



Wargaming.net League

2-й Сезон, 2016 – 2017 гг.

Правила проведения турнира. Золотая Серия

Содержание

1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1.1. Определение терминов

1.2. Действие Правил

1.3. Запрет раскрытия внутренней информации

1.4. Дополнительные соглашения

1.5. Условия контракта

1.6. Турнирные и менеджерские выплаты

1.7. Контактные данные Администрации

1.7.1 Схема коммуникации игроков и команд с администрацией WGL

1.8. Трансляции игры

1.9. Игровые

аккаунты

1.9.1 Правила по использованию аккаунтов

1.10. Крайние сроки

2. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ И ВЛАДЕНИЕ СЛОТОМ ТУРНИРА

2.1. Определение терминов

2.2. Требования к командам

2.2.1. Изменение названия Команды

2.2.2. Изменение имени игрока

2.3. Владение слотом

2.3.1. Слот Лиги

2.3.2. Переход из одной Команды в другую

2.4. Представитель Команды

3. ТРЕБОВАНИЯ К СОСТАВУ КОМАНДЫ

3.1. Требования к Игрокам

3.2. Период перехода

3.2.1.1 Игрок Non-WGL



3.3 Региональное ограничение

4. СТРУКТУРА WARGAMING.NET LEAGUE

4.1. Определение терминов

4.2. Онлайн-этап

4.2.1. Расписание

4.2.1.1. Перенос Матчей

4.2.1.2. Игра в перенесенном Матче

4.2.1.3. Неявка

4.2.2. Распределение очков

4.2.3. Тай-брейки

4.2.3.1. Тай-брейк – распределение очков

4.2.3.2. Тай-брейк – Игра

4.2.4. Игры онлайн плей-офф

4.3. Финал сезонов

4.4. Квалификация

4.5. Открытый квалификационный матч

5. ОФЛАЙН-МЕРОПРИЯТИЯ

5.1. Проезд и проживание

5.2. Расписание

5.3. Поведение Игроков

5.3.1. Вопросы интервью

5.3.2. Телефоны Команд

5.3.3. Надлежащее поведение

5.3.4. Алкогольное или наркотическое опьянение во время турнира

5.3.5. Одежда

5.3.6. Поточковая трансляция на веб-сайтах

5.4. Аппаратные средства

5.4.1. Личные аппаратные средства

5.4.1.1. Подавляющие звук наушники



[5.4.2. Аппаратные средства Турнира](#)

[5.4.3. Настройка периферийных устройств](#)

[5.5. Представитель Команды](#)

[5.6. Программное обеспечение Турнира](#)

[5.7. Зона сцены](#)

[5.6.1. Оставление сцены](#)

[5.7.2. На сцене](#)

[5.7.3. Стол / Игровая зона](#)

[6. ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ](#)

[6.1. Поведение](#)

[6.1.1. Оскорбления](#)

[6.1.2. Спам](#)

[6.1.3. Неспортивное поведение](#)

[6.1.3.1. Наказания во время игры](#)

[6.1.4. Спам во время игры](#)

[6.2. Обман](#)

[6.3. Нечестная игра](#)

[6.3.1. Не отвечающие требованиям Игроки](#)

[6.3.2. Использование чужого аккаунта](#)

[6.3.3. Хакинг / Читерство](#)

[6.3.4. Сговор](#)

[6.3.5. Спортивное поведение](#)

[6.3.6. Баги/неполадки Игры](#)

[6.4. Исключение](#)

[6.5. Всемирное правило о запрете обмана](#)

[7. ПРАВИЛА ИГРЫ](#)

[7.1. Онлайн-этап](#)

[7.1.1. Реплеи](#)

[7.1.2. Крайние сроки, установленные Администрацией](#)



[7.1.3. Настройки Игры](#)

[7.1.4. Модификации и скины игрового клиента World of Tanks](#)

[7.1.5. Модификации игрового клиента Spectator World of Tanks](#)

[7.1.6. Модификация ESL Wire](#)

[7.1.7. Правила для танков](#)

[7.1.8. Подготовка к бою](#)

[7.1.9. Выбор карты и исходная позиция](#)

[7.1.10. Расстановка танков](#)

[7.1.11. Условия проведения Матча-реванша](#)

[7.1.12. Ничья](#)

[7.1.13. Перерывы](#)

[7.1.14. После Боя](#)

[7.2. Правила Плей-офф](#)

[7.2.1. Настройки Игры](#)

[7.2.2. Модификации и скины игрового клиента World of Tanks](#)

[7.2.3. Правила для танков](#)

[7.2.4. Выбор танка](#)

[7.2.5. Тайм-ауты](#)

[7.2.6. Тай-брейки](#)

[7.2.7. Условия проведения Матча-реванша](#)

[7.3 Финальный матч Оффлайн-этапа](#)

[7.1 Общие правила Игры](#)

[7.2 Роли в Команде](#)

[7.3 Выбор карт](#)

[7.4 Условия Победы](#)

[7.5 Тай-брейки](#)

[7.6 Выбор танка](#)

[8. ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ](#)



8.1 Приложение по штрафным санкциям.

8.2 Модификация ESL Wire

8.3 Дополнительные санкции

9. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

10. УЧАСТИЕ



1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1.1. Определение терминов

Участник – Участником является любая Команда (см п. 2.2) или Игрок (см. п. 3.1), являющийся частью Состава Команды (см. п. 2), участвующего в Wargaming.net League.

Время для турнира Wargaming.net League, проводимом в странах СНГ (WGL RU / CIS) будет указываться в часовом поясе GMT+3.

Организатор – компания Turtle Entertainment GmbH, зарегистрированная по адресу: Siegburger Strasse 189, 50679 Cologne, которая выполняет услуги по организации Wargaming.net League по всему миру по заказу WG, включая организацию WGL RU / CIS.

WG – компания Wargaming Group Limited, зарегистрированная по адресу: 105, Агион Омологитон Авеню, 1080 Никосия, п/я 23885, Никосия 1687, Кипр (105, Agion Omologiton Avenue, 1080 Nicosia, P.O. Box 23885, Nicosia 1687, Cyprus), выступающая заказчиком организации турнира Wargaming.net League по всему миру.

Регион WGL – Wargaming.net League поделена на несколько регионов, а именно: Европа (EU), Северная Америка (NA), Содружество независимых государств (RU / CIS), Азиатско-Тихоокеанский регион и Китай (APAC). Регион WGL относится к региону, в котором проживает Команда/Игрок.

WGL – киберспортивный турнир Wargaming.net League, проводимый среди профессиональных игроков по всему миру,

WGL RU / CIS - турнир Wargaming.net League, проводимый среди профессиональных игроков в странах СНГ.

Правила – настоящий документ, регулирующий правоотношения между Участниками, Организатором и WG, складывающиеся в рамках турнира WGL RU / CIS.

Игра – многопользовательская онлайн игра «World of Tanks».

1.2. Действие Правил

В случае недействительности каких-либо положений Правил согласно применимому законодательству, оставшиеся положения Правил продолжат действовать.

1.3. Запрет раскрытия внутренней информации

Все общение между Организатором/WG и Участниками, включая, в частности, протесты, заявки в службу поддержки и другая официальная переписка? не может быть опубликовано без письменного разрешения WG.



1.4. Дополнительные соглашения

Организатор и WG не несут ответственности за любые дополнительные соглашения между Участниками, и такие соглашения допускаются, только если они не нарушают настоящие Правила. Организатор не рекомендует заключать такие соглашения и не будет осуществлять принудительное исполнение любого из них.

1.5. Отношения между Игроками

Организатор не вмешивается и не несет ответственности за любые судебные споры, возникшие между Игроками или Игроком и его или ее Командой.

