



Регламент турнира «Клановая потасовка IV»

1. Понятия и определения

- 1.1. Турнир «Клановая потасовка» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые Wargaming Group Limited среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра) по всему миру.
- 1.2. «Клановая потасовка», или Турнир, проводится Организатором Турнира в странах СНГ согласно настоящим Правилам проведения с 27 июля по 11 августа 2019 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, целью которого является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.
- 1.17. Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков 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.Изменение настоящих Правил

- 2.1.Организатор имеет право в одностороннем порядке внести изменения в настоящие Правила в будущем. Любые дополнения и/или изменения к настоящим Правилам в случае наличия противоречий будут иметь преимущественную силу над настоящими Правилами.
- 2.2.Если вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения условий Правил, вы обязуетесь следовать внесённым изменениям, и такие изменения действительны и применимы для вашего участия в Турнире со дня начала Турнира.

3.Правила Турнира

3.1. Настройки матча в зависимости от стадии турнира.

- **Квалификационный раунд:** Режим боя — «Стандартный бой».
- **Групповая стадия:** Режим боя — «Стандартный бой».
- **Плей-офф (предварительный этап плей-офф, ¼, ½ финала, Финал):**
 - ✓ Атака-оборона на стандартной карте* (* — по правилам высадок на Глобальной карте).
 - ✓ Атакующая команда — команда, находящаяся 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.

3.2. Требования к rosterу:

- ✓ Команды могут состоять из танков разных наций.
- ✓ Уровень техники — 10.
- ✓ Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе, команда начинает бой в неполном составе.
- ✓ Турнир проводится на личных учётных записях игроков.

3.3. Список карт турнира в квалификационного раунда:

- ✓ «Мурованка»;
- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Песчаная река»;
- ✓ «Степи»;
- ✓ «Утёс»;
- ✓ «Энск».

3.4. Список карт в групповой стадии:

- ✓ Тур 1 — «Прохоровка»;
- ✓ Тур 2 — «Энск»;
- ✓ Тур 3 — «Песчаная река»;
- ✓ Тур 4 — «Мурованка»;
- ✓ Тур 5 — «Утёс»;
- ✓ Тур 6 — «Химмельсдорф».

3.5. Список карт турнира в плей-офф:

- ✓ «Мурованка»;

- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Песчаная река»;
- ✓ «Степи»;
- ✓ «Утёс»;
- ✓ «Энск».

3.6. Карта тай-брейка в плей-офф: «Химмельсдорф».

3.7. Игровой сервер

- ✓ **Первый этап (квалификационный раунд):** — RU2.
- ✓ **Второй этап:** Групповой этап (16 команд) — RU2.
- ✓ **Третий этап:** Плей-офф (12 команд) — RU2.

3.8. Организатор оставляет за собой право сменить игровой сервер, предварительно уведомив игроков на официальном форуме в разделе Турнира.

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, бой может быть переигран. Решение о переигровке принимает судья матча. Судья матча оставляет за собой право присудить победу той или иной команде в рамках конкретного боя по результатам просмотренной записи боя.

4.2. Если в ходе матча происходит технический сбой, то этот бой переигрывается. Счет предыдущих боев матча остается неизменным.

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

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

5. Призовой фонд Турнира*

5.1. Призовой фонд:

- ✓ 1-е место — 450 000 ед. игрового золота + 100 000 бон + нашивка «За Первое место»;
- ✓ 2-е место — 300 000 ед. игрового золота + 75 000 бон + нашивка «За Второе место»;
- ✓ 3-4 е места — 150 000 ед. игрового золота + 50 000 бон + нашивка «За участие»;
- ✓ 5–8-е места — 100 000 игрового золота + 25 000 бон;
- ✓ 9–12-е места (проигравшие в предварительном этапе плей-офф) — 50 000 ед. игрового золота;
- ✓ 13-16-е места (4 места в группах второго этапа) — 20 000 ед. игрового золота.

