



**Правила проведения
Лиги Центральной Азии
Сезон 2
1-28 августа
Финал сезона – 17 сентября.**

1 Общие положения

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 в регистрационной форме на участие команды в Турнире.
- 1.1.5 Участник — любой игрок, включая Капитана, менеджера 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 из одного или нескольких боёв, в зависимости от этапа соревнований, по результатам которых определяется победитель.
- 1.1.10 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.
- 1.1.11 Респаун — место на карте, где находится расположение танков команды игрока в начале Боя.
- 1.1.12 Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя и этап соревнований не подразумевает ничьей.
- 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.

Протест и обжалование

- 1.1.15** 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, определённой в настоящем Регламенте.
- 1.1.16** Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

Поведение игроков

1.1.17 Поведение

- 1.1.17.1** Игрокам команд необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, предусматривается ответственность в виде дисквалификации всей команды.

1.1.18 Оскорбления

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

1.1.19 Спам

- 1.1.19.1** Запрещается размещение многочисленных бессмысленных или агрессивных сообщений.

1.1.20 Неспортивное поведение

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

1.1.21 Нарушения правил игры

- 1.1.21.1** Запрещается нарушение Правил игры.

1.1.22 Обман, жульничество

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

1.1.23 Нечестная игра

- 1.1.23.1** Запрещается использование приёмов нечестной игры.

1.1.24 Использование чужого аккаунта

1.1.24.1 Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку.

1.1.25 Хакинг/читерство

1.1.25.1 Запрещается любая модификация клиента игры с целью получения игрового преимущества.

1.1.26 Сговор

1.1.26.1 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 счёте матча.
- Заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

1.1.27 Баги/неполадки игры

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

1.1.28 Дисквалификация и сроки применения санкций

1.1.28.1 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.

1.1.28.2 Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

Требования к командам

1.1.29 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и максимум 3 запасных игроков. Команда, состоящая менее чем из 7 игроков, не допускается к участию в играх Турнира.

1.1.30 Команда должна сохранять одно и то же название в течение сезона. В случае смены названия предыдущие результаты команды засчитаны не будут и подсчёт рейтинговых очков будет идти в зачёт с нуля.

1.1.31 Уникальным владельцем названия команды является капитан команды.

1.1.32 Состав команды может быть изменён не более чем на 80% в течение первых трёх недель с начала сезона (трансферное окно). Начиная с четвёртой недели и до конца финала сезона замены в командах запрещены.

- Команде из 10 человек в течение первых трёх недель разрешается менять 8 человек при условии сохранения уникального названия и капитана команды.
 - Команде из 9 человек в течение первых трёх недель разрешается менять 7 человек при условии сохранения уникального названия и капитана команды.
 - Команде из 8 человек в течение первых трёх недель разрешается менять 6 человек при условии сохранения уникального названия и капитана команды.
 - Команде из 7 человек в течение первых трёх недель разрешается менять 5 человек при условии сохранения уникального названия и капитана команды.
- 1.1.33 В случае смены состава более чем на 80% в течение первых трёх недель команда дисквалифицируется с Турнира и подсчёт её рейтинговых очков идёт в зачёт с нуля.
- 1.1.34 В случае смены даже одного игрока в составе начиная с четвёртой недели и до конца Турнира команда дисквалифицируется с Турнира.
- 1.1.35 По окончании первого этапа (три недели с момента начала турнира) капитаны лучших 20 команд по рейтингу Турнира обязаны предоставить заявку Организатору Турнира на официальный ящик с подтверждением состава команды (никнейм, Ф. И. О., контактные данные, город и страна проживания). В случае отказа от предоставления этих данных команде может быть отказано в дальнейшем участии в турнире,
- 1.1.36 Электронный адрес для заявок команд из Казахстана: kz@wargaming.net
Электронный адрес для заявок команд из Центральной Азии: CA@wargaming.net

Требования к игрокам и командам

- 1.1.37 Все игроки Турнира должны соответствовать следующим требованиям:
- К турниру допускаются только игроки, постоянно проживающие в регионе Центральной Азии, включая такие страны, как Казахстан, Кыргызстан, Таджикистан, Туркменистан, Узбекистан и Азербайджан.
 - В случае если при подаче заявки на Турнир команда умышленно скрыла либо не предоставила верные данные о стране и городе проживания кого-либо из игроков, команде может быть отказано в дальнейшем участии в Турнире.
 - Игроки Турнира обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Турнира, игроков и команд Турнира, Организатора Турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением Турнира.
 - Игрок может состоять только в одной команде, в которой принимает участие в Турнире.
 - Командам разрешается иметь в своих составах не более двух игроков-легионеров, не являющихся гражданами и/или не проживающих на территории стран, указанных выше.

