1. **Система проведения соревнований:**

Групповой этап проходит с 26.11.2018 по 07.12.2018.

Отборочные соревнования проводятся по групповой системе - “каждый с каждым”. Команды распределяются по группам случайно -специальной программой.

Финал пройдет 08.12.2018 в ФОК «Спартак». LAN-финал проводится по системе Single Elimination(плей-офф). Команды распределяются по сетке случайно -специальной программой.

1. **Заявки на участие.**

Заявки на участие в соревновании необходимо заполнить на <https://matrix12.ru/matrixgaming/> .

Во время проведения соревнований замены внутри команд запрещены, за исключением форс-мажорных обстоятельств. Все замены согласовываются с главным судьей.

1. **Требования к участникам и условия их допуска:**
2. Минимальный возраст участников соревнований – 14 лет (возраст определяется по дате рождения на дату начала соревнования);
3. Участвовать в региональных соревнованиях могут граждане Российской Федерации.

**Регламент проведения соревнований.**

# . Понятия и определения

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

## Капитан или Капитан команды – игрок команды, представляющий на Турнире интересы всех остальных участников своей команды, и представляющий требуемые сведения о команде Организатору.

## Слот в команде – место в команде, которое может занять игрок.

## Игрок – участник команды, заявленный в регистрационной форме Капитана как основной либо запасной игрок.

## Участник – любой игрок, включая Капитана, менеджер команды либо любое иное лицо, принимающее участие в Турнире.

## Команда – группа игроков во главе с Капитаном и менеджером (при наличии), участвующая в соревнованиях, заявленная на участие в Турнире.

## Судья или Судья матча – лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее соблюдение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.

## Наблюдатель – лицо, назначенное Организатором Турнира для обеспечения трансляции во время боя.

## Игра – массовая многопользовательская онлайн игра «World of Tanks».

## Матч – серия максимум из 5 боев, по результатам которых определяется победитель.

## Бой – противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, целью которой является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.

## Респаун – место на карте, где находится расположение танков своей команды в начале Боя.

## Ростер – заранее заявленный организатором состав техники, доступный для использования игроками.

## Сетап – заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

## Никнейм – имя пользователя в игре world of tanks.

# . Формат проведения турнира

## Групповой этап соревнований проводится по круговой системе. Группы формируются в зависимости от количества поданных заявок команд на участие в турнире. Группа максимум состоит из четырех команд. Две команды, занявшие два первых места в группе по сумме очков выходят в финальный этап.

## Финальный этап соревнований проводится по системе “Single Elimination”. Соперники будут определены по результатам жеребьевки.

# . Поведение игроков

## Игрокам команд необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанные ниже, предусматривается ответственность в виде дисквалификации всей команды.

## Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компаний-партнеров.

## Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

## Игроки должны соблюдать принципы честной игры и спортивного духа соревнований. Любые действия игрока, которые не соответствуют данному принципу, расцениваются как неспортивное поведение.

## Запрещается нарушение Правил игры.

## Запрещается намеренное введение в заблуждение Организатора Турнира или других игроков с использованием заведомо ложной информации.

## Запрещается использование приемов нечестной игры.

## Запрещается любая модификация клиента игры с целью получения игрового преимущества.

## Запрещаются любые договорённости между игроками и/или командами с целью получения игрового преимущества. Под сговором понимаются, но не ограничиваются ими, следующие случаи:

### Достижение договоренности, либо любая форма переговоров о результате или счете матча.

### Заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча, либо намеренная саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

## Запрещается намеренное использование любых ошибок (багов) или сбоев в работе игры с целью получения игрового преимущества.

## Дисквалификация и сроки применения санкций

### Оценка нарушений, указанных выше в настоящем Регламенте, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду, за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.

### Дисквалификация или другие санкции могут быть применены в любой момент, даже если нарушение было выявлено значительно позже самого факта нарушения Регламента.

# . Требования к командам

## Команда должна состоять из 3 игроков основного состава и максимум 1 запасных игрока. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в играх Турнира.

## Все команды Турнира должны соответствовать следующим требованиям:

### Иметь не нарушающее Правила название;

### Иметь не нарушающий Правила логотип;

### Иметь как минимум 3 игроков, соответствующих требованиям Турнира.

### Название команд, содержащие спецсимволы, а также повторяющиеся знаки препинания, будут переименованы вручную судейским составом.

### Изменения в названиях команд (даже в случае полного сохранения состава игроков без изменений) в течение всех этапов Турнира будут расцениваться как регистрация новой команды и начисление рейтинговых очков будет идти в зачёт с нуля, без учёта результатов и очков рейтинга, набранных командой с предыдущим названием.

