



Регламент турнира «Абсолютное превосходство — VII»

1. Понятия и определения

- 1.1.1. Турнир «Абсолютное превосходство» (далее — Турнир) — соревнования, проводимые Wargaming Group Limited среди пользователей массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks (далее — Игра) по всему миру.
- 1.1.2. «Абсолютное превосходство», или Турнир, проводится Организатором Турнира в странах СНГ согласно настоящим Правилам проведения с 1 октября 2016 года по 6 ноября 2016 года.
- 1.1.3. Организатор Турнира, или Организатор, — Wargaming Group Limited, юридический адрес: 105, Agion Omologiton Avenue, Nicosia 1080, Кипр, или иное лицо, организующее проведение Турнира (части Турнира) согласно настоящему Регламенту в странах СНГ по заказу компании Wargaming Group Limited.
- 1.1.4. Регламент, или Правила проведения Турнира, или Правила, — правила, изложенные в настоящем документе, согласно которым проводится Турнир.
- 1.1.5. Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.
- 1.1.6. Wargaming Group Limited — компания, которая совместно с её дочерними и аффилированными лицами является разработчиком, владельцем и оператором Игры и проводит Турнир с целью привлечения внимания пользователей к Игре.
- 1.1.7. Пользовательское соглашение, Правила игры — документы, регулирующие основные правила и требования пользования массовой многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks.
- 1.1.8. Слот — право команды на участие в Турнире, предоставляемое Организатором Турнира.
- 1.1.9. Слот в команде — место в команде, которое может занять игрок.
- 1.1.10. Игрок — участник команды, заявленный в регистрационной форме на участие команды.
- 1.1.11. Участник — любой игрок, включая Капитана, принимающий участие в Турнире.
- 1.1.12. Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире.
- 1.1.13. Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.
- 1.1.14. Игра — массовая многопользовательская онлайн-игра World of Tanks.
- 1.1.15. Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.

- 1.1.16. 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.
- 1.1.17. Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков команд в начале боя.
- 1.1.18. Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя.
- 1.1.19. Ростер — совокупность используемого в боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем.
- 1.1.20. Сетап матча — заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

1.2. Изменения настоящих Правил

- 1.2.1. Организатор имеет право в одностороннем порядке внести изменения в настоящие Правила в будущем. Любые дополнения и/или изменения к настоящим Правилам в случае наличия противоречий будут иметь преимущественную силу над настоящими Правилами.
- 1.2.2. Если Вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения условий Правил, Вы обязуетесь следовать внесенным изменениям и такие изменения действительны и применимы для Вашего участия в Турнире, начиная со дня начала Турнира.

2. Правила турнира

2.1. Настройки матча:

- ✓ Режим боя — стандартный.
- ✓ Состав команды: 14 человек.
- ✓ Время боя — 10 минут.
- ✓ Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая все танки противника.

2.2. Требования к ростеру:

- ✓ Команды могут состоять из танков разных наций.
- ✓ Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения.
- ✓ К участию в чемпионате допускается любая техника без ограничений по нации и уровню.
- ✓ Если команда вошла в комнату боя в неполном составе и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе, команда начинает бой в неполном составе.

2.3. Список карт турнира:

- ✓ «Карелия»;
- ✓ «Ласвилль»;

- ✓ «Линия Зигфрида»;
- ✓ «Малиновка»;
- ✓ «Монастырь»;
- ✓ «Мурованка»;
- ✓ «Песчаная река»;
- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Рыбацкая бухта»;
- ✓ «Рудники»;
- ✓ «Руинберг»;
- ✓ «Степи»;
- ✓ «Утёс»;
- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Энск».

2.4. Игровой сервер

2.4.1. Первый этап (Групповой раунд + Плей-офф):

- ✓ Зона А — RU8.
- ✓ Зона В — RU2.
- ✓ Зона С — RU1.
- ✓ Зона D — RU5.
- ✓ Зона Е — RU7.