Форма проведения боёв

- 1.1.38 Форма проведения боёв в рамках матча:
- «Допускается ничья» — групповые этапы турнира. В случае если ни одной из команд не удалось добиться победы в матче, результат матча засчитывается как ничья.
 - «До выявления победителя» — финал сезона. В случае если ни одной из команд не удалось добиться победы в матче, победитель матча будет выявлен с помощью Тай-брейка.

Настройки матча

1.1.39 Состав команды: 7 человек.

1.1.40 Время боя: 10 минут.

1.1.41 Интервал между боями: 3 минуты.

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

1.1.43 Площадка: автоматическая система проведения боёв.

Требования к ростеру

1.1.44 Команды могут состоять из танков разных наций.

1.1.45 Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.

1.1.46 К участию в чемпионате допускаются все виды техники до X уровня включительно.

1.1.47 Суммарный уровень техники в бою не должен превышать 68 очков.

1.1.48 Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе к старту матча, команда начинает бой в неполном составе.

Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон (групповой этап)

1.1.49 Победителем матча считается команда, первой одержавшая одну победу в серии максимум из одного боя.

1.1.50 Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая все танки противника.

1.1.51 Начальный респаун определяется случайно автоматической системой проведения турниров.

1.1.52 Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон:

- **Условия победы для атакующей стороны: уничтожение всей вражеской техники или захват как минимум одной из баз соперника за установленное время матча.**
- **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, победителем боя считается команда, принимавшая участие за обороняющуюся сторону.**

Если в ходе матча происходит технический сбой, матч переигрывается в полном объёме, независимо от результатов уже проведённых боёв. Техническим сбоем считается тот случай, когда результаты боя не пришли на страницу чемпионата, не создались игровые комнаты либо произошло падение сервера.

Условия победы для атакующей и обороняющейся сторон (финал сезона)

- 1.1.53 Победителем матча считается команда, первой одержавшая 5 побед в серии максимум из 8 боёв.
- 1.1.54 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.
- 1.1.55 В случае равенства количества выигранных карт проводится Тай-брейк для выявления победителя матча
- 1.1.56 В случае технической ничьей (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с Турнира.

Тай-брейк

- 1.1.57 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.
- 1.1.58 В случае если счёт по картам между командами в матче равный в финале сезона, победитель матча будет выявлен на Тай-брейке, команда-хозяин выбирает респаун на карте Тай-брейка.
- 1.1.59 Карта Тай-брейка на финале сезона — «Утёс».

Правила тай-брейка. Определение команды-хозяина

- 1.1.60 Команда, выигравшая самый быстрый бой в роли атакующей стороны, определяется командой-хозяином Тай-брейка.
- 1.1.61 В случае если ни одна из команд не одержала победу в роли атакующей стороны, производится подсчёт нанесённого урона в предыдущих боях в рамках одного матча и только за атакующую сторону. Команда, нанёсшая наибольшее количество очков урона, играя за атакующую сторону, становится командой-хозяином.
- 1.1.62 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.
- 1.1.63 Победитель боя, проведенного по системе Тай-брейка, считается победителем встречи.

Трансляции матчей

Судья оставляет за собой право добавления в любой из матчей наблюдателей в одну или обе команды для обеспечения трансляции матчей. Отказ или помеха в присоединении в бой наблюдателя со стороны команд влечёт дисквалификацию команды.

Переигровка

1.1.64 При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры может проводиться переигровка. Проблемой технического характера считается ситуация, когда результаты матча не отобразились на сайте турнира. Решение о переигровке принимает судья матча.

Решение спорных ситуаций

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

1.1.66 Решение по спорной ситуации, вынесенное судьёй матча, является окончательным.

Игровой сервер

1.1.67 Игры проводятся на сервере RU1 (для команд региона «Центральная Азия») и RU10 (для команд региона «Казахстан»). Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера посредством официального форума.

