

Регламент чемпионата «Танковый футбол – 2016»

Структура чемпионата

Чемпионат проводится в несколько этапов:

- 1) первый групповой этап;
- 2) второй групповой этап;
- 3) первый этап плей-офф;
- 4) второй этап плей-офф;
- 5) финальный этап.

Все зарегистрированные команды участвуют в первом групповом этапе и распределяются по группам, количество команд в которых не может превышать 10.

Места в турнирной таблице группы распределяются в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- за победу команда получает три очка;
- за поражение команда не получает очков.

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

- по результатам всех личных встреч между соперничающими командами;
- по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах онлайн-части.

При равенстве всех этих показателей в случае взятия призового места все спорящие команды получают приз согласно занятому месту либо переходят во второй групповой этап.

Во второй групповой этап допускаются команды, занявшие в своей группе места с 1-го по 3-е.

Все команды, занявшие с 1-го по 3-е место в своей группе в первом групповом этапе, участвуют во втором групповом этапе и распределяются по группам, количество команд в которых не может превышать 10.

Места в турнирной таблице группы распределяются в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- за победу команда получает три очка;
- за поражение команда не получает очков.

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

- по результатам всех личных встреч между соперничающими командами;

- по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах онлайн-части.

При равенстве всех этих показателей в случае взятия призового места все спорящие команды получают приз согласно занятому месту либо переходят в первый этап плей-офф.

В первый этап плей-офф допускаются команды, занявшие в своей группе 1-е и 2-е места.

Все команды, занявшие 1-е и 2-е места в своей группе во втором групповом этапе, участвуют в первом этапе плей-офф и распределяются по плей-офф, количество команд в которых не может превышать 128.

Сетка плей-офф генерируется случайным образом.

Во второй этап плей-офф допускаются команды, занявшие 1-е место в своём плей-офф.

Все команды, занявшие 1-е место в своём плей-офф в первом этапе плей-офф, участвуют во втором этапе плей-офф и распределяются по 4 плей-офф, количество команд в которых не может превышать 128.

В групповой этап финального этапа допускаются 4 победителя второго этапа плей-офф.

4 победителя группового этапа финального этапа проводят игры каждый с каждым.

Места в турнирной таблице группы распределяются в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче:

- за победу команда получает три очка;
- за поражение команда не получает очков.

При одинаковом количестве очков у двух и более команд места в турнирной таблице определяются по результатам всех личных встреч между соперничающими командами. При равенстве всех этих показателей назначается дополнительный матч.

В плей-офф финального этапа допускаются команды, занявшие в своей группе 1-е и 2-е места.

2 команды RU-региона и 2 команды EU-региона участвуют в плей-офф финального этапа и сеются в полуфиналы по следующей схеме: 1-е место группового этапа финального этапа RU-региона против 2-го места группового этапа финального этапа EU-региона; 2-е место группового этапа финального этапа RU-региона против 1-го места группового этапа финального этапа EU-региона.

Правила проведения матчей

Победителем матча считается команда, первой одержавшая 1 победу в серии максимум из 1 боя. Данное правило действует все этапы турнира до групповой части финального этапа включительно. Начиная с плей-офф финального этапа, победителем матча считается команда, первой одержавшая 2 победы в серии максимум из 3 боёв.

Интервал между матчами в рамках группового этапа составляет 3 минуты.

Условия победы в матче

Победителем в бою считается команда, первой забившая 3 гола в ворота противника либо забившая больше голов в ворота противника за отведённое время боя.

Максимальная продолжительность боя — 7 минут.

В случае если за установленное время боя ни одна из команд не смогла забить гол в ворота противника либо счёт по голам равный, победитель выявляется в дополнительное время.

Победителем боя в дополнительное время считается команда, первой забившая гол в ворота противника, либо первой набравшая 100 очков, удерживая мяч на половине поля противника, либо набравшая большее количество очков, удерживая мяч на половине поля противника за установленное дополнительное время.

Максимальное дополнительное время — 4 минуты.

В случае если победитель не был выявлен за дополнительное время, матч переигрывается в полном объёме.

Если в ходе матча происходит технический сбой, матч переигрывается в полном объёме, независимо от результатов уже проведённых боёв. Техническим сбоем считается случай, когда результаты боя не пришли на страницу чемпионата, не создались игровые комнаты либо произошло падение сервера.

Допускается использование любого снаряжения.

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

Регистрация на чемпионат

Регистрация на турнир проходит с 30 мая по 15 июня.

Команда должна состоять минимум из 3 игроков основного состава. Команда, состоящая менее чем из 3 игроков, не допускается к участию в играх турнира.

Игрок может состоять только в одной команде.