* Игровое золото и бонусы начисляются в клановую казну клана команды, занявшей призовое место.

6. Требования к командам

Принимая участие 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. В случае если игрок не согласен с Правилами или изменениями, вносимыми в них, такой игрок должен прекратить участие в Турнире.

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

6.2. Настоящий текст Правил не является публичной офертой.

6.3. К участию в турнире допускаются игроки, находящиеся в Аллее Славы игрового события «Огненный след» на Глобальной карте. Команда должна состоять как минимум из 15 игроков основного состава и до 6 запасных игроков. Суммарное количество игроков основного и запасного составов не должно превышать 21. Команда, состоящая менее чем из 15 игроков, не допускается к участию в Турнире.

6.4. Один игрок может быть заявлен только в одну команду. На момент регистрации команды игрок должен состоять в клане, к которому относится команда. После закрытия регистрации смена команды не допускается.

6.5. Название команды должно соответствовать Правилам игры.

6.6. Название команды обязательно должно быть указано в формате «[Клановый тег] Название команды».

6.7. Командам, чье название или чей тег нарушает пункт 6.6 Регламента, может быть отказано в участии в турнире без уведомления.

6.8. Команды, прошедшие во второй этап Турнира, должны предоставить Организаторам Турнира логотип команды для трансляции. Размер логотипа должен составлять минимум 800 × 800 пикселей или логотип должен быть представлен в векторном формате. В качестве Логотипа команды будет выбрана её клановая эмблема.

6.9. Организатор вправе запросить дополнительную информацию, связанную с Турниром. Капитан команды обязуется предоставить запрошенную информацию не позднее начала второго этапа Турнира. В противном случае Организатор вправе отказать команде в предоставлении дополнительных призов, если такие предусмотрены призовым фондом Турнира.

7. Структура Турнира

7.1. Турнир проводится в три этапа:

- ✓ Первый — квалификационный раунд;
- ✓ Второй — групповой этап;

- ✓ Третий — плей-офф, финал

7.2. Время проведения

- ✓ 27 – 28 июля – Первый этап (квалификация);
- ✓ 3 – 4 августа – Второй этап (групповая стадия);
- ✓ 10 -11 августа – Третий этап (плей-офф, финал).

8. Первый этап (квалификационный раунд)

- 8.1. Квалификационный раунд проводится по олимпийской системе Play-off (Single Elimination) с выбыванием из турнира после поражения в матче.
- 8.2. К участию в квалификационном раунде приглашаются команды от кланов, занявших 1-50-е места по результатам игрового события «Огненный след» на Глобальной карте. Количество команд от кланов не ограничено при условии соответствия пункту 6.3, 6.4 настоящего регламента. Команды, подавшие заявку на участие, но не относящиеся к вышеуказанным кланам, не будут допущены к участию в Турнире.
- 8.3. Матч состоит максимум из 5 боёв. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы.
- 8.4. Если ни одной из команд не удалось одержать 3 победы в рамках 5 боёв в матче, победителем матча считается команда, одержавшая наибольшее количество побед в раундах в рамках матча.
- 8.5. Турнирная сетка плей-офф составляется случайным образом.
- 8.6. В случае ничьей в последнем матче отборочного раунда (стадия 1\8 финала) назначается дополнительный матч. Дополнительный матч состоит из 5 боёв и проводится до первой победы. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительный боёв, считается победителем матча. В случае ничьей после дополнительного матча обе команды дисквалифицируются за пассивную игру.
- 8.7. Если в бою в составе команды находятся игроки не из клана, указанного в названии команды, или игроки без клана, команда дисквалифицируется с турнира, победа присуждается её противнику.
- 8.8. Состав и название команд, получивших квоту на участие в Турнире через квалификационный раунд, остаются неизменными в рамках всего Турнира «Клановая потасовка».