2.4.2. Второй этап:

- ✓ Групповой этап — RU2.

2.4.3. Финальный этап:

- ✓ Финальный этап — RU2.

2.5. Организатор оставляет за собой право сменить игровой сервер, предварительно уведомив игроков на официальном форуме в разделе турнира.

3. Переигровка

3.1. При возникновении проблем технического характера на стороне сервера Игры и при условии, что ни у одной из команд нет явного преимущества, бой может быть переигран. Решение о переигровке принимает судья матча. Судья матча оставляет за собой право присудить победу той или иной команде в рамках конкретного боя по результатам просмотренной записи боя.

3.2. Если в ходе матча происходит технический сбой, матч переигрывается в полном объёме, независимо от результатов уже проведённых боёв.

3.3. Под преимуществом понимаются, в частности, следующие факторы:

- ✓ обнаруженные танки противника;
- ✓ нанесённый урон;

- ✓ очки захвата базы.

4. Призовой фонд турнира*

4.1. Финальный этап (16 команд):

- ✓ 1-е место — 10 000 \$ на команду.
- ✓ 2-е место — 5000 \$ на команду.
- ✓ 3–4-е места — 150 000 ед. игрового золота и 5400 дней премиум аккаунта на команду.
- ✓ 5–8-е места — 75 000 ед. игрового золота и 2700 дней премиум аккаунта на команду.
- ✓ 9–16-е места — 75 000 ед. игрового золота и 1350 дней премиум аккаунта на команду.

4.2. Второй этап (16 команд):

- ✓ 3–4-е места в группах второго этапа — 30 000 ед. игрового золота и 450 дней премиум аккаунта на команду.

4.3. Первый этап (плей-офф):

- ✓ 2-е место — 15 000 ед. игрового золота на команду.
- ✓ 3–4-е места — 6000 ед. игрового золота на команду.
- ✓ 5–8-е места — 3000 ед. игрового золота на команду.
- ✓ 9–16-е места — 1500 ед. игрового золота на команду.

* Игровое золото и премиум аккаунт делятся на всех участников команды в равных долях, в зависимости от состава команды.

4.4. Шоу-матч:

- ✓ Победитель шоу-матча — 1000 \$ на команду.

5. Требования к командам

- 5.1. Принимая участие в настоящем Турнире, каждый игрок подтверждает, что он принимает и полностью соглашается с условиями настоящих Правил, 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.
- 5.2. Турнир предусматривает получение победителями Турнира призов только при выполнении условий, изложенных в настоящих Правилах и соответствии требованиям, указанным в настоящем пункте Правил. От игроков Организатор может потребовать предоставить письменное подтверждение принятия настоящих Правил.
- 5.3. Настоящий текст Правил не является публичной офертой.
- 5.4. К участию в турнире допускаются все игроки World of Tanks без ограничений.
- 5.5. Команда должна состоять минимум из 14 игроков основного состава и до 6 запасных игроков. Суммарное количество игроков основного и запасного составов не должно превышать 20. Команда, состоящая менее чем из 14 игроков, не допускается к участию в турнире.
- 5.6. Один игрок может быть заявлен только в одну команду.
- 5.7. Название команды должно соответствовать Правилам игры.
- 5.8. Командам, чье название нарушает пункт 2.4 Регламента, может быть отказано в участии в турнире без уведомления.
- 5.9. Любые изменения в составе команды после начала турнира невозможны.

