



Регламент турнира «Datfest 2018»

1. Основные положения

- 1.1. Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2. Состав команды: 3 игрока.
- 1.3. Время боя в онлайн отборочных: 6 минут.
- 1.4. Время боя в офлайн финале: 7 минут.
- 1.5. Время захвата базы одним игроком в онлайн части: 110 секунд.
- 1.6. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.
- 1.7. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.8. Турнир проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»). Матчи офлайн финала проводятся в тренировочных комнатах.
- 1.9. Турнир проводится на сервере RU2.
- 1.10. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.11. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.12. К участию допускается только техника X уровня.
- 1.13. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.
- 1.14. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 1.15. Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему. Любые спорные ситуации, не описанные в данном регламенте, решает Организатор непосредственно на месте.
- 1.16. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры.
- 1.17. Турнир состоит из двух этапов: Групповой этап (Round Robin) и Плей-офф (Single Elimination).

2. Подача заявки и условия участия

- 2.1.1. В Турнире принимают участие все команды из числа корректно подавших заявку. Игрок может быть заигран только за одну команду.
- 2.1.2. Капитан регистрирует команду самостоятельно и несёт ответственность за состав, который набирает в команду.
- 2.1.3. Запрашиваемые данные используются только Организатором Турнира для корректного проведения Турнира и не подлежат разглашению.
- 2.1.4. Личные обращения к судьям Турнира не рассматриваются.

3. Онлайн часть

3.1. Групповой этап

- 3.1.1. Количество команд в группе – 4 команды. Организатор оставляет за собой право изменить количество команд в группе, в зависимости от количества команд, зарегистрировавшихся в турнир.
- 3.1.2. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв.
- 3.1.3. Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.
- 3.1.4. Система распределения очков в групповом этапе:
 - За победу – 3 очка;
 - За ничью – 1 очко;
 - За поражение – 0 очков.
- 3.1.5. 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 боев в личных встречах между соперничающими командами;

- по наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв во всех матчах турнира;
- по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах турнира.

* в случае дисквалификации команды 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.

* Организатор оставляет за собой возможность назначить полную переигровку матча между спорящими командами. Карта переигровки определяется Организатором.

3.1.6. Команды, занявшие 1-2 место в группах получают право на участие в плей-офф турнира. При равенстве всех показателей (Пункт 3.1.4), все спорящие команды в стадию плей-офф.

3.2. Плей-офф

3.2.1. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 боёв.

3.2.2. Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.

3.2.3. В случае ничьей в рамках конкретного матча плей-офф назначается дополнительный матч. Дополнительный матч состоит из 5 боев и проводится до первой победы. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительный боев, считается победителем матча. В случае ничьи после дополнительного матча, обе команды дисквалифицируются за пассивную игру.

3.2.4. В рамках этапа плей-офф будут выявлены 4 лучшие команды, которые продолжат выступление на офлайн финале. Таким образом плей-офф идет до полуфинала.

3.2.5. Организатор оставляет за собой право разделить плей-офф на две и более параллельно идущих сетки. В случае разделения количество команд и слотов делится пополам – по два слота на каждую сетку плей-офф. Организатор обязуется предварительно уведомлять игроков о данном изменении.

4. Учётные записи

- 4.1. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира. Если участник Турнира передаст учётную запись третьим лицам, он дисквалифицируется. Организатор обязуется предоставить итоги проверки в публикации на официальном форуме.
- 4.2. В рамках онлайн отборочных игры проводятся на личных учётных записях участников.
- 4.3. В рамках офлайн финала игры проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.
- 4.4. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

5. Официальные карты турнира

5.1. Официальный список используемых в турнире карт:

- «Химмельсдорф»;
- «Прохоровка»;
- «Рудники»;
- «Энск»;
- «Редшир»;
- «Ласвилль»;
- «Песчаная река».

* карты играют в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.

6. Офлайн финал

6.1. Требования к команде

- 6.1.1. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и состав не был укомплектован до завершения отсчёта, то команда начинает бой в неполном составе.
- 6.1.2. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд дисквалифицируются на всю серию турниров.
- 6.1.3. Проезд, проживание и питание оплачиваются командами, прошедшими онлайн отборочные. Команды, подающие заявки на участие, должны быть готовы, если пройдут в финал турнира, приехать в город проведения. В случае отказа команды Организатор оставляет за собой право передачи слота на участие в финале команде, проигравшей в последнем этапе плей-офф.
- 6.1.4. В рамках офлайн финала при отсутствии одного или нескольких игроков команда должна вступить в бой в неполном составе.
- 6.1.5. В рамках офлайн финала все участники команды должны предоставить оригиналы документов, удостоверяющих личность (паспорт, водительские права, военный билет), для проверки состава, заявленного на участие в турнире.
- 6.1.6. Организатор оставляет за собой право назначить время проверки документов заранее, до проведения финала.
- 6.1.7. При отсутствии оригинала документа, удостоверяющего личность, игрок не допускается к участию в играх офлайн финала.
- 6.1.8. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды лежит на капитане.
- 6.1.9. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной.

6.2. Проведение офлайн финала

- 6.2.1. Команды, прошедшие онлайн часть и получившие слот (правило на участие в финале), приглашаются к участию в офлайн финале турнира.

- 6.2.2. Победа в матчах полуфинала и матче за 3-е место присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.
- 6.2.3. Победа в матче финала присуждается команде, первой выигравшей 4 боя в серии максимум из 7 боёв.
- 6.2.4. Если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.
- 6.2.5. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (3 — полуфинал и матч за 3-е место, 4 — финал), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 6.2.6. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество побед в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 6.2.7. В случае ничейного результата после основной серии боев в рамках матча, назначается дополнительные бои в том же порядке карт, в котором была определена основная встреча. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительных боев, считается победителем матча.
- 6.2.8. В матчах офлайн финала карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки.

6.3. Выбор карты

- 6.3.1. Монетку подбрасывает судья матча. Команды определяют порядок и вычеркивают (актуально для матча финала) из официального списка карт, по два раза каждую.
- 6.3.2. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках полуфинала и матча за 3-е место:

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
Вычеркивает первую карту	
	Вычеркивает вторую карту
	Выбирает первую игровую карту
Выбирает сторону на первой карте	
Выбирает вторую игровую карту	

	Выбирает сторону на второй карте
	Выбирает третью игровую карту
Выбирает сторону на третьей карте	
Выбирает четвёртую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвертой карте
Выбирает сторону на последней оставшейся карте	

6.3.3. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках финала:

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
	Выбирает первую игровую карту
Выбирает сторону на первой карте	
Выбирает вторую игровую карту	
	Выбирает сторону на второй карте
	Выбирает третью игровую карту
Выбирает сторону на третьей карте	
Выбирает четвёртую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвертой карте
	Выбирает пятую игровую карту
Выбирает сторону на пятой карте	
Выбирает шестую игровую карту	
	Выбирает сторону на шестой карте
Выбирает сторону на последней оставшейся карте	

6.4. Выбор танков

6.4.1. Выбор танка для каждого боя осуществляется «вслепую».

6.4.2. Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех матчей офлайн финала:

- Игроки не могут выбирать свои танки в тренировочной комнате до официального заявления Организатора матчей.
- Судья матча проинформирует представителей команд через чат в тренировочной комнате о начале отбора.
- Начинается отсчёт времени продолжительностью 30 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.
- Через 30 секунд начинается бой.