Изменение правил

1.1.68 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 внесённым изменениям. Такие изменения действительны и применимы для вашего участия в Турнире начиная со дня начала Турнира.

2 Дополнительные положения

Схема проведения Турнира:

2.1.1 Турнир проводится в три этапа:

- 1-я фаза (онлайн-этап);
- 2-я фаза (онлайн-этап);
- финал сезона (офлайн-этап).

1-я фаза

2.1.2 Турнир проводится по круговой системе. Круговая система — это система розыгрыша, при которой каждая команда Турнира играет с каждой в рамках группы.

2.1.3 Турниры в фазе 1 проходят в течение первых трёх недель с момента начала сезона, по два турнира в неделю, каждую субботу и воскресенье.

2.1.4 Победителем матча считается команда, первой одержавшая одну победу в серии максимум из одного боя.

2.1.5 Начальный респаун определяется случайно автоматической системой проведения турниров.

- 2.1.6 Любой член команды может участвовать боях на любой разрешённой Регламентом технике. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой разрешённой Регламентом технике.
- 2.1.7 Количество участвующих команд на каждый сервер не ограничено.
- 2.1.8 Командам позволяется регистрироваться на 2 параллельных турнира в неделю на своём сервере в фазе 1.
- 2.1.9 На сервере RU10 имеют право играть только команды из Казахстана.
- 2.1.10 На сервере RU1 имеют право играть только команды из Кыргызстана, Таджикистана, Туркменистана и Узбекистана, и Азербайджана.
- 2.1.11 В случае несоблюдения пунктов 1.1.29 и 1.1.37 команда дисквалифицируется.
- 2.1.12 Количество команд в одной группе не может превышать 10. Группы всегда формируются исходя из принципа равномерного распределения, чтобы обеспечить максимально честные условия для всех команд.
- 2.1.13 Распределение мест в турнирной таблице происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:
- за победу команда получает 3 очка;
 - за ничью команда получает 0 очков;
 - за поражение команда получает 0 очков.

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 наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах онлайн-части.

При равенстве всех этих показателей в случае взятия призового места все спорящие команды получают приз согласно занятому месту.

- 2.1.14 Точное время начала боя указывается в расписании боёв.
- 2.1.15 Организатор оставляет за собой право добавить либо изменить игровой сервер в случае необходимости.
- 2.1.16 Карты меняются в порядке, указанном в расписании Турнира, и повторяются после разыгрывания всех карт.
- 2.1.17 Официальными картами 1-го этапа являются:
- «Рудники»;
 - «Утёс»;
 - «Прохоровка»;
 - «Химмельсдорф»;

- «Затерянный город»;
- «Мурованка»;
- «Руинберг»;
- «Степи».

2.1.18 Во вторую фазу проходят по 10 лучших команд с каждого сервера (RU1 и RU10) по суммарному рейтингу, набранному в течение трёх недель.

2.1.19 Таблица распределения рейтинга, 1-я фаза:

1-е место в группе	100 очков
2-е место в группе	50 очков
3-е место в группе	30 очков
4-е место в группе	20 очков
5-е место в группе	10 очков

2-я фаза

2.1.20 По 10 лучших команд с каждого сервера, RU1 и RU10, далее продолжают игры во 2-й фазе.

2.1.21 2-я фаза состоит из серии групповых турниров, по результатам которой будут выявлены команды-участницы финала сезона.

2.1.22 Турниры проводятся по круговой системе. Круговая система — это система розыгрыша, при которой каждая команда Турнира играет с каждой в рамках группы.

2.1.23 Турниры в фазе 2 проходят в течение четвёртой недели с момента начала сезона, два турнира в неделю, в субботу и воскресенье.

2.1.24 Победителем матча считается команда, первой одержавшая одну победу в серии максимум из одного боя.

2.1.25 Начальный респаун определяется случайно автоматической системой проведения турниров.

2.1.26 Любой член команды может участвовать в боях на любой разрешённой Регламентом технике. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой разрешённой Регламентом технике.

2.1.27 Количество участвующих команд — 20 лучших команд по рейтингу региона (RU1 — топ-10 команд; RU10 — топ-10 команд).

