

Клановый суперкубок 2021

Регламент «Кланового суперкубка»

1. Понятия и определения

1.1. Турнир «Клановый суперкубок» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые компанией Wargaming Group Limited среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра) по всему миру.

1.2. «Клановый суперкубок», или Турнир, проводится Организатором Турнира между лучшими клановыми командами регионов СНГ и Европы согласно настоящим Правилам проведения 12 сентября 2021 года.

1.3. Организатор Турнира, или Организатор, — компания Wargaming Group Limited, юридический адрес: 105, Agion Omologiton Avenue, Nicosia 1080, Кипр, или иное лицо, организующее проведение Турнира (части Турнира) согласно настоящему Регламенту в странах СНГ по заказу компании Wargaming Group Limited.

1.4. Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — регламент/правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.

1.5. Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.

1.6. Wargaming Group Limited — компания, которая совместно со своими дочерними и аффилированными лицами является разработчиком, владельцем и оператором Игры и проводит Турнир с целью привлечения внимания пользователей к Игре.

1.7. Лицензионное соглашение, Правила игры — документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks.

1.8. Слот — право команды на участие в Турнире, предоставляемое Организатором Турнира.

1.9. Слот в команде — место в команде, которое может занять игрок.

1.10. Игрок — участник команды, заявленный на участие в Турнире.

1.11. Участник — любой игрок, включая Капитана, принимающий участие в Турнире.

1.12. Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире. Все участники команды, принимающие участие в боях Турнира, должны состоять в одном клане.

1.13. Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.

1.14. Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.

1.15. Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.

1.16. Бой — противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, цель которого — захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.

1.17. Респаун — место на карте, где располагаются танки команд в начале боя.

1.18. Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя.

1.19. Ростер — совокупность используемого в боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем.

1.20. Сетап матча — заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

2. Изменения настоящих Правил

2.1. Организатор имеет право в одностороннем порядке внести изменения в настоящие Правила в будущем. Любые дополнения и/или изменения настоящих Правил при наличии противоречий будут иметь преимущество перед настоящими Правилами.

2.2. Если вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения Правил, вы обязуетесь следовать внесённым изменениям. Такие изменения действительны и применимы для вашего участия в Турнире со дня его начала.

3. Правила Турнира

3.1. Формат проведения матча

- Атака-оборона на стандартной карте* (*по правилам боёв на Глобальной карте).
- Атакующая команда — команда, которая находится на базе 2 в начале боя. Защищающаяся команда — команда на базе 1 в начале боя.
- Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
- Состав команды — 15 человек.
- Время боя — 10 минут.
- Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая все танки противника.
- Защищающаяся команда может захватывать базу соперника.

3.2. Требования к Ростеру:

- Команды могут состоять из разных танков X уровня.
- Ограничений по типу или нации техники нет.
- Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе, она начинает бой в неполном составе.
- Турнир проводится на специальных учётных записях игроков, выданных Организатором Турнира.

3.3. Список карт Турнира:

- «Прохоровка»;
- «Химмельсдорф»;
- «Утёс»;
- «Песчаная река»;
- «Мураванка»;
- «Жемчужная река»;
- «Затерянный город»;
- «Лайв окс»;
- «Вестфилд»;

3.4. Карта Тай-брейка: карта, которая остаётся в списке после того, как вычеркнуты остальные карты.

3.5. Игровой сервер: RU3.

3.6. Организатор Турнира оставляет за собой право сменить игровой сервер, предварительно уведомив об этом игроков во время матча.

4. Переигровка

4.1. При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры и при условии, что ни у одной из команд нет явного преимущества (не были обнаружены танки соперника), бой может быть переигран. Решение о переигровке принимает Судья матча.

4.2. Под преимуществом понимаются, в частности, следующие факторы:

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

4.3. Если в ходе боя происходит технический сбой, то этот бой переигрывается. Счёт предыдущих боёв матча остаётся неизменным.