6. Ограничения при участии в Турнире

- 6.1. В Турнире могут принимать участие лица, достигшие 18 лет. В случае если лицу не исполнилось 18 лет, данное лицо вправе участвовать в Турнире только при условии, что родители или опекуны такого лица согласны на его участие в Турнире на условиях, установленных настоящими Правилами. Лица младше 12 лет не могут принимать участие в Турнире.
- 6.2. Организатор вправе потребовать предоставления такого согласия в любой момент. В случае не предъявления такого документа лицом, желающим принять участие в Турнире, или игроком, ранее допущенным к участию в Турнире без предъявления такого документа, Организатор имеет право не допускать такое лицо до участия в Турнире или дисквалифицировать таких лиц и не допустить участие результатов таких лиц в подведении итогов Турнира, если указанные документы не будут предоставлены Организатору до истечения времени проведения Турнира по требованию Организатора.
- 6.3. В Турнире не имеют право принимать участие лица, связанные напрямую или косвенно с организацией Турнира (например, но не ограничиваясь, сотрудники Организатора, иные контрагенты Организатора, лица, имеющие отношение к организации предоставления призов для настоящего Турнира и пр.).

7. Структура турнира

7.1. Турнир проводится в три этапа:

- ✓ Первый — отборочный (групповой раунд + плей-офф);
- ✓ Второй — групповой раунд;
- ✓ Финальный — плей-офф.

7.2. Система распределения очков в групповых раундах

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

- ✓ за победу — 3 очка;
- ✓ ничью — 1 очко;
- ✓ за поражение — 0 очков.

7.2.2. 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 наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв в личных встречах между соперничающими командами;
- ✓ по наибольшему количеству выигранных боёв;
- ✓ по наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв во всех матчах Турнира;
- ✓ по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах турнира.

* В случае дисквалификации команды в течение Турнира набранные ею очки, а также очки соперников, набранные в боях с ней, не будут учитываться при подсчёте положения команд в итоговой турнирной таблице Турнира.

7.3. Время проведения

7.3.1. Регистрация на турнир

- ✓ Открытие регистрации — 1 октября.
- ✓ Закрытие регистрации — 11 октября в 23:59 по московскому времени.

* Командам, не подтвердившим свой состав до окончания регистрации, будет отказано в участии в Турнире.

7.3.2. Регистрация проходит в пяти временных зонах

- ✓ Зона А — 15:00 (МСК).
- ✓ Зона В — 18:00 (МСК).
- ✓ Зона С — 21:00 (МСК).
- ✓ Зона D — 21:30 (МСК).
- ✓ Зона Е — 22:00 (МСК)..

7.3.3. Этапы турнира

- ✓ С 13 по 16 октября — Первый этап (групповой раунд).
- ✓ С 20 по 23 октября — Первый этап (плей-офф);

- ✓ С 29 по 30 октября — Второй этап (групповой раунд).
- ✓ С 5 по 6 ноября — Финальный этап (плей-офф).

8. Первый этап

- 8.1. Первый этап состоит из двух раундов: групповой раунд и плей-офф.
- 8.2. Команды в первом (отборочном) этапе распределяются по группам случайным образом.
- 8.3. В плей-офф допускаются команды, занявшие места с 1-го по 4-е в своей группе. При одинаковом количестве очков и показателей из п. 3.2 Правил у двух и более команд все спорящие команды переходят в стадию плей-офф.
- 8.4. Раунд плей-офф каждой из зон делится на части в зависимости от количества квот, выдаваемых во второй этап. Зона А и В — 4 части, зоны С, D и E — 8 частей соответственно.
- 8.5. Все матчи первого (отборочного) этапа состоят максимум из 5 боёв. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы. В случае если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в матче победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв. В случае ничейного результата в рамках конкретного матча стадии плей-офф первого (отборочного этапа), то обе команды считаются проигравшими.
- 8.6. Квоты во второй (групповой) этап
 - ✓ Зона А и В — 4 команды (4 победителя каждого из плей-офф).
 - ✓ Зоны С, D и E — по 8 команд (8 победителей каждого из плей-офф).

9. Второй (групповой) этап

- 9.1. 32 команды, вышедшие из плей-офф первого этапа, распределяются на 8 групп по 4 команды в каждой.
- 9.2. Команды распределяются по группам по следующей схеме: в каждую группу попадает по одной случайной команде из зон А или В и по одной случайной команде из зон С, D и E.
- 9.3. Матч второго (группового) этапа состоит максимум из 7 боёв. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 4 победы. В случае если ни одной из команд не удалось выиграть 4 боя в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
- 9.4. В финальную часть турнира проходят 2 команды из каждой группы, набравшие наибольшее количество очков.