2.1.28 Количество команд в одной группе не может превышать 10, которые будут разделены отдельно по своим серверам.

2.1.29 Распределение мест в турнирной таблице происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- за победу команда получает 3 очка;
- за ничью команда получает 0 очков;
- за поражение команда получает 0 очков.

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 наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах онлайн-части.

При равенстве всех этих показателей в случае взятия призового места все спорящие команды получают приз согласно занятому месту.

2.1.30 Точное время начала боя указывается в расписании боёв.

2.1.31 Организатор оставляет за собой право добавить либо изменить игровой сервер в случае необходимости.

2.1.32 Карты меняются в порядке, указанном в расписании Турнира, и повторяются после разыгрывания всех карт.

2.1.33 Официальными картами 2-го этапа являются:

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

2.1.34 В финал сезона проходят по две лучшие команды с каждого сервера (RU1 и RU10) по суммарному рейтингу, набранному в течение серии групповых турниров во 2-й фазе.

2.1.35 Очки 1-й и 2-й фазы не суммируются.

2.1.37 Таблица распределения рейтинга 2-й фазы:

1-е место в группе	400 очков
2-е место в группе	200 очков
3-е место в группе	150 очков
4-е место в группе	100 очков
5-е место в группе	50 очков

Финал сезона

- 2.1.38 Финальный этап проводится по олимпийской системе плей-офф в формате Single Elimination с выбыванием из Турнира после одного поражения.
- 2.1.39 Победителем матча в 1/2 финала сезона и матче за 3-е место считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв.
- 2.1.40 Победителем финального матча считается команда, первой одержавшая 5 побед в серии максимум из 8 боёв.
- 2.1.41 В случае если счёт по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на Тай-брейке.
- 2.1.42 Любой член команды может участвовать в боях на любой разрешённой Регламентом технике. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой разрешённой Регламентом технике.
- 2.1.43 Официальными картами финального этапа являются:
- «Рудники»;
 - «Утёс»;
 - «Прохоровка»;
 - «Химмельсдорф»;
 - «Затерянный город»;
 - «Мурованка»;
 - «Руинберг»;
 - «Степи».
- 2.1.43.1 Команды вычёркивают карты по одному разу каждая. Команда, которая будет вычёркивать первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьёй матча.

2.1.43.3 Схема определения порядка основных карт встречи для матчей полуфинала и матча за 3-е место:

Команда, победившая в жеребьёвке	Команда, проигравшая в жеребьёвке
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	

2.1.43.3 Матч состоит из двух карт и максимум 3 боёв. Одна карта состоит из 2 боёв, в которых каждая команда играет один раз за атакующую сторону и один раз за обороняющуюся сторону.

2.1.43.4 Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака. В случае если одна из команд первой одержала 2 победы в матче, оставшиеся бои матча не играют.

2.1.43.5 Схема определения порядка основных карт встречи для финального матча:

Команда, победившая в жеребьёвке	Команда, проигравшая в жеребьёвке
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 четвёртую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвёртой игровой карте

- 2.1.43.6** Матч состоит из четырёх карт и максимум 8 боёв. Одна карта состоит из 2 боёв, в которых каждая команда играет один раз за атакующую сторону и один раз за обороняющуюся сторону.
- 2.1.43.7** Стороны команд на каждой карте распределяются по следующей схеме: атака-оборона, оборона-атака. В случае если одна из команд первой одержала 5 побед в матче, оставшиеся бои матча не играют.
- 2.1.43.8** Победитель финала сезона 2 и команда, занявшая второе место в финале сезона 2, получают прямую путёвку на Большой финал Лиги Центральной Азии в г. Алматы, который состоится 27 ноября 2016 года.
- 2.1.43.9** Команда-победитель финала сезона 1 и команда, занявшая второе место в финале сезона 1 Лиги Центральной Азии, имеют право участия в 2-м сезоне, но вне конкурса и без права претендовать на поездку на финал 2-го сезона.