5. Призовой фонд Турнира

5.1. Призовой фонд:

1 место:

- 25 000 USD на команду (в равных частях каждому игроку);
- 500 000 ед. игрового золота в казну клана.

2 место:

- 15 000 USD на команду (в равных частях каждому игроку);
- 250 000 ед. игрового золота в казну клана.

6. Требования к командам

6.1. Участвуя в настоящем Турнире, каждый игрок подтверждает, что он принимает условия настоящих Правил и полностью соглашается с ними, а также подтверждает, что будет их соблюдать в течение всего Турнира. Если игрок не согласен с Правилами или изменениями, вносимыми в них, такой игрок должен прекратить участие в Турнире.

6.2. Турнир предусматривает получение победителями Турнира призов только при выполнении условий, изложенных в настоящих Правилах, и при соответствии требованиям, указанным в настоящем пункте Правил.

6.3. Настоящий текст Правил не является публичной офертой.

6.4. Команда должна состоять минимум из 15 игроков основного состава и до 6 запасных игроков. Все игроки команды должны состоять в одном клане, в котором команда победила в региональном турнире. Суммарное количество игроков основного и запасного составов не должно превышать 21. Команда, состоящая менее чем из 15 игроков, не допускается к участию в Турнире.

6.5. Команда может иметь в составе до 5 игроков, которые не участвовали в данной команде в последнем региональном турнире. Все игроки команды должны находиться в Алее славы игрового события «Грозовой фронт» того региона, который представляет команда.

6.6. Один игрок может быть заявлен только в одну команду. Если игрок принимал участие в игровом событии «Грозовой фронт» и в отборочном турнире своего региона, то он не может быть зарегистрирован в команде другого региона.

6.7. Название команды должно соответствовать Правилам игры.

6.8. Команды должны предоставить Организаторам Турнира свои логотипы для трансляции. Логотип должен быть размером минимум 800×800 пикселей или должен быть предоставлен в векторном формате.

6.9. Если команда не предоставит логотип, в качестве её логотипа будет использована клановая эмблема клана команды, либо стандартная клановая эмблема.

6.10. Организатор вправе запросить дополнительную информацию, связанную с Турниром. Капитан команды обязуется предоставить запрошенную информацию не позднее чем за две недели до начала Турнира. В противном случае Организатор вправе отказать команде в

предоставлении дополнительных призов, если такие предусмотрены призовым фондом Турнира.

7. Структура Турнира

7.1. В рамках Турнира проводится один матч между командами, приглашёнными к участию в Турнире.

7.2. Время проведения Турнира — 12 сентября 2021 года, 17:00 МСК.

8. Правила проведения

8.1. К участию в «Клановом суперкубке» приглашаются две команды:

- RU-кластер — [MERCY] No Mercy;
- EU-кластер — [FAME] Deal with it!.

8.2. Все бои «Кланового суперкубка» будут транслироваться Организатором.

8.3. Формат проведения матча.

✓ Матч проводится с помощью специальных боев.

✓ Матч проводится на стандартной карте по правилам режима «Атака/Оборона»* (*по правилам боёв на Глобальной карте).

✓ Атакующая команда находится на базе 2 в начале боя. Защищающаяся команда — на базе 1 в начале боя.

✓ Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.

✓ Матч состоит максимум из 9 боёв (9-й — бой Тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 5 побед.

✓ Если в бою Тай-брейка победитель не установлен (последняя единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), бой Тай-брейка переигрывается.

8.4. Карты в рамках матча определяются путём поочерёдного их вычёркивания Капитанами команд. Жеребьёвка будет транслироваться в согласованном чате Discord.

8.5. Схема определения порядка основных карт матча

Вычёркивание:

- Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает первую карту).
- Команда Б — проигравшая жребий (вычёркивает вторую карту).

Выбор:

- Команда А — выигравшая жребий (выбирает первую карту).
- Команда Б — проигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).
- Команда Б — проигравшая жребий (выбирает вторую карту).

- Команда А — выигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).

Вычёркивание:

- Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает третью карту).
- Команда Б — проигравшая жребий (вычёркивает четвёртую карту).

