянный город.

14.3.2 В раундах 1 - 2 включительно, карты играют в указанном выше порядке в формате 1 тур - 1 карта и повторяются при завершении последней карты из списка.

14.3.3 В раунде 3, карты и стороны на них определяются капитанами путем подбрасывания монетки Судьей матча.

14.3.4 В рамках Раунда 1 - матч состоит из одной карты и максимум 5 боев, в которых каждая команда меняется сторонами каждый бой.

14.3.5 В рамках Раунда 2 - матч состоит из одной карты и максимум 9 боев, в которых каждая команда меняется сторонами каждый бой.

14.3.6 В рамках Раунда 3 - матч состоит из шести карт и максимум 13 боев, в которых каждая команда меняется сторонами каждый бой.

14.3.7 Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон

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

14.3.7.2 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.

14.3.8 Условия победы в рамках Раунда 1:

- ✓ 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.

14.3.9 Условия победы в рамках Раунда 2:

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 5 боев;
- ✓ 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.

14.3.10 Условия победы в рамках Раунда 3:

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 7 боев;
- ✓ 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.

14.4 Тай-Брейк

- 14.4.1 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).
- 14.4.2 В рамках Раунда 3 карта тай-брейка определяется и проводится Судьей матча.
- 14.4.3 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.
- 14.4.4 Карта для матчей тай-брейка в Раунде 1 и 2 будет определяться Организатором Турнира и будет публиковаться вместе с расписанием.

14.5 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина

- 14.5.1 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином тай-брейка.
- 14.5.2 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, нанеся наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином.

14.5.3 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.

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

15 Трансляции матчей

15.1 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.

16 Переигровка

16.1 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.

16.2 Решение спорных ситуаций

16.2.1 При возникновении спорных ситуаций с командами Gold и Silver Series судья обращается к регламенту предыдущего сезона Gold и Silver Series.

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

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

17 Игровой сервер

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

18 Порядок проведения матчей Раунда 2

18.1.1 Раунд 2 проводится в группах, 12 команд, распределяются в 2 группы по 6 команд в каждой.

18.1.2 Распределение мест в турнирной таблице происходит 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.

18.1.3 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 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.

18.1.4 В случае 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.

19 Порядок организации матчей Раунда 3

- 19.1.1 Дата и время проведения матча 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.
- 19.1.2 Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- 19.1.3 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 свое усмотрение.
- 19.1.4 Тренировочная комната создается судьей матча.
- 19.1.5 Не менее чем за 30 минут до времени старта матча, 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.
- 19.1.6 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 минуты. Перерыв между второй картой и Тай-брейком не должен превышать 3 минуты. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.
- 19.1.7 В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями, команда получает техническое поражение в бою.
- 19.1.8 В случае, если игрок или игроки обеих команд не готовы в указанный перерыв, обеим командам присуждается техническое поражение в бою.
- 19.1.8.1 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.
- 19.1.8.2 Сигнал к началу боя даёт судья матча посредством чата в тренировочной комнате.
- 19.1.8.3 Результат матча фиксируется судьей матча и доводится до сведения команд.

19.2 Сетап матча

- 19.2.1 Сетап техники заявляется судьейским составом не менее чем за 40 минут до начала матча. Сетап заявляется на все бои матча. Команда имеет право изменить не более двух единиц техники сетапа перед началом каждого боя.
- 19.2.1.1 Командам Турнира запрещается использование в боях матча техники, которая не вошла в заявленный на официальном сайте Лиги сетап.
- 19.2.1.2 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.
- 19.2.1.3 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.

19.3 Коммуникация с судьёй матча

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

19.4 Решение спорных ситуаций

- 19.4.1 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».
- 19.4.2 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.
- 19.4.3 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.
- 19.4.3.1 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении по спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством электронной почты.
- 19.4.3.2 Решение по спорной ситуации вынесенное судьёй матча является окончательным.

19.5 Порядок проведения матчей Раунда 3

- 19.5.1 Подробная схема Раунда 3

- Победитель Группы А Раунда 2 против команды Gold Series, занявшей 7 место по итогам прошлого сезона Gold Series.
 - Победитель Группы В Раунда 2 против команды Gold Series, занявшей 8 место по итогам прошлого сезона Gold Series.
 - Команда Gold Series EU – Wombats on tanks против команды Gold Series, занявшей 10 место по итогам прошлого сезона Gold Series.
 - Команда Gold Series EU – Tornado.ROX против команды Gold Series, занявшей 9 место по итогам прошлого сезона Gold Series.
- ❖ В случае если команда Gold Series, представляющая регион СНГ, не смогла выполнить требования по составу согласно пункта 5, она теряет слот на участие в Wild Cards Challenge. В этом случае Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде из Раунда 2, занявшей следующее место после команд, вышедших в Раунд 3. При этом назначается дополнительная игра между командами из разных групп.
 - ❖ В случае если команда Silver Series не смогла выполнить требования по составу согласно пункта 5, она теряет слот на участие в Wild Cards Challenge. В данном случае Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде из Раунда 1, занявшей следующее место после команд, вышедших в Раунд 2.

19.5.2 Команды вычеркивают карты по одному разу каждая. Команда, которая будет вычеркивать первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьей матча.

