

**Регламент любительского турнира
взводов
«На Берлин!»**

1. Основные положения

- 1.1. Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2. Состав команды: 3 игрока.
- 1.3. Время боя: 7 минут.
- 1.4. Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.
- 1.5. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.6. Отборочный турнир проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»). Матчи офлайн-финала проводятся в тренировочных комнатах.
- 1.7. Время захвата базы в матчах онлайн-части турнира — 110 секунд.
- 1.8. Турнир проводится на сервере RU1.
- 1.9. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.10. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.11. К участию допускается техника I–X уровня.
- 1.12. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.
- 1.13. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 1.14. Жалобы на нарушение Правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему «Пожаловаться».
- 1.15. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры.
- 1.16. Отборочный турнир проводится по круговой схеме (групповой этап) и Single Elimination (Плей-офф) – выбывание из турнира при поражении в матче.

2. Онлайн-часть

- 2.1. Команды, подавшие заявку на участие в турнире, будут разделены на группы по 4 команды.
- 2.2. Распределение очков в рамках группового этапа:
- за победу в матче команда получает 3 очка;
 - за ничью/поражение в матче — 0 очков.
- 2.3. В случае равенства очков у двух команд места в турнирной таблице группового этапа распределяются согласно (в порядке приоритета):
1. результату личной встречи (победившая команда занимает место выше в турнирной таблице);
 2. лучшей разнице суммы побед и поражений в раундах во всех матчах группового этапа.
- 2.3.1. В случае равенства очков у 3 и более команд места в турнирной таблице группового этапа распределяются согласно (в порядке приоритета):
1. лучшей разнице суммы побед и поражений в раундах в матчах между спорящими командами (мини-группа);
 2. лучше разнице суммы побед и поражений в раундах во всех матчах группового этапа;
 3. результату личной встречи (победившая команда занимает место выше в турнирной таблице).
- 2.4. По результатам группового этапа по 2 лучшие команды из каждой группы по сумме набранных очков будут отобраны в раунд плей-офф.
- 2.5. В зависимости от количества команд, подавших заявку на участие в турнире, Организатор оставляет за собой право деления стадии плей-офф на несколько параллельных турниров по олимпийской системе. Согласно этому решению слоты на офлайн-финал будут распределены по следующему принципу:
- Если стадия плей-офф будет состоять из одного турнира, турнир будет проходить до $\frac{1}{4}$ финала включительно. 4 команды, победители пар $\frac{1}{4}$ финала, будут автоматически приглашены в офлайн-финал турнира.
 - Если стадия плей-офф будет разделена на два параллельных турнира, турниры будут проходить до $\frac{1}{2}$ финала включительно. Победители полуфиналов в двух турнирах будут автоматически приглашены в офлайн-финал турнира.
 - Если стадия плей-офф будет разделена на четыре параллельных турнира, турниры будут проходить до финала включительно. Победители финальных матчей в четырёх турнирах будут приглашены в офлайн-финал турнира.
- 2.6. Победителем матча в каждой из стадий турнира считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв.
- 2.7. Если ни одной из команд не удалось выиграть 2 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.

2.8. В случае ничьей в рамках конкретного матча онлайн-части обе команды считаются проигравшими.

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

3. Учётные записи

3.1. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира. В случае определения Организатором факта передачи участником турнира учётной записи третьим лицам данный игрок дисквалифицируется.

3.2. В рамках онлайн-отборочных игры проводятся на личных учётных записях участников.

3.3. В рамках офлайн-финала игры проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.

