

**Регламент турнира
«Клановый Суперкубок»**

1. Понятия и определения

1.1. Турнир «Клановый Суперкубок» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые 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 RU и EU регионов согласно настоящим Правилам проведения 13 сентября 2020 года.

1.3. Организатор Турнира, или Организатор, — 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, — 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 с её дочерними и аффилированными лицами является разработчиком, владельцем и оператором Игры и проводит Турнир с целью привлечения внимания пользователей к Игре.

1.7. Пользовательское 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 всей техники команды-противника в рамках установленного времени.

1.17. Респаун — место на карте, где располагаются боевые машины 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 — 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. Настройки 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, которая находится на базе 1 в начале боя.
- Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
- Состав команды — 15 игроков.
- Время боя — 10 минут.
- Уровень техники – X.
- Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая всю технику противника.
- Защищающаяся команда может захватывать базу соперника.

3.2. Требования к Ростеру:

- Команды могут состоять из любых боевых машин, но не более 5 наградных танков в каждой команде без ограничений по типу и нации.

Включая:

- ОБЪЕКТ 907
 - T95/FV4201CHIEFTAIN
 - T95E6
 - 121В
 - VK 72.01 (K)
 - M60
 - ОБЪЕКТ 279 РАННИЙ
 - ОБЪЕКТ 260
- 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»;
- «Мурованка»;
- «Эль-Халлуф»;
- «Карелия»;
- «Рыбацкая Бухта»;
- «Лайв Окс».

3.4. Карта Тай-брейка — карта из списка карт, которая останется после вычёркиваний.

3.5. Игровой сервер: RU3.

3.6. Организатор оставляет за собой право сменить игровой сервер, предварительно уведомив 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 Аллее славы игрового события «Битва за металл» того региона, который представляет команда.

6.6. Один игрок может быть заявлен только в одну команду. Если игрок принимал участие в игровом событии «Битва за металл» 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 — 13 сентября 2020 г.

8. Правила проведения

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

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

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

8.3. Формат проведения матча

- ✓ Матч проводится в тренировочной комнате.
- ✓ Матч проводится на стандартной карте по правилам режима «Атака/Оборона»* (*по правилам боёв на Глобальной карте).
- ✓ Атакующая команда — команда, которая находится на базе 2 в начале боя. Обороняющаяся команда — команда, которая находится 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 матче тай-брейка победитель не установлен (последняя

единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), бой тай-брейк переигрывается.

8.4. Карты в рамках матча определяются путём поочерёдного их вычёркивания Капитанами команд.

8.5. Порядок вычеркивания:

Вычёркивание:

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

Выбор:

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

Вычёркивание:

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

Выбор:

- Команда А — выигравшая жребий (выбирает третью карту).
- Команда В — проигравшая жребий (выбирает респаун на этой карте).
- Команда В — 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.
- ✓ Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до старта.
- ✓ После входа в тренировочную комнату Капитанов команд, Судья

выставляет нужную карту в тренировочной комнате и ожидает готовности команд.

- ✓ 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.
- ✓ Тренировочная комната создаётся судьёй матча.
- ✓ Перерыв между боями в матче не должен превышать 150 секунд. Перерыв между последней картой и тай-брейком не должен превышать 150 секунд. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению Судьи матча.
- ✓ В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями Организатор имеет право присудить техническое поражение в конкретном бою.
- ✓ Сигнал к началу боя даёт судья матча в чате в тренировочной комнате.
- ✓ Судья фиксирует результат матча и доводит его до сведения команд.

8.7. Сетап матча в рамках транслируемых матчей

- ✓ Боевая машина для каждого боя выбирается «вслепую».
- ✓ В течение 2 минут после окончания боя Капитан команды отправляет сетап техники на бой Организатору матча в приватный канал в клиенте игры.
- ✓ Процесс выбора боевой машины по этому правилу применяется для всех боёв.
- ✓ Организатор Матча информирует Представителей Команд через чат в Тренировочной комнате о начале выбора техники.
- ✓ 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 на любой технике, указанной в заявленном на матч сетапе.