19.5.3 Схема определения порядка основных карт встречи:

Команда победившая жребий	Команда проигравшая жребий
Первой вычеркивает одну карту из официального списка карт.	
	Второй вычеркивает одну карту из официального списка карт.
Выбирает первую игровую карту.	
	Выбирает сторону на первой игровой карте.
	Выбирает вторую игровую карту.
Выбирает сторону на второй игровой карте.	
	Выбирает третью игровую карту.
Выбирает сторону на третьей игровой карте.	
Выбирает четвертую игровую карту.	
	Выбирает сторону на четвертой игровой карте.
Выбирает пятую игровую карту.	
	Выбирает сторону на пятой игровой карте.
	Выбирает шестую игровую карту.

Выбирает сторону на шестой игровой карте.	
---	--

19.5.4 Матч состоит из двух карт и максимум 13 боев. Одна карта состоит из 2 боев, в которых каждая команда играет один раз за атакующую сторону и один раз за обороняющую сторону.

19.5.5 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака. В случае, если одна из команд первой одержала 7 побед в матче, оставшиеся бои матча не играют.

19.6 Тай-Брейк

19.6.1 В случае, если счет по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на Тай-брейке – один бой в режиме «атака-оборона».

19.6.2 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.

19.6.3 Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина.

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

19.6.3.2 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, нанесящая наибольшее количество очков урона за атакующую сторону, становится командой-хозяином.

19.6.3.3 Карта тай-брейка в рамках матчей Раунда 3 определяется подбрасыванием монетки. Победитель определяет карту тай-брейка из 5 и 6 выбранной Капитанами карты при выборе из общего списка официальных карт Турнира.

19.6.3.4 Если обе команды нанесли одинаковое количество очков урона за атакующую сторону в рамках одного матча, команда-хозяин определяется случайно.

19.6.4 Команда-хозяин выбирает респаун на карте тай-брейка.

19.6.5 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.

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

19.7 Переигровка

19.7.1 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.

19.7.2 Под преимуществом понимаются, но не ограничиваются, следующие факторы:

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

20 Аккаунты

- 20.1.1 Раунд 1 Турнира проводится на личных аккаунтах игроков.
- 20.1.2 Раунд 2 и 3 проводится на специальных аккаунтах, предоставленных Организаторами Турнира, согласно составу, зарегистрированному на участие в Турнире.
- 20.1.3 Аккаунты создаются в Игре.
- 20.1.4 Аккаунты выдаются персонально каждому игроку согласно составам, поданным Капитанами для участия в сезоне Gold, Silver Series, а также согласно составам команд победителей Раунда 1.
- 20.1.5 Игрокам запрещается использовать данные аккаунты в любых целях, за исключением подготовки и участия в матчах Турнира.
- 20.1.6 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.
- 20.1.7 Дополнительно запрещается:
- ✓ Переименование аккаунта;
 - ✓ 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 Wild Cards.
- 20.1.8 В случае нарушения вышеуказанных правил:
- ✓ Команда теряет право на дальнейшее участие в Турнире Wild Cards Challenge, а также участие в рамках Wargaming.net League сроком на один сезон;
 - ✓ Аккаунты изымаются у всей команды и блокируются, последующие запросы от нарушившей правила команды игнорируются.
- 20.1.9 В случае замены, либо дозаявления игрока в состав, согласно правилам текущего регламента, капитан команды обязан предоставить список игроков, у которых нет тренировочных аккаунтов для участия в турнире не позднее, чем за 2 дня до старта турнира посредством официального канала связи с Организатором турнира, на почтовый ящик wglru@wargaming.net.
- 20.1.10 Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

20.2 Расписание

- 20.2.1 Временная зона UTC+3;
- 20.2.2 В один игровой день проводится по 2 тура и более. Количество туров в день может изменяться согласно изменениям в расписании.

21 Дисциплинарные взыскания и ответственность

- 21.1 За нарушения положений данного Регламента предусмотрены дисциплинарные наказания.
- 21.2 Дисциплинарные наказания выносятся Организатором Турнира на его усмотрение. О вынесении дисциплинарных наказаний Организатор Турнира сообщает капитану команды по средствам канала коммуникации с капитанами.
- 21.3 Вынесенные дисциплинарные наказания опротестованию не подлежат.

22 Изменение правил

- 22.1 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.

23 Персональная информация

- 23.1 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 свое выраженное согласие при регистрации на участие в Турнире;
 - ✓ в порядке, прописанном в настоящем Регламенте.
- 23.2 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, когда такого раскрытия требует законодательство.

24 Разрешение использования образов, материалов игрока

- 24.1 Игрок настоящим разрешает Организатору Турнира без взимания какой-либо дополнительной платы использовать образ игрока в целях публикации/воспроизводства/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.
- 24.2 Игрок соглашается, что Организатор Турнира имеет право на использование его образа без выплаты какого-либо вознаграждения.
- 24.3 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.

25 Ответственность

- 25.1 Организатор Турнира не принимает на себя ответственность за потерянные, восстановленные, неправильно адресованные, поврежденные или не предоставленные для участия в Турнире. 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 несет ответственности за какие-либо действия третьих лиц, не дающих возможность участвовать в Турнире.
- 25.2 Организатор Турнира не несет ответственность (договорную или внедоговорную) перед игроками или иными лицами, желающими принять участие в Турнире за какие-либо убытки или ущерб, понесенные вследствие 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 следовали нашим указаниям в отношении Турнира и/или приза;
 - ✓ которые не являются следствием нарушения Организатором Турнира своих обязательств.
- 25.3 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.

26 Контакты

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

Электронная почта: wglru@wargaming.net