3.4. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

4. Официальные карты турнира

4.1. Официальный список используемых в турнире (в онлайн- и офлайн-части)

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

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

5. Офлайн-турнир

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. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды целиком и полностью лежит на капитане.
- 5.1.4. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной команды.
- 5.1.5. Проживание и питание оплачивается командами, прошедшими онлайн-отборочные. Команды, подающие заявки на участие, должны быть готовы приехать в город проведения, в случае своего прохождения в офлайн-финал.
- 5.1.6. К участию в турнире допускаются игроки из следующих городов и субъектов Российской Федерации: Нижний Новгород и Нижегородская область, Пенза и Пензенская область, Ульяновск и Ульяновская область, Москва и Московская область, Рязань и Рязанская область, Казань и Республика Татарстан, Самара и Самарская область, Саратов и Саратовская область, Чебоксары и Республика Чувашия, Саранск и Республика Мордовия.
- 5.1.7. В рамках офлайн-финала все участники команды обязаны предоставить оригиналы документов, удостоверяющих личность (паспорт, водительское удостоверение, военный билет), для проверки состава, заявленного на участие в Турнире.
- 5.1.8. Организатор оставляет за собой право назначить время проверки документов заранее, до проведения Финала.
- 5.1.9. При отсутствии оригинала документа, удостоверяющего личность, игрок не допускается к участию в играх офлайн-финала.

5.2. Проведение офлайн-финала

5.2.1. Офлайн-финал состоится 21 апреля 2018 года, в городе Саранске, по адресу пр. 50 лет Октября, 17б, Кинотеатр «Россия» — Центр Жерара Депардье. Начало мероприятия — в 10:00 по местному времени.

5.2.2. Офлайн-финал состоит из трёх этапов:

1. Турниры на сцене.
2. Турниры в холле (игровая зона).
3. Гранд-финал.

5.2.2.1. Турнирный день:

- Четыре лучшие команды, квалифицированные через онлайн-отборочные, начинают турнирный день с игры на сцене.
- Остальные участники начинают турнирный день в холле в порядке живой очереди.

5.2.2.2. Цикл боёв

- Команды из очереди переходят для игры в холл.

- 3 лучшие команды (взвода) в холле по сумме набранных очков опыта на команду в режиме случайного боя, переходят на сцену для участия в турнире.
- Команда-победитель турнира остаётся на сцене для участия в следующем турнире.
- 3 команды, проигравшие в турнире на сцене, переходят в конец очереди в холле.
- Цикл боёв повторяется несколько раз в течение турнирного дня.

5.2.2.3. Гранд-финал:

- По окончании турниров на сцене, командам будут начисляться рейтинговые очки, которые будут суммироваться и по результатам турнирного дня в Гранд-финал будут отобраны 4 лучшие команды, набравшие наибольшее суммарное количество очков
- **Система начисления очков:**
 - Победа в финальном матче в турнире на сцене — 3 очка.
 - Победа в полуфинальном матче в турнире на сцене — 2 очка.
 - Участие в матче на сцене — 1 очко.
 - В случае равенства очков у двух и более команд выше в сводной таблице будет находиться та команда, которая одержала большее количество побед в турнирах на сцене.

Система проведения Гранд-финала:

- Гранд-финал проходит на сцене со стадии ½ финала и до финального матча включительно. Победитель финального матча считается победителем Гранд-финала.

5.2.3. Победа в матчах турниров на сцене и матчах Гранд Финала автоматически присуждается команде, первой выигравшей два боя в серии максимум из трёх 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 (2), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.

5.2.6. Если после окончания всех раундов в матче в рамках офлайн-этапа счёт равный, назначается тай-брейк в формате «Атака/Оборона», состоящий из одного боя на карте «Утёс». Команда, выигравшая самый быстрый бой в рамках основных боёв матча, выбирает сторону на карте тай-брейка.

Любительский турнир взводов "На Берлин"

Отборочный онлайн-турнир

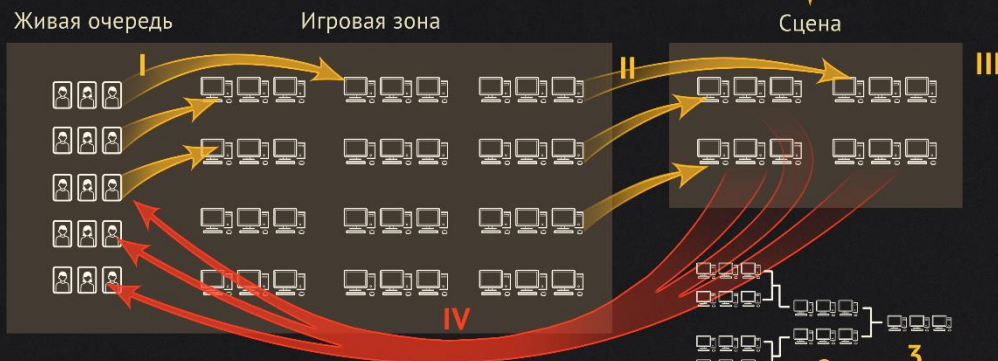
В рамках онлайн-отборочных игры проводятся на личных учётных записях участников.

