

**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: 6 минут.
- 1.4. Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.
- 1.5. Интервал между боями в рамках матча — 2 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 RU2.
- 1.9. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.10. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.11. К участию допускается техника от I до 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. лучшей 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 отображены в раунд плей-офф.

2.5. В зависимости от количества команд, подавших заявку на участие в турнире, Организатор оставляет за собой право разделения 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, т.е. счёт вида 1:0 будет также считаться победой.
- 2.8. В случае ничьей в рамках конкретного матча плей-офф 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.
- 2.9. 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, Тольятти, Самара и Самарская область, Саратов и Саратовская область, Чебоксары и Республика Чувашия, Саранск и Республика Мордовия, Йошкар-Ола и Республика Марий Эл, Ижевск и Удмуртская Республика, Киров и Кировская область, Уфа и Республика Башкортостан.
- 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 27 апреля 2019 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.

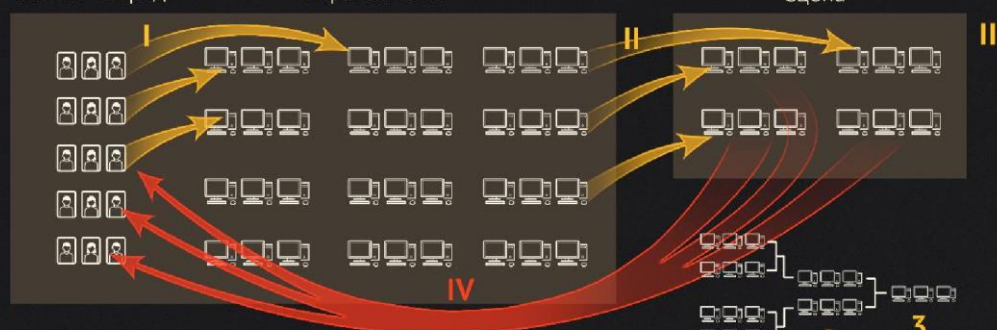


Турнирный день

Живая очередь

Игровая зона

Сцена



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 х2 опыта на 2 часа, на х3 опыта экипажа на 2 часа, на х3 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.

6.5. Компенсация

В случае наличия призовой техники на аккаунте игрока, ее стоимость будет компенсирована игровыми кредитами.