

## Регламент онлайн-турнира «BCG WOT Cup»

### 1. Основные положения

1.1. Режим боя: «Стандартный бой»

1.2. Состав команды: 3 игрока.

1.3. К участию допускается только техника X уровня (в том числе наградная и акционная техника X уровня, если таковая есть у участников турнира).

1.3. Время боя: 7 минут.

1.4. Допускается использование премиум снарядов и расходников.

1.5. Интервал между боями в рамках матча — 3 минуты.

1.6. Матчи Турнира проводятся в тренировочных комнатах со стандартным временем захвата базы режима «Стандартный бой».

1.7. Турнир проводится в тренировочных комнатах. Сервер проведения указывает судья турнира непосредственно перед его началом.

1.8. Турнирная сетка составляется случайным образом.

1.9 Продвижение команд осуществляется по турнирной сетке, за продвижением которой вы можете наблюдать в Discord-канале и на сервисе [challonge.com](https://challonge.com). Все вопросы, связанные с турнирной сеткой, в письменной или устной форме задаются судье.

1.10. Система с выбыванием после поражения (Single Elimination)

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

1.12. Игра идет на личных аккаунтах

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

1.14. Весь турнир, а также чек-ин пройдет на Discord-канале (<https://discord.gg/dbcz5s2n>). Вся информация по чек-ину появится после сбора окончания этапа регистрации.

### 2. Подача заявки и условия участия

2.1. В Турнире принимают участие все команды из числа корректно подавших заявку.

2.2. Капитан регистрирует команду самостоятельно и несёт ответственность за состав, который набирает в команду.

2.3. Запрашиваемые данные используются только Организатором Турнира для корректного проведения Турнира и не подлежат разглашению.

2.4. По требованию организаторов все участники турнира должны будут пройти регистрацию в группе в соцсети ВКонтакте (<https://vk.com/bycybergame>).

2.5. К участию в чемпионате допускаются любой желающий

### **3. Требования к команде**

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

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

3.3. Команды с названиями, нарушающими Пользовательское соглашение или Правила игры, будут переименованы Организатором турнира вручную.

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

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

### **4. Учётные записи**

4.1. При использовании личных аккаунтов, запрещено:

- Нарушать правила Игры и Лицензионное соглашение.
- Передавать личные аккаунты третьим лицам.
- Использовать запрещённые модификации

<https://worldoftanks.ru/ru/news/notifications/fair-policy-update-0419/>

4.2. Организаторы оставляют за собой право проверки аккаунтов на передачу на любом из этапов Турнира.

4.3. За нарушение участником турнира пункта 3.3. он дисквалифицируется от участия в турнире.

### **5. Официальные карты турнира**

5.1. Официальный список используемых в турнире карт:

- «Химмельсдорф»;

- «Прохоровка»;
- «Утёс»;
- «Руинберг»;
- «Энск»;
- «Редшир»;
- «Ласвилль»;

## **6. Проведение турнира онлайн**

6.1. В целях сбережения здоровья участников турнира в период угрозы коронавируса, турнир будет проводиться удаленно, по интернету, онлайн.

6.2. Участники команд играют со своих домашних компьютеров

6.3. Обязательным является запись реплеев игры и демонстрация их судьям и команде противника (по требованию).

6.4. Ответственность за способность команды собраться и провести игру несет капитан команды. Он доводит до игроков место и время игры, осуществляет их координацию в бою.

## **7. Проведение отборочных игр**

7.1. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв. Проигравшая команда выбывает из турнира.

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

7.3. Если ни одной из команд не удалось выиграть 2 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей больше всего боёв.

7.4. В случае ничьей в рамках конкретного матча побеждает команда, нанесящая большее количество урона противнику.

## **8. Полуфиналы/финал**

8.1. Победа в матчах полуфиналов и финала присуждается команде, первой выигравшей 3 боя в серии максимум из 5 боёв.

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

8.3. Если ни одной из команд не удалось выиграть необходимое количество боёв в матче по причине ничейного результата, назначается тай-брейк на карте «Химмельсдорф»

8.4. Все матчи полуфиналов/финала будут показаны на стриме.  
Начинать матчи без команды судьи запрещено.

8.5. Все участникам полуфиналов /финала необходимо находиться в Discord-канале.

## **9. Выбор карты**

9.1. В отборочных матчах и матчах четвертьфинала карты определяет судья.

9.2. В матчах полуфиналов/финала карты определяются путём банов капитанами команд. Каждая команда поочередно банит по одной карте из предложенных в п.5.1 до тех пор, пока не останется 1 карта. Первой выбирает команда, находящаяся выше по сетке.

9.3. Выбор респауна оставшейся после банов карты первыми осуществляется броском монетки

## **10. Запрещено**

- Любые действия, противоречащие данным Правилам, а также Пользовательскому соглашению массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks.

- Оскорбления в адрес противников, «тиммейтов», администрации и других участников соревнований.

- Отправлять избыточные сообщения «Флуд» в каналах Discord.

- Неспортивное поведение. Неспортивное поведение определяется судьей матча или главным судьей. Включает в себя просмотр трансляций турнира, принятие подсказок со стороны и т.п.

## **11. Технические проблемы**

11.1. При потере соединения всех игроков с сервера назначается переигровка.

11.2. При потере соединения одного игрока непосредственно при запуске игры назначается переигровка.

11.3. Вылет игрока по ходу игры без восстановления соединения считается поражением или переигровкой на усмотрение его оппонента.

## **12. Разрешение споров**

12.1. Вопросы, неурегулированные Регламентом Турнира, разрешаются Организатором турнира.

12.2. Жалобы, связанные с судейством и организацией матчей, подаются в произвольной письменной форме Главному судье Турнира не позднее 10 минут после окончания матча. При этом участник должен заявить о намерении подать жалобу. Жалоба рассматривается Главным судьей Турнира в минимально возможный срок;

12.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала и во время Турнира, сохраняя при этом спортивную составляющую и принципы «честной игры» и справедливости.

12.4. Апелляция на решение Главного судьи по жалобе участника подается в произвольной письменной форме и рассматривается Организатором турнира