1.6. Турнирные и менеджерские выплаты

Команды должны предоставить Организатору свои платежные реквизиты до начала сезона (см. п. 1.7).

Менеджерские выплаты подлежат оплате в начале сезона, но не позже, чем за 45 дней после предоставления всеми командами банковских реквизитов.

Турнирные выплаты подлежат оплате в течение 60 дней после окончания сезона. Команды и Игроки самостоятельно несут ответственность за распределение турнирных выплат среди Игроков и выплату налогов. Суммы турнирных выплат указаны в долларах США (\$):

2 Сезон				
Место	Призовые за онлайн часть	Финал LAN сезона	Менеджмент	Итого
1	47,000	50,000	3,000	100,000
2	37,000	25,000	3,000	65,000
3	27,000	12,500	3,000	42,500
4	25,000	12,500	3,000	40,500
5	21,000		3,000	24,000
6	18,000		3,000	21,000
7	14,000		3,000	17,000
8	12,000		3,000	15,000
Сумма	201,000	100,000	24,000	325,000



1.7. Контактные данные Организатора

Связываться с Организатором может только назначенный и сообщенный до начала сезона Представитель команды. Перед тем как связаться с Организатором, Представитель должен внимательно ознакомиться с настоящими Правилами. При обращении к Организатору Представитель должен предоставить максимально возможное количество данных, чтобы помочь в оперативном и точном решении запроса. Запросы могут направляться только по адресу goldseries@eslgaming.com, запросы, направленные по другим каналам, будут считаться недействительными.

В случае если Участник желает заявить протест, касающийся конкретного матча, электронное сообщение должно быть направлено в течение 72 часов с момента начала Матча (см. п. 4.1).

Любой протест, заявленный после указанного срока, может быть отклонен по усмотрению Организатора.

Каждый протест может быть подан только один раз. Повторная подача протестов может считаться нарушением положений Честной игры.

1.7.1 Схема коммуникации игроков и команд с Организатором

Схема коммуникации игроков и команд с Организатором:

1. По всем вопросам Игрок обращается к Представителю своей команды: капитану или менеджеру (согласно данным из Регистрационной Формы команды).
2. Если Представитель команды не смог самостоятельно решить вопрос Игрока, он обращается к Организатору – goldseries@eslgaming.com
3. Организатор отвечает на вопрос Представителя в соответствии с Правилами.
4. Если Правило не содержит ответ на возникший вопрос, Организатор обращается к Региональному Менеджеру WG.
 5. Региональный Менеджер WG производит экспертную оценку возникшего вопроса, решает его в индивидуальном порядке, не нарушая Правила.

1.8. Трансляции игры

Все права на трансляцию матчей WGL RU / CIS и материалы, созданные для трансляции, принадлежат WG. Это касается всех форм трансляции, включая, в частности: IRC-боты, потоки shoutcast, видеопотоки, реплеи, демо-версии и трансляция по ТВ. WG сохраняет за собой право передать права на трансляцию одного или нескольких матчей третьему лицу или самим Участникам. В таком случае трансляция должна быть согласована с Организатором и WG перед Матчем. Участник не может отказаться от трансляции своего Матча, и не может выбирать средства, с помощью которых он будет транслироваться.

Если матч подлежит потоковой трансляции, обе участвующие в нем Команды должны быть готовы как минимум за 1 (один) час до официального времени начала Матча. Подготовка включает в себя следующее:

- 1) Подготовка, настройка, запуск программного обеспечения ESL Wire (за 1 час до начала официального матча команды).



- 2) Установка и настройка Spectator Mod, который был предоставлен организатором и в будущем предоставляется организатором ввиду каждого нового обновления игрового клиента World Of Tanks.
- 3) За 30 мин до начала матча игрокам команд предстоящего матча по команде организатора зайти в тренировочную комнату и провести тестовый бой для проверки работы внутриигровых модификаций, предоставленных организатором.

Если Команда не готова к указанному времени, это может быть классифицировано как Задержка, с применением наказания в соответствии с Правилами.

1.9. Игровые аккаунты

Каждый Участник получит аккаунт WGL, предоставляемый Организатором. Все аккаунты должны будут иметь названия, указанные Организатором.

Предоставленные аккаунты должны использоваться в ходе официальных мероприятий в рамках WGL, в том числе официальных Матчей и в тренировочных целях. Аккаунты могут использоваться только в Тренировочных боях и в случае приглашения на игры WGL системой Боев в особых условиях. Если аккаунт используется для любой другой цели или в любом другом игровом режиме, он будет деактивирован, и Участник должен продолжить играть без личного аккаунта игрока.

Содержимое аккаунта, предоставленного Участнику, является строго конфиденциальным и не подлежит разглашению общественности.

1.9.1 Правила по использованию аккаунтов

- 1) Аккаунты передаются капитану, капитан несет за них ответственность.
- 2) Пароль на аккаунте может менять только капитан. Игрокам менять пароль запрещено.
- 3) Капитан обязан проследить за тем, чтобы к каждому отдельному игроку попали только данные, предназначенные для него. Внесение аккаунтов Участников в единый документ, доступ к которому предоставляется всем Участникам, запрещено.
- 4) Если игрок покинул команду, капитан обязан самостоятельно сменить пароль и выдать данные новому игроку.
- 5) В случае смены пароля игроком, капитан должен направить жалобу Организатору. Будет проведена проверка, в результате чего нарушитель будет наказан.
- 6) В случае, если нарушение произошло из-за халатности капитана, он тоже может быть наказан.

1.10. Крайние сроки

Организатор может сообщать Участнику крайние сроки по электронной почте через назначенных Представителей Команды.



2. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ И ВЛАДЕНИЕ СЛОТОМ ТУРНИРА

2.1. Определения терминов

2.1.1. Игрок – любое лицо, заявленное в составе Команды и непосредственно принимающее активное участие в матчах.

2.1.2. Команда – количество Игроков, которые считаются одним субъектом турнира для целей распределения мест и продвижения турнира WGL.

2.1.3. Организация – сторонний субъект, который спонсирует, обеспечивает, содействует или любым иным образом поддерживает Команду в турнире WGL RU / CIS.

2.1.3.1. Субъект, поддерживающий Участника путем демонстрации его логотипа (логотипов) и/или девиза (девизов) в обмен на любые выгоды, но не заявляющий о своих правах в отношении команды и/или ее имени, не считается Организацией.

2.2. Требования к командам

Команда должна состоять из не менее 7 (семи) и не более 12 (двенадцати) Игроков.

Все Команды WGL RU/CIS должны предоставить Организатору следующее:

- Соответствующее название Команды
- Соответствующий логотип Команды в векторном формате
- Соответствующий логотип Команды размером 280px x 280px на прозрачном фоне
- Список всех отвечающих требованиям Игроков.

Одна Организация не может иметь более одной поддерживаемой ею команды в своем соответствующем Регионе WGL.

Команда может играть только в 1 (одном) Регионе WGL и соответствующем дивизионе, лиге или ином турнире, который входит в состав WGL. Игрок, принимающий участие в Золотой Серии (1-й Дивизион; без региональных исключений) не может участвовать в Серебряной Серии WGL. Крайние сроки для предоставления подробных сведений о Команде, требуемых выше, будут направлены по электронной почте Представителю Команды.

2.2.1. Изменение названия Команды

Каждая Команда имеет право на смену своего названия один раз в Сезон, если только новое название не нарушает настоящие Правила, пользовательские соглашения, правила и нормы игры World of Tanks, Wargaming.net League или сопутствующих продуктов. Смена названия должна быть официально запрошена посредством отправки электронного письма Организатору. После одной смены названия дальнейшие запросы на изменение названия Команды в том же Сезоне рассматриваются в каждом отдельном случае по усмотрению Организатора.