10. Финальный этап

- 10.1. Финальный этап проводится по системе плей-офф.
- 10.2. Команды по результатам второго этапа распределяются в сетку финального этапа следующим образом:
- ✓ A1 против B2;
 - ✓ B1 против C2;
 - ✓ C1 против D2;
 - ✓ D1 против E2;
 - ✓ E1 против F2;
 - ✓ F1 против G2;
 - ✓ G1 против H2;
 - ✓ H1 против A2.
- 10.3. Формат проведения матчей финального этапа и шоу-матча:
- ✓ Матчи 1/8 и 1/4 проводятся автоматической системой проведения турниров.
 - ✓ Матчи полуфинала, финала и шоу-матча проводятся в тренировочных комнатах. Все матчи проходят в формате «один бой — одна карта».
 - ✓ Шоу-матч проводится после матча финала. В шоу-матче принимает участие победитель Турнира RU-кластера и победитель Турнира EU-кластера.
 - ✓ Матчи 1/8, четвертьфинала, полуфинала и шоу-матча состоят максимум из 7 боёв. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 4 победы.
 - ✓ Матч финала состоит максимум из 9 боёв. Победителем матча считается команда, первой одержавшая 5 побед.
 - ✓ В случае если ни одной из команд не удалось выиграть 5 (4 боя в матче 1/8, четвертьфинала, полуфинала и шоу-матча) боев в матче, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боёв.
 - ✓ В случае ничейного результата в рамках конкретного матча стадии 1/8, четвертьфинала и полуфинала (финального этапа), назначается переигровка всего матча на карте "Степи".
 - ✓ В случае равенства количества побед в матче финала, шоу-матча проводится тай-брейк для выявления победителя матча.
 - ✓ В случае если в матче тай-брейка победитель не установлен (последняя единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), матч тай-брейка переигрывается.
- 10.4. Карты в рамках полуфинала, финала и шоу-матча определяются путём поочерёдного вычёркивания карт капитанами команд. Кто из капитанов вычёркивает и выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки. Монетку подбрасывает судья матча. Команды вычёркивают по одной карте, по одному разу каждая.
- 10.5. Схема определения порядка основных карт встречи в рамках полуфинала и шоу-матча против победителя EU-кластера:
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает первую карту).
 - ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает вторую карту).

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает третью карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает четвертую карту).
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает пятую карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает шестую карту).
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает седьмую карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает восьмую карту).
- ✓ Команда В выбирает карту для седьмого боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для шестого боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает карту для пятого боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для четвёртого боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает карту для третьего боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для второго боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает респаун на оставшейся карте, и эта карта играет первой.

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

- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает первую карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает вторую карту).
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает третью карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает четвертую карту).
- ✓ Команда А — выигравшая жребий (вычёркивает пятую карту).
- ✓ Команда В — проигравшая жребий (вычёркивает шестую карту).
- ✓ Команда В выбирает карту для девятого боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для восьмого боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает карту для седьмого боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для шестого боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает карту для пятого боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для четвёртого боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает карту для третьего боя, команда А выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда А выбирает карту для второго боя, команда В выбирает респаун на этой карте.
- ✓ Команда В выбирает респаун на оставшейся карте, и эта карта играет первой.