9. Второй этап

9.1. В Турнире принимают участие 16 команд:

- ✓ 8 команд из квалификационного раунда;

- ✓ 6 команд от кланов, занявших 1-6-е место по итогам игрового события «Огненный след» на Глобальной карте;
- ✓ 2 команды, получившие прямое приглашение от Организаторов.

9.2. Команды распределяются на 4 группы по 4 команды в каждой. Второй этап играется в два круга, после завершения второго этапа очки первого и второго круга суммируются.

9.3. Команды распределяются по группам по следующим правилам:

- ✓ Команды из одного клана не могут быть включены в одну группу: «Один клан — одна группа».
- ✓ Если команды из одного клана сталкиваются между собой в одной группе, их распределяют в следующий свободный слот в следующей доступной группе без команды из своего клана.
- ✓ Затем идёт возврат к пропущенной группе для её заполнения.
- ✓ Если следующий слот в следующей группе является предпоследним или последним и не соответствует правилу «один клан — одна группа», то команда перемещается в предыдущий слот и меняется местами с командой в этом слоте.
- ✓ Если во втором этапе турнира от одного клана участвует более 4 команд, то в таком случае четыре первых команды, определенных жребием, распределяются в разные группы, а следующие команды будут занимать позиции в группе на общих основаниях жребия.

9.4. Порядок розыгрыша:

- ✓ Жеребьёвка из одной общей корзины на 16 команд.
- ✓ Группы заполняются в следующей последовательности: A1, B1, C1, D1, A2, B2 и т. д.

9.5. Матч группового этапа состоит максимум из 5 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 3 победы.

9.6. Если ни одной из команд не удалось одержать 3 победы в рамках 5 боёв в матче, победителем матча считается команда, одержавшая наибольшее количество побед в раундах в рамках матча.

9.7. Если в рамках матча после 5 боёв команды имеют одинаковое количество побед, то командам в матче присуждается ничья.

9.8. При одинаковом суммарном количестве очков и показателей команды распределяются согласно п. 9.10 Регламента.

9.9. Места в турнирной таблице распределяются в соответствии с суммой очков, набранных в каждом матче:

- ✓ за победу — 3 очка;

- ✓ за ничью — 1 очко;
- ✓ за поражение — 0 очков.

9.10. 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 боёв во всех матчах Второго этапа;
- ✓ по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах Второго этапа.

* 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.

** В случае неявки команды на матч команде будет назначено техническое поражение, а также за каждый пропущенный матч будут отобраны по 3 дополнительных очка в общей таблице групповой стадии.

*** Организатор оставляет за собой возможность назначить полную переигровку матча между спорящими командами.

9.11. По завершении двух раундов второго этапа заработанные Командой очки суммируются. Команды, занявшие 1–3-е место в группе по наибольшему суммарному количеству очков по итогам двух раундов, проходят в следующий этап соревнований.

9.12. Организатор оставляет за собой право на трансляции матчей Второго этапа. Выбор трансляции того или иного матча определяется Организатором путём проведения голосования на официальных ресурсах.

10. Третий этап

10.1. Третий этап проводится по системе плей-офф.

10.2. Команды по результатам второго этапа распределяются в сетку финального этапа следующим образом:

Предварительный этап плей-офф (матчи команд, занявших 2-е и 3-е места в группах второго этапа):

- ✓ А2 против В3;

- ✓ В2 против А3;
- ✓ С2 против D3;
- ✓ D2 против С3;

Четвертьфинал:

- ✓ Четвертьфинал 1: С1 против победителя пары А2 против В3.
- ✓ Четвертьфинал 2: D1 против победителя пары В2 против А3.
- ✓ Четвертьфинал 3: А1 против победителя пары С2 против D3.
- ✓ Четвертьфинал 4: В1 против победителя пары D2 против С3.

Полуфинал:

- ✓ Полуфинал 1: победитель четвертьфинала 1 против победителя четвертьфинала 2.
- ✓ Полуфинал 2: победитель четвертьфинала 3 против победителя четвертьфинала 4.