Выбор:

- Команда А — выигравшая жребий (выбирает третью карту).
- Команда Б — проигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).
- Команда Б — проигравшая жребий (выбирает четвёртую карту).
- Команда А — выигравшая жребий (выбирает Респаун на этой карте).

*Все матчи второго этапа проходят в формате «два боя на одной карте». После каждого боя команды меняются сторонами.

8.6. Порядок организации матчей

✓ Организацию и судейство матча осуществляет Судья матча, назначенный Организатором Турнира.

✓ Игроки получают приглашение в специальный бой за 15 минут до старта. Карта и исходные позиции будут отображаться в верхней части экрана специального боя.

✓ Получив приглашение в специальный бой, игрокам необходимо выбрать предстоящий турнирный бой, затем добавиться в основной состав команды (справа) и подтвердить свою готовность.

✓ В состав команды будут добавлены учётные записи Судьи и наблюдателя. Удалять эти учётные записи из основного состава команды запрещено.

✓ Организатор имеет право оштрафовать всю команду за задержку матча и трансляции по вине игрока/игроков. Штраф составляет 500 USD из приза, заработанного командой за Турнир. 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 по своему усмотрению.

✓ Продолжительность перерыва между боями задана в системе и не может быть продлена игроками. При возникновении технических проблем Капитаны команд должны обратиться к Судье.

✓ Если четыре или более игроков одной из команд не успевают подготовиться в течение указанного перерыва между боями, Организатор вправе засчитать этой команде техническое поражение в этом бою.

✓ Судья фиксирует результат матча и доводит его до сведения команд.

✓ В автоматической системе TMS выделяется несколько слотов для стримера/наблюдателя. Препятствие входу в бой стримера/наблюдателя считается грубым нарушением настоящего Регламента. Команда, допустившая такое нарушение, будет дисквалифицирована.

8.7. Стап матча в рамках транслируемых матчей

- ✓ Техника для каждого боя выбирается «вслепую».
- ✓ Процесс выбора техники по этому правилу применяется для всех боёв.
- ✓ 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.
- ✓ Если игрок/игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

8.8. Реплеи

- Все участники транслируемых матчей обязаны включить в настройках игры опцию «Записывать бои».
- Перед началом боя все игроки обязаны проверять, включена ли опция «Записывать бои».
- Организатор Турнира оставляет за собой право запросить записи боёв для создания медиаматериалов, посвящённых Турниру.
- Организатор Турнира имеет право использовать и выкладывать в открытый доступ реплеи боёв без дополнительного согласования с Капитанами команд, а также передавать такие права третьим лицам, имеющим отношение к Организации Турнира.

9. Тай-брейк

- 9.1. Если количество побед в матче равное, победитель определяется боем Тай-брейка.
- 9.2. Система Тай-брейка используется для определения победителя, если количество побед в основном матче равное.
- 9.3. Команда, одержавшая самую быструю победу в матче, становится командой-хозяйкой Тай-брейка.
- 9.4. Если ни одна из команд не одержала самую быструю победу в матче, подсчитывается урон, нанесённый в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанёсшая наибольшее количество урона за атакующую сторону, становится командой-хозяйкой.
- 9.5. При равенстве суммарного количества урона, нанесённого обеими командами в течение всего матча за атакующую сторону, команда-хозяйка определяется случайным образом.
- 9.6. Команда-хозяйка играет с обороны (1 база) на карте тай-брейка.
- 9.7. Бой Тай-брейка проходит по правилам основного матча (оборона одной команды и атака другой на стандартной карте по правилам боёв на Глобальной карте). Победа команде также присуждается по стандартным правилам для этого типа боя.
- 9.8. Победитель боя, проведённого по системе Тай-брейка, считается победителем матча.

10. Трансляция матча

10.1. Все права на аудио- и видеозаписи матчей Турнира (далее — Видео) принадлежат Организатору Турнира. Организатор Турнира может передать права на публикацию всех или некоторых Видео иным лицам, в том числе командам. Формат использования Видео третьими лицами должен быть согласован с Организатором Турнира до матча, запечатлённого на соответствующем Видео.

