

РЕГЛАМЕНТ

Московский Киберспорт

дисциплина — боевая арена, вид программы — World of tanks (3*3)

Москва, 2020

1. Основные положения

1.1. К участию в турнире допускаются игроки, постоянно проживающие в **Москве и Московской области**.

1.2. Режим боя: «Встречный бой».

1.3. Состав команды: 3 игрока.

1.4. Команды могут состоять из танков разных наций.

1.5. К участию в турнире допускаются все виды техники.

1.6. К участию допускается только техника VIII уровня.

1.7. Суммарный уровень техники в команде не должен превышать 24 очка.

1.8. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников

1.9. «Дружественный урон» означает, что в турнире вы можете нанести урон союзникам.

1.10. Турнир проводится на сервере RU2.

1.11. Турнирная сетка составляется случайным образом.

1.12. Турнир проводится в течение трех игровых дней (15, 20, 21 июня 2020 года) и состоит из двух этапов: отборочный и финальный.

1.13. В случае большого количества участвующих команд отборочный этап может быть продлён на 1 день. Таким образом турнир проводится в течение четырёх игровых дней (15, 16, 20, 21 июня 2020 года).

1.14. Количество стадий и расписание матчей будет доступно после закрытия регистрации. Количество раундов в плей-офф зависит от количества участвующих команд.

1.15. Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему.

1.16. Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры и данный Регламент.

1.17. Любая информация о вас, которую вы предоставите в рамках участия в Турнире («Информация о вас») Организатору будет использоваться для целей вашего участия в Турнире, в том числе, для получения приза, если вы станете победителем Турнира, и соблюдения настоящих Правил. Вы также соглашаетесь, что Информация о вас может быть раскрыта третьим лицам, если это необходимо для вручения приза (-ов), а также, когда такое раскрытие требуется в соответствии с применимым законодательством. Вы подтверждаете, что не будете предоставлять Организатору свои персональные данные и персональные данные третьих лиц (в том числе, Ф. И. О., копии документов, подтверждающих личность и идентификационный номер) без специального запроса Организатора. Любые персональные данные,

предоставляемые вами в одностороннем порядке, будут удалены автоматически.

1.18. Организатор турнира может вносить изменения и дополнения в настоящий регламент.

2. Требования к команде

2.1. К участию в турнире допускаются игроки, постоянно проживающие в **Москве или Московской области**.

2.2. Один игрок может быть заявлен только в одну команду.

2.3. В рамках проведения финального этапа турнира все участники команд должны быть согласны с требованиями организаторов, связанных с предоставлением и проверкой документов, удостоверяющих личность (паспорт), для проверки состава, заявленного на участие в турнире.

2.4. Проверка документов будет назначена Организатором заранее, до проведения финального этапа.

2.5. В случае непредоставления либо несвоевременного предоставлении документа, удостоверяющего личность, игрок не допускается к участию в играх финального этапа.

2.6. Ответственность за недобросовестный подбор состава участников команды лежит на капитане.

2.7. Команды, нарушившие регламент, а также все игроки этих команд дисквалифицируются.

2.8. В случае дисквалификации команды Организатор оставляет за собой право передать слот активной команде, занявшей следующее место после дисквалифицированной.

2.9. Принимая участие в настоящем Турнире, каждый игрок подтверждает, что он принимает условия настоящих Правил и полностью соглашается с ними, а также подтверждает, что будет их соблюдать в течение всего Турнира. В случае если игрок не согласен с Правилами или изменениями, вносимыми в них, такой игрок должен прекратить участие в Турнире.

2.10. Турнир предусматривает получение победителями Турнира призов только при выполнении условий, изложенных в настоящих Правилах, и при соответствии требованиям, указанным в настоящем пункте Правил.

3. Отборочный этап

3.1. Отборочный этап (15 июня) - проходит до 1/8 (включительно) и проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).

3.2. В случае большого количества участвующих команд отборочный этап может быть продлён на 1 день и пройдёт 15 и 16 июня 2020 года.

3.3. Продолжительность боя в отборочном этапе – 6 минут.

3.4. Интервал между матчами в отборочном этапе составляет 4 минуты.

3.5. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в турнире.

3.6. Победителем матча (кроме 1/8) считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боев, а так же победителем матча считается команда, одержавшая наибольшее количество побед в раундах в рамках матча.

3.7. Победителем матча 1/8 плей-офф считается команда, первой одержавшая 3 победы в серии максимум из 5 боев, а так же победителем матча считается команда, одержавшая наибольшее количество побед в раундах в рамках матча.

3.8. В случае ничьей в рамках конкретного матча отборочного этапа (кроме 1/8) обе команды дисквалифицируются за пассивную игру.

3.9. В случае ничьей в рамках матча 1/8 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.

3.10. В рамках отборочного этапа будут выявлены 8 лучших команд, которые, после дополнительной проверки организатором, продолжат выступление в финальном этапе.

4. Финальный этап

4.1. Финальный этап (20 и 21 июня) - это матчи начиная с 1/4 которые проводятся онлайн с помощью тренировочных комнат.

4.2. Продолжительность боя в финальном этапе турнира – 7 минут.