В случае если Название Команды нарушает настоящие Правила, пользовательские соглашения, правила и нормы игры World of Tanks, Wargaming.net League или сопутствующих продуктов, Организатор сохраняет за собой право принудительно изменить название Команды.

2.2.2. Изменение игрового имени игрока

Любое изменение игрового имени в середине Сезона (до периода передачи) должно быть одобрено Организатором.

2.3. Владение слотом WGL

Слот Wargaming.net League принадлежит исключительно Команде, а не Организации или Представителю Команды / ее собственнику. Команда может проголосовать за исключение из Команды своего Представителя Команды и назначить нового Представителя Команды.

2.3.1. Слот WGL

Если Игроки, игравшие в более чем 50% боев в совокупности, решают уйти из Команды, Команда теряет свой слот в Золотой Серии. В зависимости от статуса региона WGL, слот будет заполнен путем проведения открытого квалификационного матча или оставшиеся Команды в Регионе WGL продолжают играть без замены (см. п. 5.3.1. Открытый квалификационный матч).

Пример: каждой Командой было сыграно 10 матчей, всего 45 боев. В каждом бое участвует 7 игроков, то есть общее число участий [кол-во игроков*кол-во боев] составляет 315. Для того, чтобы сохранить свой слот в Регионе WGL, у Команды должны быть в составе игроки, которые сыграли в совокупности в 158 боях.

2.4. Представитель Команды

Перед началом Сезона каждая Команда должна назначить представителя, который должен быть одобрен более чем 50% Команды. Представитель (он же менеджер) Команды выступает в качестве основного контактного лица Организатора.

Представитель Команды обязан предоставить всю требуемую и запрашиваемую у него информацию.

Представитель Команды может играть во всех онлайн-матчах, и участвовать в мероприятиях, где требуется специальный Представитель (см. п. 5.5).

Команда может сменить Представителя Команды один раз в Сезон. Запрос о смене Представителя должен быть направлен по электронной почте Организатора, и быть согласован более чем 50% Игроков Команды, а к электронному сообщению должна быть прикреплена сканированная копия его/ее паспорта/удостоверения личности.



3. ТРЕБОВАНИЯ К СОСТАВУ КОМАНДЫ

Требования к Командам определены соответствующими пунктами Правил..

3.1. Требования к Игрокам

Каждый Игрок WGL RU / CIS должен предоставить Организатору следующую информацию.

- Полное имя (или имена, если это применимо).
- Подходящую фотографию в цифровом формате (в профиль, без фильтрования, без какого-либо снаряжения или иных объектов).
- Контактные данные (адрес электронной почты, Skype для игрока и номер телефона Представителей Команды).
- Сканированную копию удостоверения личности и/или гражданского паспорта.
 - В случае если Игрок проживает за пределами своей родной страны, он обязан предоставить официальный документ, выданный органом исполнительной власти/государственного управления, подтверждающий его право на постоянное проживание в соответствующей стране.
- Дата рождения.
- Название аккаунта, используемый в Игре.

Вышеуказанные сведения представляют собой тот минимум информации, который должен быть предоставлен Организатору, регистрационная форма предоставляется перед началом сезона для сбора данных по всем Игрокам, играющим в данном Сезоне WGL RU / CIS.

Каждый участник WGL RU / CIS должен достичь возраста как минимум 12 (двенадцать) лет и как минимум 16 (шестнадцати)) лет для участия в офлайн-мероприятиях. В зависимости от пункта проведения офлайн-мероприятий, от игроков, не достигших 18 лет, могут потребовать, чтобы они путешествовали в страну назначения в сопровождении законного(-ых) представителя (лей) или предоставление разрешения законного(-ых) представителя(-ей) на выезд за границу данного игрока.

3.2. Период перехода игроков

Период перехода является единственным периодом времени, в течение которого игрок Команды WGL RU/CIS может сменить Команду WGL RU/CIS. Период перехода начинается после того, как будет сыграна последняя игра онлайн-этапа Сезона, и заканчивается за 2 недели до начала Квалификационного турнира. В случае если Игрок сменит Команду в течение периода перехода, ему не разрешается играть против своей старой Команды в любом матче на вылет. Игроки, переходящие в Команду, которая квалифицирована для матчей плей-офф, не могут участвовать в матчах плей-офф и финальных играх.



В это время Командам разрешается изменить 50%+1 своего состава (например, если в команде 10 игроков по окончании финальных игр сезона, они должны оставить неизменными 4 своих игрока в следующем сезоне).

3.2.1 Добавление игроков в течение сезона

Каждая Команда может добавить не более 1 (одного) нового игрока, не являющегося игроком WGL (см. п. 3.2.1.1); без региональных исключений, в каждой половине **первого** Сезона: 1 (один) раз до 9 (девятого) тура и 1 (один) раз после 9 (девятого) тура.

Также каждая Команда может добавить не более 1 (одного) нового игрока, не являющегося игроком WGL (см. п. 3.2.1.1); без региональных исключений, в каждой половине **второго** Сезона: 1 (один) раз до 10 (десятого) тура включительно и 1 (один) раз после 10 (десятого) тура.

Каждое добавление проходит двойную проверку Организатором. Ведется контрольный перечень добавлений, который используется в качестве доказательства.

В отношении каждого нового Игрока в Команде Организатору направляется электронное сообщение для утверждения Игрока Организатором. Перед утверждением новый Игрок должен отвечать всем требованиям настоящих Правил (см. п. 3.1. Требования к Игрокам).

Все запросы на переход должны направляться Организатором по электронной почте и считаются недействительными, пока не будут одобрены.

3.2.1.1 Игрок Non-WGL

Любой игрок, который был заявлен в конкретно определенном сезоне в любой команде в Золотой серии, не имеет права менять команду в течение текущего сезона вплоть до квалификационных игр плей оффа.

Игроки, участвующие в WGL RU/CIS, могут менять команды только в рамках установленного трансферного периода, согласно пункту 3.2.

Пояснение:

- Если игрок выступал в этом сезоне уже в Золотой серии, он не может присоединиться к новой команде. Сменить команду он может только по окончании сезона, в трансферное окно.
- Максимальное количество игроков в команде со всеми дозаменами - 12 человек.

3.3 Региональное ограничение

Каждой Команде, участвующей в Золотой Серии Wargaming.net League, разрешено представлять только тот Регион WGL¹, который является родным для большей части ее Игроков.

¹ Настоящий перечень территорий составлен исключительно в информационных целях для отнесения отдельных территориальных к серверам (Регионам) игр Wargaming.net League, и не отражает какую-либо политическую принадлежность / предпочтения / дискриминацию WG или Организатора.