10.2. Команды, матчи которых будут записываться на Видео, должны быть готовы и находиться на своих местах ко времени начала матча.

10.3. Во избежание возможности нечестной игры доведение информации до всеобщего сведения, даже в режиме реального времени, будет производиться с задержкой в 10 минут.

10.4. Организатор вправе осуществлять трансляцию Турнира на любом его этапе. Организатор оставляет за собой право добавлять наблюдателей в транслируемые матчи.

10.5. Задержка трансляции будет составлять 10 минут. Система TMS может предоставлять слот для стримера. Использование такого слота кем-либо кроме стримера считается грубым нарушением настоящего Регламента. Команда, допустившая такое нарушение, будет дисквалифицирована.

10.6. Организатор Турнира оставляет за собой право добавлять представителя судейского комитета для записи голосового чата команд. В дальнейшем записи голосового чата могут быть использованы для подготовки видеоматериалов.

11. Поведение игроков

11.1. Поведение

✓ Игрокам команд Турнира необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, предусматривается дисквалификация команды.

11.2. Оскорбления

✓ Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming Group Limited и её работников, компаний-партнёров.

11.3. Нецензурная лексика

✓ Запрещается использование нецензурной лексики в любой форме во время трансляций всех матчей, проводимых Организатором Турнира, с участием команд.

11.4. Спам

✓ Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

11.5. Неспортивное поведение

✓ Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют данному принципу, расцениваются как неспортивное поведение.

11.6. Нарушения Правил игры

✓ Запрещается нарушение Правил игры.

11.7. Обман, жульничество

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

11.8. Нечестная игра

✓ Запрещается использование приёмов нечестной игры.

11.9. Использование учётных записей других игроков

✓ Запрещается использование учётных записей других игроков для участия в матчах. Организатор оставляет за собой право проводить проверку игроков на предмет передачи учётных записей на любом этапе Турнира.

11.10. Модификации клиента Игры

✓ В игровом клиенте разрешается использовать только модификации клиента, установленные Организатором Турнира.

✓ Использование запрещённых модификацией игрового клиента не допускается.

11.11. Сговор

✓ 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.

11.12. Неполадки Игры

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

11.13. Приемлемое поведение

✓ Игроки должны демонстрировать высокий уровень профессионализма при общении с участниками других команд, зрителями, персоналом и Организатором Турнира.

✓ Организатор Турнира оставляет за собой право дисквалифицировать игроков, которые ведут себя неподобающим образом или проявляют излишнюю агрессию.

11.14. Дисквалификация и сроки применения видов ответственности

✓ Оценка нарушений, указанных выше, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.

✓ Дисквалификация или другие виды ответственности могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Правил.

12. Протест и обжалование

12.1. Протест или обжалование какой-либо ситуации либо нарушения настоящих Правил, не связанного непосредственно с Правилами игры, должны быть поданы Организатору Турнира путём отправки жалобы в соответствующую тему на официальном форуме. Обжалования, отправленные иным способом коммуникации с Организатором Турнира либо отправленные третьими лицами, рассмотрению не подлежат.

12.2. Обжалование в отношении одного и того же вопроса может быть подано Организатору Турнира только единожды, за исключением случаев возникновения вновь открывшихся обстоятельств. Постоянная подача протестов (два раза и более) 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, определённой в настоящем Регламенте.

12.3. Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и обжалования рассмотрению не подлежат.

13. Информация, предоставляемая в рамках Турнира

13.1. Любая информация о вас, которую вы предоставите в рамках участия в Турнире (далее — Информация о вас) Организатору, будет использоваться для целей вашего участия в Турнире, в том числе для получения приза, если вы станете победителем Турнира, и соблюдения настоящих Правил. Вы также соглашаетесь, что Информация о вас может быть раскрыта третьим лицам, если это необходимо для перечисления приза(-ов), а также когда такое раскрытие требуется в соответствии с применимым законодательством. Вы подтверждаете, что не будете предоставлять Организатору свои персональные данные и персональные данные третьих лиц (в том числе Ф.И.О. и копии документов, подтверждающих личность и идентификационный номер) без специального запроса Организатора. Любая Информация о вас, предоставляемая вами в одностороннем порядке, будет удалена Организатором автоматически.