4.3. В рамках проведения финального этапа при отсутствии одного или нескольких игроков команда должна вступить в бой неполном составе.

4.4. Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и состав не был укомплектован до завершения отсчёта, то команда начинает бой в неполном составе.

4.5. Победа в матчах 1/4, полуфинала и матче за 3-е место присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.

4.6. Победа в матче финала присуждается команде, первой выигравшей 4 боя в серии максимум из 7 боёв.

4.7. Если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно.

4.8. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (3 — четвертьфинал, полуфинал и матч за 3-е место, 4 — финал), победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.

4.9. В случае ничейного результата после основной серии боев в рамках матча, назначаются дополнительные бои в таком же порядке карт, в котором была определена основная встреча. Команда, первой одержавшая победу в серии дополнительных боев, считается победителем матча.

4.10. В матчах оффлайн финала карты определяются капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется судьёй подбрасыванием монетки.

4.11. Капитаны команд должны явиться для участия в жеребьёвке в сроки заранее указанные им судьёй турнира.

5. Учётные записи

5.1. Организатор оставляет за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира. Если участник Турнира передаст учётную запись третьим лицам, он дисквалифицируется.

5.2. Дисквалификация одного из участников команды влечёт за собой автоматическую дисквалификацию всей команды.

5.3. В рамках отборочного этапа игры проводятся на учётных записях участников.

5.4. В рамках финального этапа игры проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.

5.5. Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

6. Официальные карты турнира

Официальный список используемых в Турнире карт:

- Линия Зигфрида,
- Рудники,
- Химмельсдорф,
- Редшир,
- Энск,
- Песчаная река,
- Прохоровка.

7. Выбор карты в финальном этапе

7.1. Монетку подбрасывает судья матча. Команды определяют порядок из официального списка карт.

7.2. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках ¼, полуфинала и матча за 3-е место:

Команда, выигравшая жребий	Команда, проигравшая жребий
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 четвертую игровую карту	
	Выбирает сторону на четвертой карте
Выбирает сторону на последней оставшейся карте	

7.3. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках финала:

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 четвертую 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	

8. Выбор танков

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

8.2. 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.

9. Сведения об организаторе

9.1. Официальным организатором мероприятия является РОО «Федерация компьютерного спорта города Москвы».

9.2. 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.

10. Призовой фонд турнира

10.1. Призовой фонд турнира составляет 500 000 игрового золота и 100 000 российских рублей и сформирован за счет средств Организатора.

10.2. Призовой фонд по местам распределяется следующим образом:

- 1 место – 45 000 российских рублей и 120 000 игрового золота (на команду),
- 2 место – 30 000 российских рублей и 90 000 игрового золота (на команду),
- 3 место – 15 000 российских рублей и 60 000 игрового золота (на команду),
- 4 место – 10 000 российских рублей и 30 000 игрового золота (на команду),
- 5-8 места – 21 000 игрового золота (на команду),
- 9-16 места – 12 000 игрового золота (на команду).

10.3. Приз делится в равных долях между всеми участниками команды.

10.4. Дополнительные призы от комментатора турнира – два приза по 10 000 игрового золота.

11. Порядок получения призов

11.1. Настоящий Турнир не предусматривает передачу и получение эквивалента внутриигрового приза в наличных денежных средствах. В случае возникновения вопросов, касающихся призов, победители вправе обратиться для решения проблемы.

11.2. Внутриигровые призы будут начислены призерам на их игровые аккаунты в течение 30 дней с момента завершения Турнира.

11.3. Для вручения денежных призов Организатор связывается с каждым победителем по электронной почте, в течение двух недель с момента завершения Турнира.

11.4. Победитель в течение одной недели с момента отправки Организатором запроса по электронной почте обязуется предоставить реквизиты банковского счета для перевода денежного приза.

11.5. Денежные призы предоставляются победителю путем банковского перевода в течение 30 дней с момента предоставления всех необходимых данных.

11.6. Если победитель не предоставляет необходимую информацию, предоставляет неполную или неверную информацию в течение установленного периода либо допускает иное нарушение, то Организатор не

несёт ответственность за невыполнение условия о предоставлении приза в указанный срок.

11.7.Получение победителями призов обусловлено соблюдением ими любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящих Правил. Победители, а также их родители или опекуны (в случае если участник является несовершеннолетним), несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы, не обозначенные в описании призов.

12. Понятия и определения

12.1.Турнир «Московский киберспорт» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые РОО «Федерация компьютерного спорта города Москвы» среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра) постоянно проживающими в **Москве или Московской области**.

12.2.Организатор Турнира, или Организатор, — РОО «Федерация компьютерного спорта города Москвы».

12.3.Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.

12.4.Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, создавший и зарегистрировавший команду, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.

12.5.Пользовательское соглашение, Правила игры — документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks.

12.6.Игрок — участник команды, заявленный на участие в Турнире.

12.7.Участник — любой игрок, включая Капитана, принимающий участие в Турнире.

12.8.Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире.

12.9.Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.

12.10.Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.

12.11.Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.

12.12.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.

12.13.Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков команд в начале боя.

12.14.Сетап матча — заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.