- Правило Регионального ограничения выполняется с учетом гражданства. В случае двойного гражданства Игрока ему/ей разрешается выбрать, гражданином какого государства его следует считать.
 - Исключение из правила относится только к законным резидентам, которые могут предоставить подтверждение своего текущего места постоянного проживания за пределами страны, гражданами которой они являются.
- Команда, независимо от полного ее Состава, может иметь не более 3 (трех) Игроков (легионеров) из Регионов WGL, отличных от Региона WGL, который она представляет.
- Определения стран, входящих в каждый Регион WGL:
 - страны СНГ (RU/CIS) – Армения, Азербайджан, Беларусь, Грузия, Казахстан, Кыргызстан, Молдова, Россия, Таджикистан, Туркменистан, Узбекистан, Украина.
 - включая частично признанные государства: Абхазию, Нагорный Карабах, Приднестровье и Южную Осетию.
 - страны Европы (EU) – Албания, Андорра, Австрия, Бельгия, Босния и Герцеговина, Болгария, Хорватия, Кипр, Чехия, Дания, Эстония, Финляндия, Франция, Германия, Греция, Венгрия, Исландия, Ирландия, Италия, Латвия, Литва, Лихтенштейн, Люксембург, Республика Македония, Мальта, Монако, Нидерланды, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Сан-Марино, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швейцария, Турция, Соединенное Королевство и Ватикан.
 - включая частично признанные государства: Косово, Северный Кипр.
 - включая зависимые территории: Акротири и Декелия, Фарерские острова, Гибралтар, острова Гернси, Мэн и Джерси.
 - включая особые территории внутреннего суверенитета: о. Эланд и Шпицберген.
 - включая все страны в Африке.
 - страны Северной Америки (NA) – все страны Северной и Южной Америки, включая: Антигуа и Барбуда, Аргентина, Багамские Острова, Барбадос, Белиз, Боливия, Бразилия, Канада, Чили, Колумбия, Коста-Рика, Куба, Доминика, Доминиканская Республика, Эквадор, Сальвадор, Гренада, Гватемала, Гайана, Гаити, Гондурас, Ямайка, Мексика, Никарагуа, Панама, Парагвай, Перу, Сент-Китс и Невис, Сент-Люсия, Сент-Винсент и Гренадины, Суринам, Тринидад и Тобаго, Соединенные Штаты Америки, Уругвай и Венесуэла.
 - страны АЗИИ (APAC) – Китайская Народная Республика и все страны Азии, Австралии и Океании, за исключением стран, относящихся к другим серверам, но расположенных в указанных географических зонах.



- Если страна, гражданином которой является Игрок не указана в перечне, и/или Игрок считает, что вышеизложенные правила не должны применяться к нему, то Организатор будет рассматривать эти вопросы в индивидуальном порядке.
 - любому Игроку разрешается подать только одну заявку в Сезон на освобождение от действия правила Регионального ограничения.
 - заявки на освобождение должны подаваться непосредственно Организатору не позднее чем за 14 (четырнадцать) дней до начала Сезона.
 - Решение Организатора является окончательным.
 - Организатор сохраняет за собой право не объяснять свое решение относительно предоставления или отказа в предоставлении освобождения от действия правила.



4. СТРУКТУРА WARGAMING.NET LEAGUE RU / CIS

4.1. Определение терминов

Сезон – каждый сезон состоит из онлайн-этапов и офлайн-этапов плей-офф. В сезоне много Раундов, Матчей и Игр. Сезон состоит из трех круговых турниров, онлайн-этапа плей-офф, финальных игр сезона и квалификационных матчей в таком порядке.

Раунд – группа Матчей, игра по которым ведется на одном и том же уровне в рамках турнира.

Матч – представляет собой ряд Игр между двумя Командами.

Во время онлайн-этапа, а также игр плей-офф Матч заканчивается, как только определяется победитель.

Игра (обычно именуемая «Бой») – наименьшая единица измерения сетки турнира. Игра происходит на одной карте из Комплекта карт WGL RU/CIS, пока не будет определен победитель любым из следующих способов:

- Уничтожение всех вражеских танков любой из сторон Боя.
- Захват базы Атакующей стороной.
- Если победитель не выбран по окончании лимита времени, а на стороне Защиты осталось как минимум одно транспортное средство, то победителем игры считается сторона Защиты.
- Единственная возможность ничьи в Игре – это когда все участвующие транспортные средства уничтожены.

4.2. Онлайн-этап

Онлайн-этап **первого сезона** состоит из 2 (двух) секций, 1-я из которых представляет собой круговой турнир с участием 12 (двенадцати) команд, по результатам которого исключаются 4 (четыре) худших команды, оставшиеся же (8 команд) участвуют в другом круговом турнире. Онлайн-этап **второго сезона** состоит из 3 (трех) секций, которые представляет собой круговой турнир с участием 8 (восьми) команд. Онлайн плей-офф также является частью Онлайн-Этапа, но регулируется отдельными правилами. Чтобы победить в Матче, нужно знать, что:

- Матч состоит в целом из не более 8 (восьми) Игр.
- Команда, победившая 5 (пять) раз, выигрывает Матч.
- Поэтому, если Команда становится победителем в 5 (пяти) Боях, Матч заканчивается.



- Когда счет Матча становится 4:4, проводится Тай-брейк (4.2.3.2 Тай-брейк).

4.2.1. Расписание

Все Матчи заранее планируются в соответствии с потребностями Региона WGL. Полное Расписание с указанием дат и времени будет сообщено Представителю Команды Организатором по электронной почте. Расписание может быть изменено.

4.2.1.1. Перенос Матчей

Запрос на перенос Матча должен быть направлен Участником Организатору по электронной почте не позднее, чем за 72 (семьдесят два) часа до официального времени Матча. Решение о переносе Матча должно быть предоставлено Организатору не позднее, чем за 48 (сорок восемь) до назначенного времени проведения Матча. Организатор сохраняет за собой право отклонить любые запросы на перенос Матча. Действительными считаются только письменные запросы, одобренные Организатором.

Организатор сохраняет за собой право переносить Матчи. В такой ситуации будут проинформированы непосредственно Представители всех заинтересованных Команд.

4.2.1.2. Игра в перенесенном Матче

Все Матчи должны быть сыграны. Это означает, что, если Матч не состоится из-за Переноса, он должен быть сыгран до завершения Сезона. Матч должен быть сыгран не позднее последнего назначенного дня Матчей.

4.2.1.3. Неявка

В случае неявки команды на запланированный (перенесенный) матч, Организатор определит результаты в каждом отдельном случае.

4.2.2. Распределение очков

Распределение мест происходит в соответствии с суммой набранных Участником очков в соответствующем Сезоне. Участник получает 3 (три) очка за победу в Матче, 2 (два) очка за Победу в Тай-брейке, 1 (одно) очко за поражение в Тай-брейке и 0 очков за поражение.

4.2.3. Тай-брейки

4.2.3.1. Тай-брейк – распределение очков

Указанная ниже очередность Распределения очков вступает в силу, если 2 (две) или более Команд получили одинаковое количество очков. Если в любое время количество равносильных Участников уменьшается или разделяется на несколько групп равносильных Участников, Участники, которые остаются равносильными в такой подгруппе в каждом случае будут снова сравниваться, начиная с первого фактора далее:

- Очки, набранные в Матчах между самими участниками («Мини-Лига»)
- Разница между очками Участников («Мини-Лига»)
- Общая разница счета
- Общее число побед



Если, в конце Сезона две или более Команд остаются неотличимыми после сравнения по каждому из вышеуказанных четырех факторов, может быть сыгран Матч или Матчи Тай-брейк для Распределения очков между равносильными Участниками. В особых случаях Организатор может, на свое усмотрение, установить другой способ определения порядка в случае неразрешимого равенства (т.е. путем жеребьевки).

4.2.3.2. Тай-брейк – Игра

Игра Тай-Брейк происходит в рамках Матча, сыгранного вничью со счетом 4:4 (или 6:6 в лучшем из 13 матчей).

Игра Тай-Брейк используется исключительно для определения победителя Матча в случае, если обе команды не смогли набрать достаточное количество очков, необходимое для победы в Матче на всех онлайн-этапах и в финале соревнования.

С началом нового Сезона для каждого раунда отдельно определяется Карта Игры Тай-Брейк, которая будет показана в начале Сезона.