- 10.7. Команды, прошедшие в финальный этап Турнира, должны предоставить Организаторам Турнира логотип команды для трансляции. Размер логотипа должен составлять минимум 800 × 800 пикселей, или следует предоставить логотип в векторном формате.
- 10.8. Логотип должен быть выслан в течение 48 часов после выхода команды в финальный этап турнира.
- 10.9. Если команда не высылает логотип Организаторам, Организаторы Турнира оставляют за собой право выбрать логотип для команды самостоятельно.
- 10.10. Порядок организации матчей полуфинала и финала:
- ✓ Дата и время проведения матча указываются в расписании на странице Турнира.
 - ✓ Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
 - ✓ Не менее чем за 30 минут до старта матча игроки получают приглашения в тренировочную комнату. Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до старта. После входа в тренировочную комнату капитанов команд, независимо от того, вошла ли остальная команда, происходит выбор карт. Затем судья выставляет нужную карту в тренировочной комнате и ожидает от капитанов список техники на бой.
 - ✓ В течение 3 минут список техники отправляются судье в приватный канал в клиенте игры. После подтверждения от судьи о получении составов от обеих команд в течение 2 минут происходит выставление техники и подтверждается готовность команд.
 - ✓ Судья матча принимает решения согласно положениям настоящего Регламента и доводит их до сведения команд. В ситуациях, не описанных в настоящем Регламенте, судья имеет право разрешить ситуацию по своему усмотрению.
 - ✓ Тренировочная комната создаётся судьёй матча.
 - ✓ Перерыв между боями в матче не должен превышать 2 минуты. Перерыв в матче между картами не должен превышать 3 минуты. Перерыв между последней картой и тай-брейком не должен превышать 2 минуты. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.
 - ✓ В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями команда получает техническое поражение в бою.
 - ✓ В случае если игрок или игроки обеих команд не готовы в указанный перерыв, обеим командам присуждается техническое поражение в бою.
 - ✓ В случае технического поражения команде-сопернику зачисляется победа в рамках этого боя. Если обе команды получили техническое поражение, очки победы получает каждая из команд.
 - ✓ Сигнал к началу боя даёт судья матча посредством чата в тренировочной комнате.
 - ✓ Судья фиксирует результат матча и доводит его до сведения команд.

11. Тай-брейк

- 11.1. Если счёт по картам между командами в матче равный, победитель матча будет выявлен на тай-брейке — один бой в режиме «Атака/Оборона».
- 11.2. Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя в случае, если обе команды не набрали количество очков достаточного для победы на картах всех онлайн-этапов.
- 11.3. Команда-хозяин тай-брейка — команда, выигравшая самый быстрый бой.
- 11.4. Если ни одна из команд не одержала самую быструю победу в матче (матч закончился со счётом 0:0), команда-хозяин определяется случайно.

- 11.5. Команда-хозяин выбирает респаун на карте тай-брейка.
- 11.6. Раунд (один бой) тай-брейка проходит в соответствии со стандартными правилами режима «Атака/Оборона» (оборона одной команды и атака другой). Победа команде также присуждается по стандартным правилам.
- 11.7. Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.
- 11.8. Система тай-брейка в групповом этапе используется только при необходимости определить победителя в случае ничейного результата по итогам матча между командами, претендующими на выход в финальный этап.
- 11.9. Тай-брейк проводится на карте «Утёс».