Финал:

- ✓ Победитель полуфинала 1 против победителя полуфинала 2.

10.3. Организатор оставляет за собой право на проведение трансляции матчей Турнира. Выбор трансляции того или иного матча определяется Организатором. Данные матчи проходят в формате, аналогичном формату проведения транслируемых матчей четвертьфинала, полуфинала и матча финала. Организатор также оставляет за собой право проводить трансляции, как четко привязанные к расписанию, так и в формате «один за одним» с заблаговременным информированием команд.

10.4. Формат проведения матчей предварительного этапа плей-офф, четвертьфинала, полуфинала и финала:

- ✓ Все матчи плей-офф проводятся с помощью тренировочных комнат.
- ✓ Матчи предварительного этапа плей-офф, четвертьфинала, полуфинала и финала проводятся на стандартной карте по правилам режима «Атака/Оборона»* (* — по правилам высадок на Глобальной карте).
- ✓ Атакующая команда — команда, находящаяся на базе 2 в начале боя. Обороняющаяся команда — команда на базе 1 в начале боя.
- ✓ Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
- ✓ Матч предварительного этапа плей-офф состоит максимум из 5 боёв (5-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы.

- ✓ Матч четвертьфинала, полуфинала и финала состоит максимум из 7 боёв (7-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 4 победы.
- ✓ Если в матче тай-брейка победитель не установлен (последняя единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), бой тай-брейка переигрывается.

10.5. Карты в матчах в рамках третьего этапа определяются путём поочерёдного вычёркивания карт Капитанами команд.

10.6. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках предварительного этапа плей-офф:

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).

Вычёркивание:

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

Выбор:

- ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает вторую карту из оставшихся двух);
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает респаун на этой карте).

10.7. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках четвертьфинала, полуфинала и финала:

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).

Вычеркивание:

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает третью карту);
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает четвертую карту).
- ✓ Выбор:
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (выбирает третью карту)
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (выбирает респаун на этой карте).

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

10.8. Порядок организации транслируемых матчей:

- ✓ Дата и время проведения матча указываются в расписании на странице Турнира.
- ✓ Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- ✓ Не менее чем за 30 минут до старта матча игроки получают приглашения в тренировочную комнату. Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до старта.
- ✓ В случае неявки игрока/игроков той или иной команды в комнату матча либо явки позднее чем за 20 минут до старта Организатор имеет право присудить команде техническое поражение в бою.
- ✓ После входа в тренировочную комнату Капитанов команд, независимо от того, вошла ли остальная команда, происходит выбор карт. Затем судья выставляет нужную карту в тренировочной комнате и ожидает готовности команд.
- ✓ В матче финала Организатор имеет право оштрафовать (в призовом золоте) всю команду за задержку матча и трансляции по вине игрока/игроков. Штраф составляет 5000 единиц игрового золота из приза, заработанного командой за Турнир.
- ✓ Судья матча принимает решения согласно положениям настоящего Регламента и доводит их до сведения команд. Ситуации, не описанные в настоящем Регламенте, судья имеет право разрешить 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 рамках конкретного боя.
- ✓ Сигнал к началу боя даёт судья матча в чате в тренировочной комнате.

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

10.9. Сетап матча в рамках транслируемых матчей

- ✓ Танк для каждого боя начиная с четвертьфинала 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 танка по этому правилу применяется для всех транслируемых Организатором боёв.
- ✓ Организатор Матча проинформирует 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 в 60 секунд, в течение которых Команды должны выбрать свои танки.
- ✓ Через 60 секунд начинается бой.
- ✓ Если игрок/игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

10.10. 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.