Правила Игры Тай-Брейк – Команда-хозяин

- Команда, быстрее всех добившаяся победы (у которой до таймаута осталось больше всех времени) в одном Бою в качестве Нападающего, является Командой-хозяином в Игре Тай-Брейк
- В случае если ни одна команда не добилась Победы в качестве Нападающего, то Командой-хозяином является Команда, получившая самый большой совокупный объем повреждений во всех Играх Матча в качестве Нападающего.
- В случае если силы команд сравнялись по вышеуказанному критерию повреждений, то Команда-хозяин будет определяться путем жеребьевки.
- Команда-хозяин может выбрать, на какой стороне она желает играть во время Игры Тай-Брейк.
- Игра Тай-брейк обычными правилами WGL, при этом одна Команда является Нападающим и одна команда является Защитником.
- Победа в Игре Тай-брейк приносит Победу во всем Матче.
- Представитель Команды направляет танки, выбранные его командой для Игры Тай-брейк, Организатору через игровой чат.

4.2.4. Игры онлайн плей-офф

Игра Онлайн плей-офф являются последней ступенью Онлайн-этапа перед проведением игры Плей-офф. Она начинается после окончания текущих Игр Сезона и завершения Распределения очков в Сезоне.

- В ходе игр Онлайн плей-офф 4 (четыре) Команды (занявшие 3-е – 6-е места по результатам Сезонного Распределения очков) сыграют в одном отборочном туре для получения оставшихся двух слотов в Оффлайн-этапе.
- Отбор будет проводиться между Командой, занявшей 3-е место и Командой, занявшей 6-е место, а также между Командой, занявшей 4-е место и Командой, занявшей 5-е место.



- Все Матчи на этапе Онлайн плей-офф будут сыграны согласно стандартным Правилам Игры. Матчи будут сыграны в качестве BO13.

4.3. Финал сезонов

В играх Плей-офф (также именуемых Финальные игры Сезона) принимают участие 4 (четыре) Команды. Две (2) лучшие Команды данного Сезона Золотой Серии автоматически проходят квалификационный отбор для игр Плей-офф, а 2 (две) другие Команды отбираются для игры в Онлайн плей-офф (4.2.4).

- Победитель матча онлайн-плей-оффа между 3-м и 6-м местом сыграет матч на финале сезона против команды, занявшей 2-е место по результатам Сезонного Распределения очков.
- Победитель матча онлайн плей-оффа между 4-м и 5-м местом сыграет матч на финале сезона против команды, занявшей 1-е место по результатам Сезонного Распределения очков.

В ходе Финальной игры Сезона, 4 Команды, которые остаются в соревновании, будут играть в одном отборочном туре BO13 в течение 1 (одного) дня, сражаясь за звание чемпионов Сезона WGL.

4.4. Квалификация

После окончания текущего Сезона WGL, приводится в исполнение указанный ниже механизм определения участников следующего Сезона.

Лучшие 6 (шесть) Команд:

- Автоматический переход на следующий Сезон Региона WGL.

Команды, занявшие 7-е и 8-е место по результатам сезона:

- Вступление в Квалификационный отбор

Подробности о квалификационном отборе будут добавлены позднее.

4.5. Открытый квалификационный матч

Если Команда уходит из Региона WGL, по собственному желанию или в результате дисквалификации Организатором, до дня четвертого матча, будет организован открытый квалификационный матч для заполнения слота. Команда, которая была удалена из Региона WGL, не может участвовать в открытой квалификационном матче, если иное не указано Администрацией WGL.

- Открытый квалификационный матч будет сыгран в рамках одного отборочного тура, когда игра в Матчах осуществляется в режиме 7/68 Атака/Оборона.



- Открытый квалификационный матч открыт для всех соответствующих требованиям Команд.
- Команда, удаляемая с текущего сезона, не может участвовать в квалификационном отборе.
- Команда, которая распускается из-за того, что правило 50% состава (см. п. 2.3.1) позволяет создать новую команду и принять участие в следующем Открытом квалификационном матче, сохранив 50% других игроков. Команда может сделать это только раз в году и только в период перехода (см. п. 3.2).

Как только новая Команда будет известна, результаты всех предыдущих Матчей Команды, которая была удалена, будут аннулированы и должны быть сыграны новой Командой.

В случае удаления Команды после четвертого дня матча, слот остается свободным, а все результаты предыдущих матчей, сыгранных Командой, которая была удалена, аннулируются.



5. ОФЛАЙН-МЕРОПРИЯТИЯ

5.1. Проезд и проживание

5.1.1. Организатор и его дочерняя компания Turtle Entertainment Poland Sp. z o.o. организует проезд и проживание, и покрывает расходы на 7 (семь) Игроков плюс 1 (один) Представитель каждой Команды. Организатор и его дочерняя компания Turtle Entertainment Poland Sp. z o.o. будут покрывать следующие затраты:

- Перелет или проезд поездом из ближайшего аэропорта/железнодорожной станции в принимающий город
- Перелет или проезд поездом из ближайшего аэропорта/железнодорожной станции из принимающего города
- Автобусы от аэропорта/железнодорожной станции до принимающего города
- Гостиница в принимающем городе (с завтраком)
- 1 прием пищи в течение дня
- полный пансион в день мероприятия
- вечерняя развозка в принимающем городе

Проезд и размещение любых дополнительных членов Команды должны быть организованы и оплачены за счет Участника.

5.1.2. Организатор и его дочерняя компания Turtle Entertainment Poland Sp. z o.o. не покрывают любые дополнительные затраты, понесенные в период поездки, если иное прямо не указано в письменном виде.

5.1.3. Организатор и его дочерняя компания Turtle Entertainment Poland Sp. z o.o. не покрывают любые расходы на визу в связи с мероприятием, если это не указано в письменном виде, и такие расходы покрываются комиссией за организацию.

5.1.4. Организатор не несет ответственности за получение VISA. Организатор лишь оказывает содействие и помощь, если это возможно и обоснованно.

5.1.5. Все Участники должны уважительно относиться к местам своего временного пребывания, и поддерживать чистоту, как в гостиницах, так и в транспортных средствах. Они должны самостоятельно оплачивать любые дополнительные расходы (например, на минибар, обслуживание номеров, повреждение имущества в номерах и пр.).

5.5.6. Организатор и его дочерняя компания Turtle Entertainment Poland Sp. z o.o. не покрывают расходы, связанные с опозданием на рейс, автобус, осуществляющий трансфер или автобус из гостиницы до места проведения мероприятия и обратно.



5.2. Расписание

Подробное расписание прилагается к настоящему документу.

5.3. Поведение Игроков

5.3.1. Вопросы интервью

Команды должны отвечать на вопросы интервью, задаваемые Организатором, WG или другими Компаниями-партнерами, но, по желанию, могут отказаться от дачи интервью другим лицам.

5.3.2. Телефоны Команд

Каждая Команда получит специальный телефон, который должен всегда оставаться включенным в течение указанных в расписании дней. Телефоны могут использоваться для связи с ключевыми сотрудниками Организатора, при необходимости, но также могут использоваться для связи с вашим Представителем Команды.

5.3.3. Надлежащее поведение

Игроки должны демонстрировать высокий уровень профессионализма при общении с местным населением, персоналом и организаторами (включая также членов других Команд).

Организатор сохраняет за собой право дисквалифицировать Участников, которые ведут себя неподобающим образом или агрессивно, включая действия клана Участника, независимо от того, является ли такое лицо членом Команды.

5.3.4. Алкогольное или наркотическое опьянение во время турнира

Запрещено употребление в месте проведения турнира алкогольных напитков или табачных изделий – Участники самостоятельно несут ответственность за то, что они употребляют и ожидается, что они не будут употреблять никаких стимулирующих веществ.