В названии команды не допускается использование спецсимволов и повторяющихся знаков препинания. Командам, нарушившим это правило, может быть отказано в участии в турнире. Команды с названиями, нарушающими Пользовательское соглашение или Правила игры, будут переименованы организатором турнира вручную.

Количество участвующих команд в турнире не ограничено.

Первый и второй групповые этапы будут проходить в трёх временных зонах: по московскому (UTC+3), омскому (UTC+6) и якутскому времени (UTC+9).

Периферии, доступные для регистрации в каждой из временных зон:

- Московское время (UTC+3): RU1, RU2, RU3, RU5, RU6, RU7.
- Омское время (UTC+6): RU4.
- Якутское время (UTC+9): RU8.

Команда при регистрации может выбрать любую из доступных периферий, однако если количество заявок на какую-либо из периферий будет значительно превышать количество заявок на другие периферии, то Организатор турнира оставляет за собой право перенести часть команд на менее загруженную периферию той же временной зоны.

Расписание турнира

Первый групповой этап

Все зарегистрированные команды будут разделены на 3 игровых дня: 17, 18 и 19 июня.

Первый матч группового этапа будет начинаться не раньше 20:00 и не позже 20:21 по местному времени соответствующей временной зоны.

Последний матч группового этапа будет начинаться не раньше 22:12 и не позже 22:48 по местному времени соответствующей временной зоны.

Все матчи группового этапа каждой из зарегистрировавшихся команд проходят в один день.

Точное расписание матчей первого группового этапа будет опубликовано после завершения регистрации.

Второй групповой этап

Все квалифицировавшиеся будут разделены на 2 игровых дня: 23 и 24 июня.

Первый матч группового этапа будет начинаться не раньше 20:00 и не позже 20:21 по местному времени соответствующей временной зоны.

Последний матч группового этапа будет начинаться не раньше 22:12 и не позже 22:48 по местному времени соответствующей временной зоны.

Все матчи группового этапа каждой из зарегистрировавшихся команд проходят в один день.

Точное расписание матчей второго группового этапа будет опубликовано после завершения первого группового этапа.

Первый этап плей-офф пройдет 2 июля. Время начала первого матча — 13:00 (МСК) для всех временных зон.

Второй этап плей-офф пройдет 3 июля. Время начала первого матча — 13:00 (МСК) для всех временных зон.

Финальный этап пройдет 9 июля. Время начала первого матча — 16:00 (МСК) для всех временных зон.

Спорные ситуации

Командам, нарушившим регламент, присуждается техническое поражение.

Решения по спорным ситуациям выносит исключительно организатор турнира. О решении организатор обязан сообщить обеим командам на официальном форуме.

Организатор турнира оставляет за собой право изменять регламент с предварительным оповещением на официальном форуме с указанием добавленных пунктов.

Жалобы на нарушения Правил игры (например, на оскорбления) принимаются только через внутриигровую систему.

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

Призовой фонд

Финальный этап:

- 1-е место — 2600 \$ на команду и медаль чемпиона.
- 2-е место — 1200 \$ на команду.
- 3-е и 4-е места — по 600 \$ на команду.

Второй этап плей-офф:

- 1-е место — 1 год премиум аккаунта + танк Type 59 + квалификация в финальный этап + медаль финалиста.
- 2–64-е места — 3 дня премиум аккаунта.

Первый этап плей-офф:

- 1-е место — 1 день премиум аккаунта + квалификация во второй этап плей-офф.
- 2–64-е места — 1 день премиум аккаунта.

Второй групповой этап:

- 1-е место — личный резерв: +100% боевого опыта на 2 часа + квалификация в первый этап плей-офф + медаль победителя группового этапа.
- 2-е место — личный резерв: +100% боевого опыта на 1 час + квалификация в первый этап плей-офф.
- 3-е место — личный резерв: +50% боевого опыта на 2 часа.
- 4-е место — личный резерв: +50% боевого опыта на 1 час.
- 5-е место — личный резерв: +50% боевого опыта на 1 час.
- 6-е место — личный резерв: +50% боевого опыта на 1 час.

Первый групповой этап:

- 1-е место — личный резерв: +200% опыта экипажа на 2 часа + квалификация в первый этап плей-офф + медаль победителя группового этапа.
- 2-е место — личный резерв: +200% опыта экипажа на 1 час + квалификация в первый этап плей-офф.
- 3-е место — личный резерв: +100% опыта экипажа на 2 часа.
- 4-е место — личный резерв: +50% опыта экипажа на 4 часа.
- 5-е место — личный резерв: +50% опыта экипажа на 4 часа.
- 6-е место — личный резерв: +50% опыта экипажа на 4 часа.

Регистрация в чемпионате и один завершённый бой:

- медаль участника чемпионата.

Призы начисляются в течение 14 дней после завершения чемпионата.