



Регламент турнира «Old Spice»

1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1 Режим боя: «Встречный бой».
- 1.2 Состав команды: 1 игрок.
- 1.3 Время боя: 5 минут.
- 1.4 Время захвата базы: 60 секунд.
- 1.5 Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.
- 1.6 Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.
- 1.7 Турнир проводится с помощью автоматической системы проведения боёв («Специальные бои»).
- 1.8 Турнир проводится на сервере RU2.
- 1.9 Организатор оставляет за собой право смены сервера в случае необходимости.
- 1.10 Турнирная сетка составляется случайным образом.
- 1.11 Расписание матчей будет доступно после закрытия регистрации. Количество раундов в плей-офф зависит от количества участвующих игроков.
- 1.12 К участию допускается только техника VIII уровня.
- 1.13 Жалобы на нарушения правил игры (например, об оскорблениях) принимаются только через внутриигровую систему.

1.14 Игроки должны соблюдать Пользовательское соглашение массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, а также Правила игры.

1.15 Структура турнира: первый групповой этап, второй групповой этап и этап плей-офф по системе Single Elimination: выбывание из этапа плей-офф Турнира происходит при поражении в матче.

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

2. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДЕ

2.1 Игроки, нарушившие регламент, дисквалифицируются.

2.2 В случае дисквалификации игрока, Организатор оставляет за собой право передать слот активному игроку, занявшему следующее место после дисквалифицированного.

2.3 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.

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

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 Турнира игры проводятся на личных учётных записях участников.

3.4 Передача учётных записей на всех этапах Турнира запрещена.

4. ГРУППОВОЙ ЭТАП

4.1 Количество игроков в одной группе не может превышать 4 участника. Группы всегда формируются исходя из принципа равномерного распределения, чтобы обеспечить максимально честные условия для всех игроков.

4.2 Распределение мест в турнирной таблице группы происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- За победу команда получает три очка;
- За ничью команда получает одно очко;
- За поражение команда получает ноль очков.

4.3 При одинаковом количестве очков у двух и более игроков, места в турнирной таблице определяются следующим образом:

- по результатам всех личных встреч между соперничающими участниками;
- по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах группового этапа;
- при равенстве всех этих показателей, в случае взятия призового места, все спорящие участники получают приз согласно занятому месту либо переходят в стадию плей-офф.

4.4 По итогам первого группового этапа 1 и 2 места каждой из групп выходят во второй групповой этап. По итогам второго группового этапа 1 и 2 места каждой из групп выходят в плей-офф.

4.5 Победителем матча считается команда, первой одержавшая 1 победу в серии максимум из 1 боя.

4.6 Если ни одному из участников не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче группового этапа (2), победа в матче присуждается игроку, выигравшему большее суммарное количество боёв.

5. ПЛЕЙ-ОФФ

5.1 Плей-офф проходит по системе - single elimination (турнирная система с выбыванием из турнира после одного поражения в матче).

5.2 Победителем матча в плей-офф до стадии 1/8 регулируется описанием стадии непосредственно на странице **турнира** считается игрок, одержавший наибольшее количество побед в рамках матча. В случае ничейного результата обе команды считаются проигравшими и покидают турнир.

5.3 Начиная с ¼ финала, победа присуждается игроку, первому одержавшему 3 победы в серии максимум из 5 боёв, а также победителем матча считается игрок, одержавший наибольшее количество побед в раундах в рамках матча.

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

5.5 Если ни одному из участников не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче (2 либо 3, в зависимости от стадии турнира), победа в матче плей-офф присуждается игроку, выигравшему большее суммарное количество боёв.

5.6 Начиная со стадии 1/4 финала в случае ничейного результата после основной серии боев в рамках матча, назначается дополнительный матч на той же карте, на которой была определена основная встреча.

Игрок, первым одержавший победу в любом из боёв дополнительного матча, считается победителем матча.

6. ОФИЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ ТУРНИРА

6.1 Официальный список используемых в Турнире карт:

- «Редшир»;
- «Энск»;
- «Мурованка»;
- «Рудники»;
- «Песчаная река»
- «Прохоровка»
- «Химмельсдорф».

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

7. ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

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

7.3 Игрок — участник, заявленный на участие в Турнире.

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

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

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

7.7 Бой — противостояние игроков на одной из карт из официального списка карт Турнира, целью которого является захват базы или уничтожение танка противника в рамках установленного времени.

7.8 Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков игроков в начале боя.

7.9 Сетап — заявленный состав техники, используемый в бою.

8. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

8.1 Сведения об организаторе

8.1.1 Официальным организатором мероприятия является ООО «Флейшман-Хиллард Вэнгард».

8.1.2 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.