5.3.5. Одежда

Участники должны носить униформу своей Команды / Организации или любую другую подходящую и представительную одежду. Участники должны учитывать место проведения и возможные культурные / религиозные / этические / исторические / мировоззренческие различия между их родной страной, принимающей страной и странами других Команд. Кроме того, Участникам не разрешается надевать одежду, рекламирующую любые другие игры или турниры. Участник не должен закрывать свое лицо во время Мероприятий.

Могут быть сделаны исключения из этого правила, позволяющие надевать уникальные предметы одежды / аксессуары с логотипом Команды / Организации. Вопрос одежды, выходящей за рамки правил, будет разрешаться в каждом отдельном случае. Если Команда пожелает надеть такую одежду, она должна подать письменный запрос по электронной почте Организатора о предоставлении разрешения до начала офлайн мероприятия и дождаться ответа.

5.3.6. Потокковая трансляция на веб-сайтах

Запрещается использовать оборудование турнира для просмотра и/или потоковой трансляции с использованием любых неутвержденных средств.



5.4. Аппаратные средства

5.4.1. Личные аппаратные средства

Для максимального повышения результатов Участникам рекомендуется взять с собой свои периферийные устройства (такие как манипулятор «мышь», клавиатура, наушники). Личные аппаратные средства, которые могут использоваться на любом Турнире:

- Клавиатура
- Мышь
- Коврик для мыши
- Наушники (если наушники с микрофоном предоставляются Организатором, Участник может надеть свои наушники на шею, но они не должны подключаться к предоставленному на турнире ПК)

Не разрешается приносить дополнительные аппаратные средства на этапы Игр Турнира (включая вторичные этапы). Любые электронные устройства будут собраны специально назначенным для этого представителем Организатора, которым может быть судья или администратор этапа (названные перед началом Мероприятия), в начале подготовки к Матчу, и будут возвращены только по окончании Матча.

5.4.1.1. Подавляющие звук наушники

Во время Матчей, проводимых на сцене, все Участники получают подавляющие звук наушники. Наушники не должны сниматься во время Матча на сцене, если этого не потребует представитель Организатора. В случае необходимости, Организатор может включить "белый шум" в наушниках.

5.4.2. Аппаратные средства Турнира

В случае ненадежности аппаратного средства вы можете попросить выдать вам такие средства как наушники, клавиатуру и мышь. Игроки должны заранее сообщать о своих пожеланиях, чтобы организаторы турнира могли предоставить необходимое оборудование. Участникам, которые не сообщили о своих пожеланиях заранее, не гарантируется предоставление периферийных устройств и прочей техники на месте проведения Турнира.

Аппаратные средства Турнира являются собственностью Организатора, WG или соответствующих партнеров, и даже если они предоставляются Команде для целей проведения мероприятия, Игроки должны помнить, что их необходимо вернуть в том состоянии, в котором они были предоставлены.

5.4.3. Настройка периферийных устройств

Игроки получают возможность скачать и установить драйверы для периферийных устройств перед началом 1-го (первого) матча в день турнира, после чего доступ в интернет будет ограничен. О любых дополнительных вопросах следует сообщать Организатору, которая будет решать их в индивидуальном порядке.

5.5. Представитель Команды

Специальный представитель должен быть назначен до проведения мероприятия, чтобы Организатор мог связываться с ним и решать любые вопросы, связанные с мероприятием. Делегированный представитель несет ответственность только за организацию работы команды на



таком мероприятии, и не берет на себя задачи, но может одновременно быть контактным лицом для регулярного сезона. **Такой Представитель** не может играть во время мероприятия без разрешения Организатора.

5.6. Программное обеспечение Турнира

Каждая машина, представленная для мероприятия, будет содержать все необходимое программное обеспечение, требуемое для участия, включая:

- Обновленный клиент для игры World of Tanks.
- Программное обеспечение для голосовой связи (например, Teamspeak).
- Драйверы для аппаратных средств.

Драйверы для аппаратных средств должны быть установлены в период времени, выделенный для настройки периферийных устройств, перед 1-м (первым) днем турнира (см. п. 5.4.3).

Установка любого дополнительного программного обеспечения запрещена, кроме основных драйверов для личных аппаратных средств (см. п. 5.4.1).

Установка любых изменения к клиенту World of Tanks запрещена – могут использоваться только модификации игры, установленные Организатором.

5.7. Зона сцены

5.6.1. Оставление сцены

Если какое-либо важное для мероприятия на сцене лицо вынуждено покинуть сцену на любой период времени, оно должно проинформировать представителя Организатора, ответственного за сцену в момент своего ухода, независимо от причины такого ухода. Это контактное лицо будет названо до начала первого Матча.

5.7.2. На сцене

Находиться на сцене во время проведения мероприятия разрешено только текущим активным Участникам, представителям Организатора и другим специально назначенным лицам. Не имеющие ключевого значения члены Команды, или лица, связанные с играющей Командой не должны находиться на сцене, как во время Игры, так и в промежутке между Играми, пока Матч не будет закончен.

5.7.3. Стол / Игровая зона

Каждый Участник отвечает за свой стол / игровую зону. Со сцены следует убрать (можно под стол) любые предметы одежды, сумки и другие вещи.

Запрещается есть на сцене. Напитки можно держать под столом (в особых случаях, может быть разрешено держать напитки на столе).

Участник обязан оставить после себя зону на сцене, где он находился, чистой и убранной.



6. ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

6.1. Поведение

Как и в повседневной жизни, необходимо придерживаться правил хорошего тона в отношениях между Участниками и Организатором. За нарушение этого правила применяются соответствующие наказания.

6.1.1. Оскорбления

За любое оскорбление, связанное с WGL RU/CIS, будет применено наказание. Это в первую очередь касается оскорблений во время Матча, но также относится и к оскорблениям на платформах или веб-сайтах WG или Организатора (в форумах, комментариях к матчам, гостевых книгах игроков и т.д.). За оскорбления, отправленные через программы IM (например, по Skype), по электронной почте или с помощью любых других средств связи, связанные с WGL, предусмотрено наказание.

В зависимости от характера и степени тяжести оскорбления, штраф устанавливается на усмотрение Организатором для соответствующего Участника или для всей Команды.

6.1.2. Спам

Спамом считается чрезмерное размещение бессмысленных, докучающих или оскорбительных сообщений.

За спам на платформах WG или Организатора предусмотрено наказание на усмотрение Организатора, в зависимости от характера и степени тяжести.

6.1.3. Неспортивное поведение

Для упорядоченной и приятной игры важно, чтобы все игроки соблюдали принципы честной игры и спортивного духа соревнований. За нарушения этого правила предусмотрено наказание. Наиболее значимые и самые распространенные правонарушения указаны далее. Однако Организатор хранит в открытом доступе каталог правонарушений.

6.1.3.1. Наказания во время игры

Любой игрок, признанный виновным в нарушении Пользовательского соглашения с конечным пользователем игры World of Tanks и/или Политики Конфиденциальности) и/или любой другой политики, применимой к продуктам и/или услугам, может быть подвергнут дополнительному наказанию, в зависимости от характера и степени тяжести нарушения.

6.1.4. Спам во время игры

Участник будет наказан за чрезмерный спам, если будет признано, что спам отвлекал противников или срывал Игру. Функции чата предназначены исключительно для связанного с Матчем общения с противником и администратором Матча, а не для получения любого тактического превосходства.

6.2. Обман

Любая попытка обмануть Организатора или любых других Участников с использованием неправдивой или вымышленной информации, заявлений или данных будет расцениваться как



обман и наказываться, в зависимости от характера и степени тяжести, на усмотрение Организатора.

6.3. Нечестная игра

Приемами Нечестной игры будут считаться следующие действия, в случае совершения которых применяются санкции на усмотрение Организатора:

6.3.1. Не отвечающие требованиям Игроки

Попытка использовать или использование игрока, которые не отвечает требованиям к регистрации в качестве участника от Региона WGL.