Отборочный турнир проводится по круговой схеме (групповой этап) и Single Elimination (Плей-офф) – выбывание из турнира при поражении в матче.

Лучшие 4 команды будут приглашены на сцену в офлайн-финал турнира.



Турнирный день



Цикл боёв:

I. Команды из очереди переходят для игры в игровую зону.

II. Лучшие 3 команды в игровой зоне по сумме набранных очков опыта на команду в режиме случайного боя, переходят на сцену для участия в турнире.

III. Команда-победитель турнира остаётся на сцене для участия в следующем турнире.

IV. Проигравшие 3 команды в турнире на сцене, переходят в конец очереди в игровой зоне.

Получаемые командой очки:

1 место – 3 очка.

2 место – 2 очка.

3-4 места – 1 очко.

Все игры проводятся на турнирных аккаунтах.

Гранд-финал

По окончании всех турниров на сцене очки команд суммируются, и в Гранд-финал будут отобраны 4 лучшие команды, набравшие наибольшее суммарное количество очков.

Матчи Гранд-финала проходят на сцене со стадии ½ финала и до финального матча включительно.

Победитель финального матча считается победителем Гранд-финала.



5.3. Выбор танков

5.3.1. Выбор танка для каждого танка осуществляется вслепую.

5.3.2. Процесс выбора танков по этому правилу применяется для всех матчей финала:

- Игроки не могут выбирать свои танки в тренировочной комнате до официального заявления Организатора матчей.
- У команд есть 30 секунд для подготовки до начала раунда, в течение которых можно попросить предоставить тайм-аут.
- Судья матча проинформирует представителей команд о начале выбора техники.
- Начинается отсчёт времени продолжительностью 60 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.
- Через 60 секунд начинается бой.

5.4. Тайм-аут

5.4.1. Каждая команда может запросить тайм-аут один раз в течение матча. Запрос осуществляется между боями в рамках матча. Тайм-аут — это 2 дополнительные минуты для подготовки. По истечении времени ожидания начинается стандартный отсчёт времени.

5.5. Подача заявки и условия участия

5.5.1. В Турнире участвуют все команды из числа корректно подавших заявку.

5.5.2. При подаче заявки капитан обязан оставить свои контактные данные для связи.

5.5.3. Капитан регистрирует команду самостоятельно и несёт ответственность за состав, который набирает в команду.

5.5.4. Запрашиваемые данные используются только Организатором Турнира для корректного проведения Турнира и не подлежат разглашению.

5.5.5. Личные обращения к судьям Турнира не рассматриваются.

6. Призовой фонд

6.1. Онлайн-отборочные:

- 4 победителя онлайн-отборочных — средний танк Loza's M4-A2 Sherman каждому игроку.

6.2. Офлайн-финал:

Все участники офлайн-финала гарантированно получают один из трёх призов:

- 18 порций национального пайка (по 2 порции каждой нации)
- по 2 личных резерва: на x2 опыта на 2 часа, на x3 опыта экипажа на 2 часа, на x3 свободного опыта на 2 часа
- 3 дня премиума

6.3. Финалы на сцене:

I место — 1000 ед. игрового золота и 30 дней премиум аккаунта каждому игроку.

II–IV место — 30 дней премиум аккаунта каждому игроку.

6.4. Гранд-финал:

I место — танк Объект 252У Защитник, слот в Ангаре и 10 000 единиц золота каждому игроку.

II место — танк Strv S1, слот в Ангаре и 5000 единиц золота каждому игроку.

III и IV место — средний танк Loza's M4-A2 Sherman, слот в Ангаре и 2500 единиц золота каждому игроку.