13.2. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока в случае предоставления последним неверной или неполной информации.

14. Ограничение ответственности Организатора Турнира

14.1. Организатор Турнира не несёт ответственности за какие-либо действия третьих лиц.

14.2. Организатор Турнира возмещает участникам Турнира только прямые убытки, вызванные виновными действиями Организатора Турнира.

14.3. Организатор Турнира освобождается от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение своих обязательств, если их исполнение оказалось невозможным вследствие обстоятельств непреодолимой силы.

15. Получение призов

15.1. Денежный приз, заработанный командой в Турнире, будет выплачиваться Организатором Турнира или третьими лицами, привлечёнными Организатором для перечисления денежных средств, на предоставленные Капитаном команды PayPal-аккаунты каждого игрока, а в случае, если в стране резидентства игрока-победителя не поддерживается такой метод оплаты – на предоставленные Капитаном команды банковские реквизиты такого игрока. Каждый игрок предоставляет необходимую информацию в течение одной недели с момента завершения Турнира. Все банковские и иные комиссии, удержания, вычеты, налоги, включая подоходный налог, и любые другие издержки, связанные с выплатой приза, команда и каждый из игроков этой команды, принимающий участие в Турнире и выигрывающий данный приз, несут самостоятельно. При возникновении споров относительно выплаты приза все претензии команды или её игроков решаются самостоятельно без привлечения Организаторов Турнира.

15.2. С момента списания приза с PayPal-аккаунта/банковского счёта Организатора Турнира или третьего лица, привлечённого Организатором, обязательство по выплате призовых сумм считается выполненным. Организатор Турнира или третье лицо, привлечённое Организатором для целей выплаты призовых сумм, несут ответственности за любые последствия указания игроками сведений, необходимых для перечисления приза, которые являются недействительными, недостоверными, неполными либо сведениями о реквизитах третьих лиц.

15.3. Получение призов обусловлено соблюдением командой и каждым отдельным её игроком всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящего Регламента. Игрок(-и) Турнира, а также родители или опекуны игроков команды, в случае если игрок-победитель является несовершеннолетним, несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы.

15.4. Чтобы получить призовые деньги, игрок победившей команды должен предоставить следующую информацию: ФИО победителя, данные счета PayPal или банковского счета. Если банковский счет или счет PayPal победителя номинирован в валюте, иной чем доллары США, Организатор конвертирует призовые деньги из долларов США в валюту

соответствующего счета по официальному обменному курсу центрального банка страны соответствующей валюты (или аналогичного ему учреждения) на день выплаты.

15.5. Денежные призы выплачиваются в течение четырёх недель с момента предоставления каждым игроком платёжных реквизитов в полном объёме. Все переводы будут осуществляться в долларах США (USD).

15.6. Несвоевременное, неполное, неточное, недостоверное предоставление или непредоставление указанной в настоящем пункте информации будет расцениваться как нарушение настоящих Правил. В этом случае Организатор Турнира не несёт ответственности за ненадлежащее выполнение своих обязательств по перечислению призовых сумм.

15.7. Победители и каждый победитель в отдельности соглашается, что Организатор Турнира и сотрудники Организатора не несут ответственности в связи с принятием/получением приза, присуждённого в рамках Турнира.

15.8. Если применимое право возлагает на Организатора или третье лицо, привлечённое Организатором для выплаты призовых сумм, обязанности налогового агента, Организатор или третье лицо, привлечённое Организатором для выплаты призовых сумм, удержит из суммы денежного приза сумму налоговых издержек и перечислит победителю оставшуюся после удержания сумму приза.