6.3.2. Использование чужого аккаунта

Игра или попытка игры под именем или с использованием турнирного аккаунта другого игрока.

6.3.3. Хакинг / Читерство

Хакинг / Читерство понимается как использование программного обеспечения и/или аппаратных средств любого третьего лица или изменение клиента Игры, а также выполнение любого неигрового действия для достижения преимущества.

6.3.4. Сговор

Любая договоренность (договоренности) между 2 (двумя) или более Участниками с целью причинения неудобств Участникам-противникам. Под сговором понимаются, в частности, такие действия:

6.3.4.1. Организация договорных матчей, включая заранее оговоренный раздел валюты или товаров.

6.3.4.2. Любая форма общения между Участниками более чем одной Команды, направленное на то, чтобы поставить в невыгодное положение любых других Участников WGL RU/CIS. Имеются в виду, в частности, следующие формы общения:

- устная
- письменная
- язык знаков
- жестикуляция
- и пр.

6.3.4.3. Заведомо пассивная игра и/или попытка намеренно саботировать способность Участника или Команды выиграть в Игре.

6.3.5. Спортивное поведение

Каждый Участник должен представлять свою Команду и WGL, принимая участие в Турнире в полную меру своих возможностей. Любые действия вопреки данному правилу считаются неспортивным поведением и наказываются в зависимости от степени тяжести поведения, определяемой Организатором.



6.3.6. Баги/неполадки Игры

Намеренное использование любых ошибок и сбоев в работе игры, а также очевидно не предназначенной игровой механики. Все случаи рассматриваются в индивидуальном порядке Организатором на ее усмотрение.

6.4. Общая

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

6.4.1 Нарушение правил на тренировочных аккаунтах
Правила игры и Пользовательское соглашение Игры также распространяются и на тренировочные аккаунты игроков. Их нарушение повлечет за собой равносильное наказание на основном аккаунте игрока, которому он был выдан.

6.4.2 Исключение

Организатор может, на свое усмотрение, исключить любого Участника, если считает это целесообразным, по любой причине и не указывая причину.

6.5 Всемирное правило о запрете обмана

Организатор поддерживает Честную игру и сохраняет за собой право применить Запрет к Игроку и/или Команде, или любое другое наказание, предотвращающее активное участие в киберспортивных дисциплинах. Имеются в виду также наказания, применяемые в сферах, отличных от Wargaming.net League Золотой Серии. Это правило касается, в частности:

- Всех соревнований World of Tanks, организованных WG и официальными партнерами.
- Всех соревнований World of Tanks, организованных аффилированными лицами.

Всех других киберспортивных дисциплин², независимо от личности организаторов.

² К другим кибер дисциплинам относятся, в частности, следующие: серия Battlefield, серия Call of Duty, серия Counter Strike, серия Dota, серия Halo, Hearthstone: Heroes of Warcraft, Heroes of the Storm, League of Legends, серия Quake, Smite, серия StarCraft, серия Warcraft.



7. ПРАВИЛА ИГРЫ

7.1. Онлайн-этап

7.1.1. Реплеи

Все Участники должны в обязательном порядке активировать функцию «записи боев» на весь период проведения всех без исключения Матчей. Каждый Представитель Команды обязан сохранять все Реплеи всех Участников его Команды в архиве с расширением *.zip, и хранить их в течение 60 дней с момента окончания этапа плей-офф Сезона.

Файлы с реплеями должны быть залиты сразу в течение часа после окончания матча и должны быть предоставлены Организатору по первому требованию.

Реплеи, которые не были предоставлены в течение двух месяцев после окончания игр плей-офф, будут считаться отсутствующими, с применением соответствующего наказания. Любые нефункционирующие или подтасованные реплеи могут быть признаны отсутствующими, по усмотрению Организатора.

За вовремя не предоставленные реплеи в силу вступает пункт 8. Штрафные санкции (см. ниже) и его подпункты.

7.1.2. Крайние сроки, установленные Организатором

Информация, которая должна быть направлена Организатору перед матчем:

- Выбранные матч и исходная позиция (см. п. 7.1.1.9)

к следующему времени

12:00 (GMT+3)

- Расстановка танков (см. п. 7.1.10)

к следующему времени

14:00 (GMT+3)

7.1.3. Настройки Игры

Настройки Игры остаются одинаковыми для онлайн- и офлайн-этапов Матчей Wargaming.net League.

Состав Команды: 7 игроков

Ограничение времени: 10 минут

Режим игры: Атака/оборона

Время захвата базы: 120 секунд в каждом Круге захвата базы.

Очки захвата базы не складываются, а накапливаются независимо. Сбитие очков на одной из баз не сбивает очки захвата с другой.



Условия победы:

- Для Нападающих – уничтожить все танки противника в обороне или захватить как минимум одну вражескую Базу в течение Ограниченного времени.
- Для Защитников – уничтожить все танки атакующих или выжить хотя бы с одним танком, пока не истечет Ограниченное время, при этом не допуская захват Базы атакующей стороной.
- Если по истечении Ограниченного времени останется хотя бы один танк Защитников (оставшийся с одним или несколькими количеством здоровья), и база не будет захвачена, то выигрывает Команда Обороны.
- В случае равного счета (если обе команды одновременно уничтожат танки другой команды), раунд будет переигран из тех же исходных позиций.

Ход Матча:

- Один Матч ведется по четырем картам и включает не более 8 (восьми) Боев.
- По одной карте ведется два боя, в котором каждая Команда играет один раз в качестве нападающего и один раз в качестве защитника.
- Чтобы выиграть Матч, Команда должна заполучить Победу за 5 (пять) Боев из 8 (восьми). Если одна из Команд Победит 5 (пять) раз, оставшиеся Бои не состоятся.

Сервер: Все матчи должны проходить на сервере RU1. В случае необходимости сервер может быть изменен на усмотрение Организатора и WG.

7.1.4. Модификации и скины игрового клиента World of Tanks

Запрещены любые и все модификации и скины игрового клиента World of Tanks. Единственным исключением из этого правила является Spectator Mod (см. п. 7.1.5.), который может использоваться только в самой последней версии, и любых других модификациях, предоставленных Организатором.

7.1.5. Модификации игрового клиента Spectator World of Tanks

Все Игроки должны в обязательном порядке установить Модификацию игрового клиента Spectator World of Tanks (также именуемую «Spectator Mod») в папке res_mod на все время проведения всех без исключения Матчей. Ответственность за обеспечения неизменной работы Spectator Mod несут все Игроки, а в случае необходимости, они могут удалить любые другие модификации игрового клиента World of Tanks, которые могут мешать Spectator Mod. Spectator Mod, который должен использоваться, будет выслан Организатором Представителям Команды по электронной почте.

7.1.6. Модификация ESL Wire

Все Игроки должны в обязательном порядке установить Модификацию игрового клиента ESL Wire World of Tanks (также именуемую Wire). Все Игроки обязаны обеспечить неизменную работу Wire и, при необходимости, удалить любые другие модификации игрового клиента World of Tanks, которые могут мешать ее надлежащему функционированию.



За умышленное неиспользование ПО ESL Wire или попытки избежать использование данного программного обеспечения под каким либо предлогом предусмотрены санкции (см. п.8 и 8.1).

7.1.7. Правила для танков

Команды могут состоять из любых имеющихся в игре танков, независимо от «технического дерева», в котором они доступны, за исключением особых и уникальных танков, которые были предоставлены в качестве подарков в различных кампаниях, таких как VK 72.01 (К), Объект 907 или М60.