12. Трансляции матчей

- 12.1.1. Все права на аудио- и видеозаписи матчей турнира принадлежат Организатору Турнира (далее — Видео). Организатор Турнира может передать права на доведение всех или некоторых Видео иным лицам, в том числе командам. Формат использования Видео третьими лицами должен быть согласован с Организатором Турнира до матча, запечатлённого на соответствующем Видео.
- 12.1.2. Команды, чьи матчи будут запечатлены на Видео, доводимом до всеобщего сведения, должны быть готовы и находиться на своих местах не позднее чем за 30 минут до официального времени старта матча. Если команда не готова к указанному времени, это может быть расценено как намеренная задержка, в связи с чем команда может быть привлечена к ответственности согласно правилам Регламента.
- 12.1.3. Для исключения возможности нечестной игры доведение до всеобщего сведения даже в live-режиме осуществляется с задержкой в 7 минут от реального времени проведения матча.
- 12.1.4. В любом из этапов Турнира Организатором предусмотрена возможность ведения трансляции. Организатор оставляет за собой право добавления наблюдателей в матчи, которые будут транслироваться.
- 12.1.5. Стримеры будут приглашены в тренировочную комнату вместе с игроками. Задержка трансляции будет составлять 10 минут. Аккаунты наблюдателей могут быть добавлены в команду. В системе автоматического проведения турнира может быть предусмотрен слот для стримера. Использование этого слота кем-то, кроме стримера будет расценено как грубое нарушение Регламента, и команда будет дисквалифицирована.
- 12.1.6. Организатор Турнира оставляет за собой право добавления представителя судейского комитета для записи голосового чата команд. В дальнейшем записи голосового чата могут быть использованы для подготовки видеоматериалов.

13. Поведение игроков

13.1.1. Поведение

13.1.1.1. Игрокам команд Турнира необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанных ниже, предусматривается дисквалификация команды.

13.1.2. Оскорбления

13.1.2.1. Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming Group Limited и его работников, компаний-партнёров.

13.1.3. Нецензурная лексика

13.1.3.1. Запрещается использование нецензурной лексики в любой форме во время трансляций всех матчей, проводимых Организатором Турнира, с участием команд.

13.1.4. Спам

13.1.4.1. Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

13.1.5. Неспортивное поведение

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

13.1.6. Нарушения правил игры

13.1.6.1. Запрещается нарушение Правил игры.

13.1.7. Обман, жульничество

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

13.1.8. Нечестная игра

13.1.8.1. Запрещается использование приёмов нечестной игры.

13.1.9. Использование чужого аккаунта

13.1.9.1. Запрещается участие в матчах с использованием аккаунта, принадлежащего другому игроку.

13.1.10. Модификации клиента Игры

13.1.10.1. Запрещается использование запрещённых модификаций клиента Игры (программное обеспечение).

13.1.11. Сговор

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

- ✓ достижение договорённости либо любая форма переговоров о результате или счёте матча;
- ✓ заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча либо намеренное саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

13.1.12. Неполадки Игры

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

13.1.13. Приемлемое поведение

13.1.13.1. Игроки должны демонстрировать высокий уровень профессионализма при общении с игроками других команд, зрителями, персоналом и Организатором Турнира.

13.1.13.2. Организатор Турнира оставляет за собой право дисквалифицировать игроков, которые ведут себя неподобающим образом или проявляют излишнюю агрессию.

13.1.14. Дисквалификация и сроки применения видов ответственности

13.1.14.1. Оценка нарушений, указанных выше в п. 2, осуществляется Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду за нарушение настоящих Правил проведения Турнира.

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

14. Протест и обжалование

- 14.1.1. Протест или обжалование какой-либо ситуации либо нарушения Регламента, не связанного непосредственно с Правилами игры, должны быть поданы Организатору Турнира посредством направления жалобы в специальную тему на официальном форуме. Все протесты, поданные посредством других каналов связи с Организатором Турнира либо от третьих лиц, рассмотрены не будут.
- 14.1.2. 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 раза и более) 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, определённой в Регламенте.
- 14.1.3. Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

