

Brain Warrior.

Чемпионат Центральной Азии по World of Tanks 2020.

Регламент турнира.

1. Основные положения

- 1.1. Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2. Состав команды: 3 игрока.
- 1.3. Время боя в отборочной стадии: 6 минут.
- 1.4. Время боя в финальном этапе: 7 минут.
- 1.5. Время захвата базы в отборочной стадии: 110 секунд.
- 1.6. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.
- 1.7. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.8. Отборочная стадия проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).
- 1.9. Матчи финального этапа проводятся в тренировочных комнатах.
- 1.10. Турнир проводится на сервере RU10.
- 1.11. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.12. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.13. К участию допускается только техника VIII уровня.
- 1.14. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 24 очка.
- 1.15. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 1.16. Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему.

- 1.17. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры.
- 1.18. Турнир проводится по системе Single Elimination (плей-офф): выбывание из Турнира происходит при поражении в матче.

2. Отборочная стадия

- 2.1. Отборочная стадия состоит из двух этапов. Каждый из этапов представляет собой турнир в формате Single Elimination (плей-офф):
- 2.2. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв.
- 2.2. Если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.
- 2.3. В случае ничьей в рамках конкретного матча плей-офф, до 1/8 финала включительно, обе команды дисквалифицируются за пассивную игру. Начиная с ¼ финала назначается дополнительный матч. Дополнительный матч состоит из 3 боев и проводится до первой победы. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительных боев, считается победителем матча. В случае ничьи после дополнительного матча, обе команды дисквалифицируются за пассивную игру.
- 2.4. В рамках отборочной стадии будут выявлены 4 лучшие команды, которые продолжат выступление в финальном этапе. Таким образом, отборочные турниры в каждом из двух отборочных этапов проводятся до полуфиналов включительно. Финальные игры в отборочных этапах не проводятся. Финалисты каждого из отборочных этапов, автоматически приглашаются в финальный турнир.

3. Учётные записи

- 3.1. 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 результаты проверки в публикации на официальном форуме.
- 3.2. В рамках отборочной стадии игры проводятся на личных учётных записях участников.
- 3.3. В рамках финального этапа игры проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.
- 3.4. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

4. Официальные карты турнира

Официальный список используемых в Турнире карт:

- «Химмельсдорф»;

- «Прохоровка»;
- «Рудники»;
- «Энск»;
- «Песчаная река».

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

5. Финальный этап

5.1 Требования к команде

- 5.1.1. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и состав не был укомплектован до завершения отсчёта, то команда начинает бой в неполном составе.
- 5.1.2. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд дисквалифицируются.
- 5.1.3. К Турниру, включая отборочную стадию, допускаются только игроки, постоянно проживающие на территории Республик Казахстан, Киргизстан, Узбекистан и Таджикистан. Команды, подающие заявки на участие, должны быть готовы, если пройдут в финал турнира, принять участие в финальном этапе. В случае отказа команды Организатор оставляет за собой право передачи слота на участие в финале команде, проигравшей в последнем этапе плей-офф.
- 5.1.4. В рамках финального этапа при отсутствии одного или нескольких игроков команда должна вступить в бой в неполном составе.
- 5.1.5. В рамках финального этапа все участники команды должны быть готовы предоставить оригиналы документов, удостоверяющих личность (паспорт, водительские права, военный билет, свидетельство о рождении либо любой аналог документа, подтверждающий личность), для проверки состава, заявленного на участие в турнире.
- 5.1.6. Организатор оставляет за собой право назначить время проверки документов заранее, до проведения финала.
- 5.1.7. При отсутствии оригинала документа, удостоверяющего личность, игрок может быть не допущен к участию в играх финала.
- 5.1.8. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды лежит на капитане.
- 5.1.9. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной.

5.2. Проведение финала

- 5.2.1. Команды, прошедшие отборочную стадию и получившие слот (право на участие в финале), приглашаются к участию в финальном этапе турнира.
- 5.2.2. Победа в матчах финала присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.
- 5.2.4. Если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.
- 5.2.5. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (3), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 5.2.7. В случае ничейного результата после основной серии боев в рамках матча, назначается дополнительные бои таком же порядке карт, в котором была определена основная встреча. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительных боев, считается победителем матча.
- 5.2.8. В матчах финала карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки.

5.3. Выбор карты

- 5.3.1. Монетку подбрасывает судья матча. Команды определяют порядок и из официального списка карт.
- 5.3.2. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках финального этапа:

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 сторону на последней оставшейся карте	

5.4. Выбор танков

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

5.4.2. Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех матчей финального этапа:

- 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.

6. Дополнительные положения

6.1 Сведения об организаторе

6.1.2. Компания Wargaming не является официальным организатором мероприятия. Вся ответственность за достоверность информации о мероприятии, его подготовку и проведения лежит на организаторе. Организатор самостоятельно несёт ответственность за возможное нарушение законодательства в связи с мероприятием, а также возможные убытки, связанные с отменой, переносом или изменением программы мероприятия