# . Требования к игрокам и спонсорам команд

## Все игроки Турнира должны соответствовать следующим требованиям:

### Игроки должны быть старше 14 лет;

### Игроки Турнира обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Турнира, игроков и команд Турнира, Организатора Турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением Турнира;

### Игрок может состоять только в одной команде, в которой принимает участие в Турнире.

## По требованию Организатора предоставить документ, удостоверяющий личность и возраст игрока.

# . Форма проведения боев

## Форма проведения боев в рамках матча:

«до выявления победителя» - все этапы Турнира. В случае, если ни одной из команд не удалось добиться победы в матче, победитель матча будет выявлен с помощью Тай-брейка.

# . Настройки матча

## Режим боя «Встречный бой».

## Состав команды: 3 игрока.

## Время боя: 7 минут.

## Интервал между боями в рамках матча – 3 минуты.

## Матчи турнира проводятся в тренировочных комнатах со стандартным временем захвата базы режима «Встречный бой».

# . Учетные записи

## Все бои в рамках LAN-финала проводятся на специальных турнирных аккаунтах. Турнирные аккаунты предоставляет Организатор.

## Передача аккаунтов третьим лицам запрещена.

# Требования к ростеру

## Команды могут состоять из танков разных наций.

## Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.

## К участию в турнире допускаются все виды техники X уровня.

## К участию допускаются только один набор техники – 3 танка X уровня. Любые другие вариации не допускаются.

## Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе к старту матча, команде назначается техническое поражение в матче.

# Порядок выбора карт и техники на матчи и формат матча

## Официальными картами Турнира являются:

### «Химмельсдорф»;

### «Прохоровка»;

### «Рудники»;

### «Энск»;

### «Редшир»;

### «Лассвиль»;

### «Песчаная река».

## Карты играются в указанном выше порядке и повторяются при завершении последней карты из списка.

## Матчи группового этапа состоят из максимум пяти боев. Капитаны каждой команды должны запретить по одной карте. При равном счете на третьей карте играется «встречный бой».

## Финальный матч состоит из трех карт и максимум пяти боев, в которых каждая команда играет два боя за атакующую сторону и два боя за обороняющуюся сторону на первых двух картах. При равном счете на третьей карте играется «встречный бой».

## Условия победы для одной из сторон: уничтожение всей вражеской техники или захват базы за установленное время матча.

## Условия победы:

### Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в групповом этапе или 5 боев в финальном этапе;

### В случае, если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно. Это положение относится и к ситуациям, когда дальнейшее продолжение матча не сможет повлиять на исход матча, который известен досрочно.

### В случае технической ничьи (бой не состоялся из-за неполного состава команд), если команды не набрали необходимое количество побед в матче, обе команды дисквалифицируются с Турнира.

## Выбор карты:

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

##### Схема определения порядка основных карт встречи:

|  |  |
| --- | --- |
| **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 четвёртую игровую карту |  |
|  | Выбирает сторону на четвертой карте |
| Выбирает сторону на последней оставшейся карте |  |

##### 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 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 |  |

## Выбор танков:

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

##### Процесс выбора танка по этому правилу применяется для всех матчей офлайн финала:

### Игроки предоставляют информацию о технике, на которой будут играть в матче.

### 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 отсчет времени продолжительностью 30 секунд, в течение которых команды должны выбрать свои танки.

### Через 30 секунд начинается бой.

# Трансляции матчей

## Судья оставляет за собой право добавления в любой из матчей наблюдателей за одну или обе команды для обеспечения трансляции матчей. Отказ или помеха в присоединении в бой наблюдателя со стороны команд карается дисквалификацией команды.

# Переигровка

## При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры или организаторов турнира. Решение о переигровке принимает судья матча.

# Решение спорных ситуаций

## В рамках турнира, если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв, если ничейный результат сохраняется, то победитель определяется по сумме уцелевшей техники за все бои в матче.

## Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам.

## Решение по спорной ситуации, вынесенное судьей матча, является окончательным.

# Протест и обжалование

## Протест в отношении одного и того же вопроса может быть подан Организатору Турнира только единожды, за исключением случаев возникновения вновь открывшихся обстоятельств. Постоянная подача протестов (два и более раз) по одному и тому же вопросу может быть расценена как попытка получить преимущество и повлиять на решение Организатора Турнира по спорному вопросу, что является нарушением правил честной игры, определенной в настоящем Регламенте.

## Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

#  Игровой сервер

## Игры проводятся на сервере RU2. Судья оставляет за собой право смены игрового сервера. Судья обязан сообщить о смене игрового сервера капитанам команд.

# Изменение правил

## Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент изменять и модернизировать правила Регламента. Если Вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения условий Правил проведения Турнира, Вы обязуетесь следовать внесенным изменениям. Такие изменения действительны и применимы для Вашего участия в Турнире, начиная со дня начала Турнира.