- ✓ Начинается визуальный и голосовой отсчёт времени продолжительностью 30 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои боевые машины.
- ✓ Через 30 секунд начинается бой.
- ✓ Если игрок/игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

8.8. Реплеи

- Все участники транслируемых матчей обязаны записывать все бои Турнира с использованием встроенной в игру функции записи реплеев.
- Перед стартом боя все игроки должны проверять наличие включённой опции записи реплеев на момент начала матча.
- Организатор оставляет за собой право запросить записи реплеев для создания медиаматериалов, посвящённых Турниру.
- Организатор Турнира имеет право самостоятельно использовать и выкладывать в открытый доступ демо-записи боёв (реплеи) без дополнительного согласования с Капитанами команд, а также передавать такие права третьим лицам, имеющим отношение к Организации Турнира

9. Тай-брейк

9.1. При равном количестве побед по завершении матчей победитель матча определяется на тай-брейке.

9.2. Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя при равном числе побед в рамках матча плей-офф.

9.3. Команда-хозяйка тай-брейка — команда, выигравшая самый быстрый бой в матче.

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

единиц урона за атакующую сторону, становится командой-хозяйкой.

9.5. При равенстве суммарного количества единиц повреждений, нанесённых обеими командами в течение всего матча за атакующую сторону, команда-хозяйка определяется случайным образом.

9.6. Команда-хозяйка выбирает базу на карте тай-брейка.

9.7. Бой тай-брейка проходит в соответствии с правилами плей-офф (оборона одной команды и атака другой на стандартной карте по правилам высадок на Глобальной карте). Победа команде также присуждается по стандартным правилам для этого вида боя.

9.8. Победитель боя, проведённого по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

10. Трансляции матчей

10.1. Все права на аудио- и видеозаписи матчей турнира принадлежат Организатору Турнира (далее — Видео). Организатор Турнира может передать права на доведение 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, чьи матчи будут запечатлены на Видео, доводимом до всеобщего сведения, должны быть готовы и находиться на своих местах в момент старта матча.

10.3. Для исключения возможности нечестной игры доведение до всеобщего сведения даже в live-режиме осуществляется с задержкой в 10 минут от реального времени проведения матча.

10.4. На любом из этапов Турнира Организатором предусмотрена возможность ведения трансляции. Организатор оставляет за собой право добавлять наблюдателей в матчи, которые будут транслироваться.

10.5. Задержка трансляции будет составлять 10 минут. В системе проведения турнира может быть предусмотрен слот для стримера. Использование этого слота кем-то, кроме стримера, будет расценено как грубое нарушение Регламента, и команда 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, предусмотрена 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 этому 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 чужого аккаунта

- ✓ Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку. Организатор оставляет за собой право проверить игроков на передачу аккаунта на любой стадии проведения турнира.

11.10. Модификации клиента Игры

- ✓ В игровом Клиенте разрешается использовать только модификации Клиента, установленные Организатором Турнира.
- ✓ Использование запрещённых модификаций игрового Клиента запрещено.

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 игроками 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 Регламента.

12. Протест и обжалование

12.1. Протест или обжалование какой-либо ситуации либо нарушения Регламента, не связанного непосредственно с Правилами игры, должны быть поданы Организатору Турнира посредством направления жалобы в специальную тему на официальном форуме. Все протесты, поданные посредством других каналов связи с Организатором Турнира либо от третьих лиц, рассмотрены не будут.

12.2. 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 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 Регламенте.

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

13. Информация, предоставляемая в рамках Турнира

13.1. Любая информация о вас, которую вы предоставите в рамках участия в Турнире («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., копии документов, подтверждающих личность и идентификационный номер) без специального запроса Организатора. Любые персональные данные, предоставляемые вами в одностороннем порядке, будут удалены 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 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 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 выигравший этот приз, несут самостоятельно. При возникновении споров относительно выплаты приза все претензии команда или её игроки решают 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, не несёт ответственность за любые последствия указания игроками команды 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 любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящего Регламента. Игроки турнира, а также родители или опекуны игроков команды в случае, если игрок-победитель несовершеннолетний, несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы.

15.4. Чтобы получить денежный приз, игрок победившей команды должен предоставить следующую информацию: свой действительный PayPal аккаунт или свои банковские реквизиты в долларах США.

15.5. Денежные призы выплачиваются в течение четырех недель с момента предоставления платёжных реквизитов каждым игроком 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 соглашаются, что Организатор, 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.