15. Порядок получения призов

- 15.1. Денежный приз, заработанный командой в Турнире, будет выплачиваться Организатором Турнира на предоставленные Капитаном команды PayPal аккаунты каждого игрока (для граждан Беларуси, Украины и Турции: на предоставленные капитаном команды банковские счета, открытые в долларах США, каждого игрока). Капитан команды предоставляет необходимую информацию в течение одной недели с момента завершения Турнира. Все игроки команды, принимая участие в Турнире, подтверждают, что они принимают и выражают свое явное согласие на то, что приз, подлежащий выплате их команде, перечисляется на реквизиты, указанные капитаном их команды. Все банковские комиссии, удержания, вычеты, налоги, включая подоходный налог, и любые другие издержки, связанные с выплатой приза, команда и каждый из игроков этой команды, принимающий участие в Турнире и выигравший данный приз, несут самостоятельно. При возникновении споров относительно выплаты приза все претензии команды или ее игроков решаются самостоятельно без привлечения Организаторов Турнира.
- 15.2. С момента списания приза с PayPal аккаунта/банковского счета Организатора Турнира на перечисление призовых сумм, Организатор Турнира считается выполнившим свои обязательства по переводу призовых сумм команде и не несет ответственность за любые последствия указания капитаном команды сведений, необходимых для перечисления приза, которые являются недействительными, недостоверными, неполными либо сведениями о реквизитах третьих лиц.
- 15.3. Получение призов обусловлено соблюдением командой и каждым отдельным игроком команды любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящих Правил. Игрок (-и) турнира, а также родители или опекуны игроков команды, в случае если игрок-победитель является несовершеннолетним, несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы, не обозначенные в настоящих Правилах.

- 15.4. Для получения денежного приза капитану команды требуется предоставить следующую информацию:
- ✓ действительный PayPal аккаунт каждого игрока команды/банковские реквизиты (только для граждан Беларуси, Украины и Турции);
 - ✓ Наименование получателя средств (бенефициара) как зарегистрирован в банке (Beneficiary name);
 - ✓ Полное наименование банка получателя (Beneficiary bank name);
 - ✓ Получатель / Beneficiary Name;
 - ✓ Банк Получателя (Наименование, Город) / Beneficiary's Bank;
 - ✓ SWIFT Банка Получателя / Beneficiary Bank SWIFT;
 - ✓ Расчетный счет Получателя/ Beneficiary's Account;
 - ✓ Банк-Корреспондент (Наименование) / Correspondent Bank;
 - ✓ SWIFT Банка Корреспондента / Correspondent Bank SWIFT;
 - ✓ Корреспондентский Счет/ Correspondent Account.
- 15.5. Денежные призы выплачиваются в течение четырех недель с момента завершения Турнира, но в любом случае не ранее предоставления капитаном команды платежных реквизитов каждого игрока в полном объеме.
- 15.6. Все переводы будут осуществляться в долларах США (USD).
- 15.7. Несвоевременное, неполное, неточное, недостоверное предоставление или непредоставление указанной в настоящем пункте информации будет расцениваться как нарушение настоящих Правил. В этом случае Организатор Турнира не несет ответственность за ненадлежащее выполнение своих обязательств по перечислению призовых сумм.
- 15.8. Вся информация по платежам должна быть предоставлена по адресу:
wargaming.net_league@wargaming.net.
- 15.9. Иные игровые призы, включая виртуальные медали, предоставляются игрокам в течение 28 календарных дней с момента завершения Турнира.
- 15.10. Победители и каждый победитель в отдельности соглашается, что Организатор, сотрудники Организатора, не несут ответственности в связи с принятием/получением приза, присужденного в рамках Турнира.
- 15.11. Получение победителями призов обусловлено соблюдением ими любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящих Правил. Победитель (-и), а также их родители или опекуны, в случае если игрок является несовершеннолетним, несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы, не обозначенные в описании призов.

16. Информация, предоставляемая в рамках Турнира

- 16.1. 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 перечисления 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 нами автоматически.
- 16.2. Организатор Турнира имеет право дисквалифицировать любого игрока в случае предоставления последним неверной информации или предоставления неполной информации.

17. Ограничение ответственности Организатора Турнира

- 17.1. Организатор Турнира не несет ответственности за какие-либо действия третьих лиц.
- 17.2. Организатор Турнира возмещает Участникам Турнира только прямые убытки, вызванные виновными действиями Организатора Турнира.
- 17.3. Организатор Турнира освобождается от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение своих обязательств, если исполнение оказалось невозможным вследствие обстоятельств непреодолимой силы.