Аккаунты

- 2.1.44** Матчи 1-й и 2-й фаз турнира проводятся на личных аккаунтах игроков.
- 2.1.45** Матчи финала сезона проводятся на специальных аккаунтах, предоставленных Организаторами Турнира, согласно составу, зарегистрированному на участие в Турнире.
- 2.1.46** Аккаунты создаются в Игре.
- 2.1.47** Аккаунты выдаются персонально каждому игроку перед финалом сезона, согласно составам, поданным Капитанами для участия в 2-й фазе текущего турнира, а также согласно составам команд-победителей Фазы 2.
- 2.1.48** Игрокам запрещается использовать данные аккаунты в любых целях, за исключением подготовки к матчам Турнира и участия в них.
- 2.1.49** Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент проверить, были ли переданы как личные, так и специальные аккаунты третьим лицам на протяжении всего сезона, а также имеет право проводить данную проверку на любом из этапов Турнира.
- 2.1.50** Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.
- 2.1.51** Дополнительно запрещается:
- переименование аккаунта с момента подачи заявки на участие в турнире;
 - 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 текущего.

В случае нарушения вышеуказанных правил:

- Команда теряет право на дальнейшее участие в Турнире.
 - Аккаунты изымаются у всей команды и блокируются, последующие запросы от нарушившей правила команды игнорируются.
- 2.1.52** Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

Расписание

2.1.53 Игровые дни 1-й и 2-й фаз турнира: суббота и воскресенье.

2.1.54 Время начала матчей 1-й и 2-й фаз турнира — 15:00 (МСК, UTC+3).

Временные зоны

- Игры Турнира проводятся по омскому времени (для стран Центральной Азии) — UTC+6; по времени Алматы (для Казахстана) — UTC+5.

Призовой фонд онлайн-этапов

1-я фаза¹

Призы в рамках группы на команду	Призовые на одного игрока
1-е место	5 личных резервов на +100% к боевому опыту на 2 часа
2-е место	5 личных резервов на +100% к боевому опыту на 1 час
3-е место	5 личных резервов на +50% к боевому опыту на 1 час
4-е место	5 личных резервов на +25% к боевому опыту на 1 час
5-е место	5 личных резервов на +15% к боевому опыту на 2 часа

¹ – призы начисляются по результатам одного турнира. Призы могут суммироваться и накапливаться в течение 1-й фазы.

2-я фаза²

Призы в рамках группы на команду	Призовые на одного игрока
1-е место	30 дней премиум аккаунта
2-е место	14 дней премиум аккаунта
3-е место	7 дней премиум аккаунта
4-е место	3 дня премиум аккаунта
5-е место	1 день премиум аккаунта

² - призы выдаются по итогам 2 турниров и по окончании 2-й фазы, согласно занятым местам по командному рейтингу. Призы выдаются на аккаунт единожды, по результатам 2 турниров во второй фазе.

4 Офлайн-этап Турнира (Финал)

4.1 Логистика. Общие положения и проезд

- 4.1.1** Организатор Турнира обеспечивает оплату участникам команд, получивших право участвовать в Финале Турнира, проезда и проживания в городе проведения Финала Турнира на следующих условиях:
- 4.1.1.1** В состав команды входят 7 игроков. Участие дополнительных игроков, в том числе запасных, оплачивается за счёт средств команды или отдельных её игроков самостоятельно.
- 4.1.1.2** Замены игроков на Финале Турнира могут производиться исключительно из состава, заявленного на Турнир.
- 4.1.1.3** Логистика за счёт Организатора Турнира на Финал сезона осуществляется только для представителей следующих стран: Казахстана, Кыргызстана, Таджикистана, Туркменистана и Узбекистана и Азербайджана.
- 4.1.1.4** В случае если в составе команды-финалиста турнира присутствует не более 2 игроков-легионеров, не являющимися гражданами и/или не проживающих на территории стран, указанных выше, согласно пунктам 1.1.29–1.1.37, логистика для этих игроков на Финал Турнира осуществляется за счёт либо средств команды, либо самих игроков.

4.2 Проезд

- 4.2.1** Организатор Турнира или Wargaming PCL по указанию Организатора Турнира самостоятельно и за собственные средства приобретает билеты для проезда игроков на Финал Турнира.
- 4.2.2** Если игрок или команда самостоятельно, без предварительного согласования с Организатором Турнира, оплачивает проезд к месту проведения Финала Турнира и обратно, затраты на приобретение таких билетов не компенсируются ни игроку, ни команде.
- 4.2.3** Организатор Турнира составляет маршрут передвижения игроков с учётом целесообразности, комфорта и наличия мест для передвижения.
- 4.2.4** Даты прибытия и отправления игрока устанавливает Организатор Турнира. Если игрок желает продлить своё пребывание в городе проведения Финала Турнира (за счёт более раннего приезда и/или более позднего выезда), он несёт все транспортные (билеты, трансферы и т. п.) и дополнительные расходы по проживанию самостоятельно и лишается права компенсации соответствующих транспортных расходов и расходов по проживанию.