11. Тай-брейк

- 11.1. При равном количестве побед по завершении матчей победитель матча определяется на тай-брейке.
- 11.2. Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя при равном числе побед в рамках матча плей-офф.
- 11.3. Команда-хозяйка тай-брейка — команда, выигравшая самый быстрый бой.
- 11.4. 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.
- 11.5. При равенстве суммарного количества единиц повреждений, нанесённых обеими командами в течение всего матча за атакующую сторону, команда-хозяйка определяется случайным образом.
- 11.6. Команда-хозяйка выбирает респаун на карте тай-брейка.
- 11.7. 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.
- 11.8. Победитель боя, проведённого по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

12. Трансляции матчей

- 12.1. 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.
- 12.2. Команды, чьи матчи будут запечатлены на Видео, доводимом до всеобщего сведения, должны быть готовы и находиться на своих местах не позднее чем за 30 минут до официального времени старта матча. Если команда не готова к указанному времени, это может быть расценено как намеренная задержка, в связи с чем команда может быть привлечена к ответственности согласно правилам Регламента.
- 12.3. Для исключения возможности нечестной игры доведение до всеобщего сведения даже в live-режиме осуществляется с задержкой в 10 минут от реального времени проведения матча.
- 12.4. В любом из этапов Турнира Организатором предусмотрена возможность ведения трансляции. Организатор оставляет за собой право добавлять наблюдателей в матчи, которые будут транслироваться.
- 12.5. Стримеры будут приглашены в тренировочную комнату вместе с игроками. Задержка трансляции будет составлять 10 минут. Аккаунты наблюдателей могут быть добавлены в команду. В системе автоматического 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.
- 12.6. 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.

- 12.7. Все игроки должны в обязательном порядке установить модификацию игрового клиента Spectator World of Tanks (также именуемую «Spectator Mod») в папке res_mod на все время проведения матчей плей-офф. Ответственность за обеспечение неизменной работы Spectator Mod несут все игроки, а в случае необходимости они могут удалить другие модификации игрового клиента World of Tanks, которые могут мешать работе Spectator Mod. Spectator Mod, который будет использоваться, будет выслан Организатором турнира Представителям или Капитанам команд по электронной почте.

13. Поведение игроков

- 13.1. Поведение
- ✓ Игрокам команд Турнира необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, предусмотрена дисквалификация команды.
- 13.2. Оскорбления
- ✓ Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming Group Limited и её работников, компаний-партнёров.
- 13.3. Нецензурная лексика
- ✓ Запрещается использование нецензурной лексики в любой форме во время трансляций всех матчей, проводимых Организатором Турнира, с участием команд.
- 13.4. Спам
- ✓ Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.
- 13.5. Неспортивное поведение
- ✓ Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют этому принципу, расцениваются как неспортивное поведение.
- 13.6. Нарушения Правил игры
- ✓ Запрещается нарушение Правил игры.
- 13.7. Обман, жульничество
- ✓ Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.
- 13.8. Нечестная игра
- ✓ Запрещается использование приёмов нечестной игры.

- 13.9. 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.
- 13.10. Модификации клиента Игры
- ✓ В игровом Клиенте разрешается использовать только модификации Клиента, установленные Организатором Турнира.
 - ✓ Использование запрещённых модификаций игрового Клиента запрещено.
- 13.11. 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.
- 13.12. Неполадки Игры
- ✓ Запрещается намеренное использование любых ошибок (багов) или сбоев в работе Игры с целью получения игрового преимущества.
- 13.13. 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.
- 13.14. 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.

14. Протест и обжалование

- 14.1. 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.
- 14.2. 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.
- 14.3. Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

15. Информация, предоставляемая в рамках Турнира

- 15.1. 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 нами автоматически.
- 15.2. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока в случае предоставления последним неверной или неполной информации.

16. Ограничение ответственности Организатора Турнира

- 16.1. Организатор Турнира не несёт ответственности за какие-либо действия третьих лиц.
- 16.2. Организатор Турнира возмещает Участникам Турнира только прямые убытки, вызванные виновными действиями Организатора Турнира.
- 16.3. Организатор Турнира освобождается от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение своих обязательств, если исполнение оказалось невозможным вследствие обстоятельств непреодолимой силы.