

# Регламент турнира WOT Odessa 2018

## 1. Основные положения

- 1.1. Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2. Состав команды: 3 игрока.
- 1.3. Время боя в онлайн отборочных: 6 минут.
- 1.4. Время боя в оффлайн матчах: 7 минут.
- 1.5. Время захвата базы в онлайн отборочных: 110 секунд.
- 1.6. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.
- 1.7. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.8. Онлайн отборочные проводятся с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).
- 1.9. Матчи оффлайн-финала проводятся в тренировочных комнатах.
- 1.10. Турнир проводится на сервере RU2.
- 1.11. Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.12. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 1.13. К участию допускается только техника X уровня.
- 1.14. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 30 очков.
- 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. Онлайн-часть

- 2.1. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 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 назначается дополнительный матч. Дополнительный матч состоит из 5 боев и проводится до первой победы. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительный боев, считается победителем матча. В случае ничьи после дополнительного матча, обе команды дисквалифицируются за пассивную игру.
- 2.4. В рамках онлайн-отборочных будут выявлены 4 лучшие команды, которые продолжат выступление на оффлайн-финале. Таким образом, онлайн-отборочные проводятся до четвертьфинала включительно.

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

### **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. Оффлайн-финал

### 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. Проезд, проживание и питание оплачиваются командами, прошедшими онлайн отборочные. Команды, подающие заявки на участие, должны быть готовы, если пройдут в финал турнира, приехать в город проведения. 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 оффлайн финала при отсутствии одного или нескольких игроков команда должна вступить в бой в неполном составе.
- 5.1.5. В рамках оффлайн финала все участники команды должны предоставить оригиналы документов, удостоверяющих личность (паспорт, водительские права, военный билет), 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 не допускается к участию в играх оффлайн 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 оффлайн финала

- 5.2.1. Команды, прошедшие онлайн часть и получившие слот (правило на участие в финале), приглашаются к участию в оффлайн финале турнира.
- 5.2.2. Победа в матчах полуфинала и матче за 3-е место присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.
- 5.2.3. Победа в матче финала присуждается команде, первой выигравшей 4 боя в серии максимум из 7 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 — полуфинал и матч за 3-е место, 4 — финал), 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 в том 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 оффлайн 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 вычеркивают (актуально для матча финала) из официального списка карт, по два раза каждую.
- 5.3.2. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках полуфинала и матча за 3-е место:

<b>Команда, выигравшая жребий</b>	<b>Команда, проигравшая жребий</b>
Вычеркивает первую карту	
	Вычеркивает вторую карту
	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	

### 5.3.3. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках финала:

<b>Команда, выигравшая жребий</b>	<b>Команда, проигравшая жребий</b>
	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 пятую игровую карту
Выбирает сторону на пятой карте	
Выбирает шестую игровую карту	
	Выбирает сторону на шестой 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 оффлайн финала:

- 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.