- 4.2.5 В случае если расстояние от места проживания игрока до города проведения Финала Турнира составляет менее 200 км, организация проезда игрока к месту проведения Финала Турнира и обратно не предоставляется и затраты на проезд не компенсируются.
- 4.2.6 На дату прилёта и вылета Организатор Турнира предоставляет трансфер из аэропорта и в аэропорт в городе проведения Финала Турнира. Трансфер на железнодорожный вокзал не предоставляется и не компенсируется.
- 4.2.7 Трансфер в аэропорт или на железнодорожный вокзал из города отправления на Финал Турнира не предоставляется и не компенсируется.
- 4.2.8 На перелёт игрокам предоставляются билеты только экономкласса. Покупка мест в бизнес-классе возможна только в случае отсутствия билетов экономкласса и другой возможности прибыть на место проведения Финала Турнира в указанную дату и время.
- 4.2.9 Организатор Турнира составляет график трансферов на прилёт и на вылет в городе проведения Финала Турнира с учётом комфорта для игроков и времени в пути. При этом Организатор Турнира имеет право объединять для трансфера игроков (группы игроков), если разница во времени их прибытия (отправления) составляет не более 50 минут.
- 4.2.10 Игрок обязан заранее своевременно информировать обо всех изменениях своего маршрута, инициированных авиакомпанией в рамках билета, предоставленного Организатором Турнира (пересадка на другой рейс, отмена рейса, задержка рейса, отказ в регистрации на рейс).
- 4.2.11 В случае задержки прилёта игрока более чем на 1 (один) час от запланированного времени игрок обязан информировать об этом Организатора Турнира для изменения графика трансфера. Если игрок не информировал Организатора Турнира о задержке рейса, трансфер на прилёт для игрока не организуется и не компенсируется.

4.3 Проживание

- 4.3.1 Организатор Турнира или Wargaming PCL по указанию Организатора Турнира самостоятельно выбирает и оплачивает гостиницу для проживания игроков на время проведения Финала Турнира.
- 4.3.2 Если игрок проживает в городе проведения Финала Турнира, проживание и трансфер к месту проведения Финала Турнира не предоставляются и не компенсируются.
- 4.3.3 В городе проведения Финала Турнира одной команде предоставляются 4 двухместных номера. В случае отсутствия таковых Организатор Турнира бронирует номера другой категории.
- 4.3.4 Стандартное время заселения в гостиницу — 14:00 по местному времени. В случае если время заселения отличается от стандартного, Организатор Турнира информирует об этом игроков.

- 4.3.5** Возможность организации раннего заселения предоставляется в случае приезда игрока в город проведения Финала Турнира не менее чем за 6 (шесть) часов до времени заселения.
- 4.3.6** Стандартное время выселения из гостиницы — 12:00 по местному времени. В случае если время выселения отличается от стандартного, Организатор Турнира информирует об этом игроков. Поздний выезд из гостиницы организуется по просьбе игрока (команды), если отправление из города проведения Финала Турнира планируется не раньше чем через 6 (шесть) часов после выселения из гостиницы. При этом на одну команду полагается только один номер с возможностью позднего выселения.
- 4.3.7** Если игрок самостоятельно обеспечивает своё проживание в городе проведения Финала Турнира, затраты на проживание ему не компенсируются.
- 4.3.8** В случае если игрок самостоятельно обеспечивает своё проживание, то он обязан не позднее чем за 5 дней до заезда информировать об этом Организатора Турнира. В противном случае штраф за несвоевременное аннулирование гостиницы вычитается из приза, подлежащего выплате команде.

4.4 Документы

- 4.4.1** Команда и каждый игрок несут ответственность за наличие и действительность документов, необходимых для выезда (паспорта, доверенности и пр.), и их своевременное предоставление по запросу Организатора Турнира.
- 4.4.2** Организатор Турнира запрашивает следующие документы у Капитанов или менеджеров команд:
- Отсканированные изображения всех страниц заграничного паспорта (документа для выезда за границу) с личными данными (Ф. И. О., номер паспорта, срок действия паспорта, кем выдан и др.), при его отсутствии — отсканированное изображение внутреннего паспорта (документа, удостоверяющего личность).
 - При отсутствии заграничного паспорта (документа для выезда за границу) маршрут игрока подбирается с учётом возможности его передвижения по внутреннему паспорту (документу, удостоверяющего личность).
 - В случае если игрок является несовершеннолетним — доверенность от обоих родителей (или официальных опекунов) на выезд, оформленная в соответствии с законодательством страны проживания. При отсутствии одного из родителей (опекунов) — копия документа, подтверждающего легитимность разрешения на выезд только от одного родителя (опекуна).
- 4.4.3** Всем игрокам команд, квалифицировавшимся на финал сезона по итогам Фазы 2, необходимо предоставить отсканированные изображения страниц паспорта по запросу Организатора, подтверждающих гражданство, согласно пункту 1.1.37 текущего регламента.
- В случае если данные предоставлены не будут либо состав команды не будет соответствовать пункту 1.1.37 текущего регламента, команде будет отказано в

дальнейшем участии в турнире и Организатор оставляет за собой право передать слот другой команде на своё усмотрение.

4.4.4 Всем игрокам команд, квалифицировавшимся на финал сезона по итогам Фазы 2, необходимо предоставить оригиналы паспортов непосредственно на площадке финала сезона по запросу Организатора, подтверждающих гражданство, согласно пункту 1.1.37 текущего Регламента.

- В случае отказа в предоставлении документов либо их отсутствия на руках у игроков во время проведения финала сезона, а также в случае несоответствия состава команды пункту 1.1.37 текущего Регламента команде будет отказано в дальнейшем участии в турнире.

4.5 Штрафы и компенсации

4.5.1 В случае опоздания игрока на рейс по правилам авиакомпании билет автоматически аннулируется. Игрок вправе обратиться за подробной информацией (действителен ли билет) к представителям авиакомпании. Новый билет покупается игроком самостоятельно за счёт собственных средств и не компенсируется.

4.5.2 В случае отказа от предоставляемого билета и отсутствия игрока на Финале Турнира без предварительного информирования Организатора Турнира полная стоимость купленного билета вычитается из приза, подлежащего выплате команде, в которой числится данный игрок.

4.5.3 В случае отказа от участия или невозможности участия игрока в Финале Турнира после получения билетов от Организатора Турнира Капитан или менеджер команды не позднее чем за 48 часов до вылета обязан сообщить Организатору Турнира о необходимости аннулировать билет. В этом случае из приза команды вычитается сумма штрафа за аннулирование билета без стоимости самого билета. В ином случае из приза команды вычитается и полная стоимость билета.

4.5.4 В случае замены игрока после получения билетов от Организатора Турнира и до прибытия на Финал Турнира игрок (команда) вправе обратиться к Организатору Турнира за помощью в приобретении билета для нового игрока или самостоятельно организовать проезд на Финал Турнира и обратно без права на компенсацию собственных затрат. Затраты Организатора Турнира на приобретение билетов для нового игрока вычитаются из приза команды.

4.5.5 В случае опоздания на рейс новый билет игрок приобретает за счёт собственных средств. Компенсация данных затрат не производится, стоимость аннулированного билета вычитается из приза команды. Дополнительный трансфер из аэропорта в город проведения Финала Турнира не предоставляется.

4.6 Требования к командам, участвующим в офлайн-этапе Турнира

- 4.6.1 Команда, получившая право участвовать в Финале Турнира, обязана физически присутствовать на месте проведения Финала Турнира в составе, указанном в регистрационной форме Капитана команды, поданной на участие в Турнире.
- 4.6.2 Команда обязана присутствовать на Финале Турнира в составе не менее 7 человек.
- 4.6.3 В случае отказа команды от участия в Финале Турнира место команды на Финале Турнира может быть передано следующей команде в таблице, а данная команда может быть лишена права на получение приза за онлайн-этап.
- 4.6.4 Командам-финалистам необходимо прибыть на площадку проведения игр за 2 часа до официального времени начала матчей, указанного в расписании.

4.7 Расписание Финала Турнира

- 4.7.1 Организатор Турнира предоставляет актуальное расписание Финала Турнира в течение недели после завершения раунда плей-офф (второго онлайн-этапа).

4.8 Переносы матчей в рамках Финала Турнира

- 4.8.1 Приоритетом для команд является непосредственное участие в Финале Турнира заявленным составом.
- 4.8.2 Перенос матчей Финала Турнира по просьбе игроков или команд не допускается.
- 4.8.3 Организатор Турнира не несёт ответственности за участие команд во всех иных параллельных онлайн- и офлайн-соревнованиях во время проведения Финала Турнира и не признаёт такое участие уважительной причиной для переноса матчей. Это положение не относится к тем соревнованиям, в которых командам и/или игрокам участвовать нельзя согласно настоящему Регламенту, поскольку в этом случае Организатор Турнира вправе снять команду и/или игрока с Турнира (дисквалифицировать).
- 4.8.4 Организатор Турнира имеет право вносить изменения в расписание Финала Турнира в случае экстренных ситуаций, которые могут навредить процессу проведения Финала Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

5 Поведение игроков на офлайн-этапе Турнира

5.1 Интервью

- 5.1.1 Игрокам команд запрещено отказывать в даче интервью представителям Организатора Турнира, а также другим лицам, указанным Организатором Турнира, но они могут отказаться от дачи интервью другим лицам по собственному желанию.

5.1.2 В связи с потребностью Организатора Турнира в создании медиаматериалов о Турнире команды не имеют права отказываться от запросов представителей Организатора Турнира на проведение съёмки видео- и фотоматериалов (отказываться от сопровождения фотографами, операторами, журналистами), а также дают согласие на использование их изображений в дальнейшем в целях рекламы и продвижения Турнира посредством доведения до всеобщего сведения фотографий и видео любым законным способом.

5.2 Приемлемое поведение

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

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

5.3 Алкогольное и наркотическое опьянение во время Турнира

5.3.1 Запрещено находиться на площадке проведения Финала Турнира в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

6 Оборудование

6.1 Личное оборудование

6.1.1 Игрокам разрешается использование личного оборудования для максимизации комфорта во время матча. Личное оборудование ограничено следующим списком:

- клавиатура;
- мышь;
- коврик;
- гарнитура.

6.1.2 Если гарнитура предоставляется Организатором Турнира, гарнитура игрока команды может висеть на шее, но должна оставаться отключённой от компьютера всё время.

6.1.3 Никакое другое дополнительное оборудование не может быть использовано на сцене, включая второстепенные сцены. Все электронные устройства необходимо сдать до начала подготовки к матчу.

7 Турнирное ПО

7.1.1 На каждый компьютер, использующийся для проведения Турнира, устанавливается следующее ПО, необходимое для участия в матчах:

- клиент последней версии Игры (далее — «Клиент»);
- голосовой чат Teamspeak либо другое решение голосовой коммуникации между игроками;
- драйверы для оборудования, предоставленного Организатором Турнира.

- 7.1.2 **Установка какого-либо дополнительного ПО, помимо драйверов для личного оборудования, запрещена.**
- 7.1.3 **В игровом Клиенте могут быть использованы только модификации Клиента, установленные Организатором Турнира. Установка любых других модификаций игрового Клиента запрещена.**

8 Сцена

8.1 Уход со сцены

- 8.1.1 **В перерывах между боями игрокам запрещено покидать свои игровые места без разрешения Организатора Турнира.**

8.2 Нахождение на сцене

- 8.2.1 **На сцене имеют право присутствовать только игроки, участвующие в матче, в том числе Капитан команды, а также менеджер команды. Игроки, не участвующие в матче, не могут находиться на сцене во время матча.**

8.3 Игровая зона матча

- 8.3.1 **Каждый игрок несёт ответственность за своё место на сцене. Одежда, сумки и другие предметы должны быть убраны со сцены или спрятаны под столы.**
- 8.3.2 **Строго запрещено принятие пищи на сцене, напитки разрешается ставить под стол. После ухода со сцены игроки несут ответственность за оставление своих мест в чистом состоянии.**