Допускается использование всех игровых скинов, расходников, оборудования и любых других игровых материалов. Они могут быть изменены в любое время, пока представитель Команды не подтвердит, что команда готова.

Общее количество техники по уровню в одной Команде не должно превышать 68 очков (для Команды из 7 Игроков).

7.1.8. Подготовка к бою

Команда, находящаяся по левую сторону противостояния на веб-сайте <https://wgleague.net/>, считается Командой-хозяином.

- Организатор обязан создать Тренировочную комнату.
- Тренировочная комната будет создана за 20 (двадцать) минут до официального времени начала Матча, и все Игроки должны немедленно объединиться. Если Команда не соберется через 10 (десять) минут после официального времени начала Матча, Игра начнется без отсутствующих игроков.

Организатор проинформирует Представителей Команд о начале Боя.

7.1.9. Выбор карты и исходная позиция

Все Игры WGL ведутся на следующих картах (именуемых «Комплект Карт»):

- Рудники
- Утес
- Прохоровка
- Химмельсдорф
- Затерянный город
- Мурованка
- Руинберг
- Степи

Один матч ведется только на четырех картах.

Только Представителям Команд или лицу, делегированному ими разрешается выбрать Карту и установить запрет для своей команды.

Исключение карты осуществляется следующим образом в онлайн этапе (BO9):



Команда победившая жребий	Команда проигравшая жребий
Первой вычеркивает одну карту из официального списка карт.	
	Второй вычеркивает одну карту из официального списка карт.
Выбирает первую игровую карту.	
	Выбирает сторону на первой игровой карте.
	Выбирает вторую игровую карту.
Выбирает сторону на второй игровой карте.	
	Вычеркивает третью карту.
Вычеркивает четвертую карту.	
	Выбирает третью карту.
Выбирает сторону на третьей игровой карте.	
Выбирает четвертую карту.	
	Выбирает сторону на четвертой карте.

На онлайн плей-оффе и в оффлайн этапе:

- Команда-хозяин (см. п. 7.1.9) считается победителем по результатам Жеребьевки для целей процесса исключения Карт.
- Выбранная Карта должна быть предоставлена Представителями Команд Организатору до конкретного заранее определенного времени в день матча (см. п. 7.1.2)

Схема определения порядка основных карт встречи в BO13:

Команда победившая жребий	Команда проигравшая жребий
----------------------------------	-----------------------------------



Первой вычеркивает одну карту из официального списка карт.	
	Второй вычеркивает одну карту из официального списка карт.
Выбирает первую игровую карту.	
	Выбирает сторону на первой игровой карте.
	Выбирает вторую игровую карту.
Выбирает сторону на второй игровой карте.	
	Выбирает третью игровую карту.
Выбирает сторону на третьей игровой карте.	
Выбирает четвертую игровую карту.	
	Выбирает сторону на четвертой игровой карте.
Выбирает пятую игровую карту.	
	Выбирает сторону на пятой игровой карте.
	Выбирает шестую игровую карту.
Выбирает сторону на шестой игровой карте.	

7.1.10. Расстановка танков

На Онлайн-этапе первичная расстановка должна быть выслана Организатору путем заполнения формы, предоставленной Организатором, до конкретного заранее определенного времени в день матча (см. п. 7.1.2)

Расстановка танков не должна соответствовать конкретной настройке. Минимальные ограничения Уровня отсутствуют.

Назначенный Организатор проинформирует Команды о том, когда входить в Учебную комнату с их расстановками.



Если Команда вступит в Игру без Игрока, и Игрок не будет найден за 10 (десять) минут до начала Матча, Команда, которая не сможет поставить на поле не менее 7 (семи) Игроков, исключается из Игры.

Расстановки Команд (также именуемые «сетапами» в финальных играх турнира объявляются Представителями Команд только в начале всего Матча (до того, как состоится первый Бой).

7.1.11. Условия проведения Матча-реванша

Матч-реванш может состояться в любое время в связи с проблемами с Программным обеспечением и/или Аппаратными средствами, если ни одна Команда не имеет явного преимущества. Решение принимает Организатор. К преимуществам, в частности, могут относиться:

- Любые танки, замеченные любой Командой или у любой Команды
- Любое повреждение, нанесенное любой Командой
- Любое повреждение из-за взаимодействия с окружающей средой
- Захват любой Командой любых Точек захвата Базы

7.1.12. Ничья

Матч считается сыгранным вничью, если и только если на Экране результатов, показываемом по окончании Битвы написано «Ничья».

В случае Ничьи, Игра заканчивается со счетом 0:0, и раунд переигрывается на тех же условиях.

7.1.13. Перерывы

Стандартный перерыв между играми длится 2 минуты. Если Представители Команд готовы до этого времени, матч может возобновиться.

7.1.14. После Боя

Представитель Команды должен загрузить реплеи всех игроков в wotreplays.com в течение 1 (одного) часа после завершения матча.

7.1.15. Выбор танка

Выбор танка для каждого боя осуществляется «вслепую».

Представитель Команды обязан предоставить представителю Организатора, ответственному за его Команду (в данном случае, специально назначенный Рефери), расстановку выбранных его Командой танков для определенной карты до начала процесса отбора Танков.

Каждая Команда должна выбрать танки, предоставленные ими Рефери, когда начнется отбор танков, в любом порядке. Расстановка танков, предоставленная Рефери, не подлежит изменению.

Представители Команды должны предоставить выбранные ими Танки Рефери до каждой Игры лично. Расстановка Танков может отличаться в разных Играх одного Матча.

Игрокам разрешается в течение одного матча сменить не более 2 танков, предварительно оповестив об этом судей. После того, как судья дал команду брать танки, командам запрещается менять танки и просить об их замене.



7.2. Правила Плей-офф

7.2.1. Настройки Игры

См. п. 7.1.3 и п. 7.1.9.

7.2.2. Модификации и скины игрового клиента World of Tanks

См. п. 7.1.4.

7.2.3. Правила для танков

См. п. 7.1.7 и п. 7.1.10.

7.2.4. Выбор танка

См. п. 7.1.15.

7.2.5. Тайм-ауты

В ходе игр Оффлайн Плей-офф каждая Команда может использовать один тайм-аут в каждом матче. Продолжительность тайм-аутов равна одному стандартному перерыву и составляет не более 5 минут. Можно попросить предоставить тайм-аут между играми, и как минимум за 30 секунд до окончания стандартного перерыва. Попросить о предоставлении тайм-аута может только Представитель Команды, и одной команде может быть предоставлен только один тайм-аут.

7.2.6. Тай-Брейк

См. п. 4.2.1.3.2

7.2.7. Условия проведения Матча-реванша

См. п. 7.1.11

7.3 Финальный матч Оффлайн-этапа

7.1 Общие правила Игры

Один Матч состоит из не более чем 12 (двенадцати) Игр, которые ведутся не более чем на 6 (шести) Картах.

7.2 Роли в Команде

На каждой Карте игра ведется 2 (два) раза, при этом каждая Команда по 1 (одному) разу выступает в качестве Нападающего и Защитника.

7.3 Выбор карт

Выбор Карт осуществляется путем Жеребьевки.

- Жеребьевку проводит представитель Организатора.
- Должны присутствовать Представители Команд.
- Составы игроков для всех карт и роли объявляются до начала матча.

Выбор после Жеребьевки осуществляется в следующем порядке для самых лучших из 8 раундов (BO9): см. п. 7.1.9

После Жеребьевки выбор проводится в следующем порядке из 12 матчей (BO13) :



(см. п.7.1.9)

7.4 Условия Победы

- Чтобы выиграть Матч среди 8 команд Команде нужно Победить в 5 (пяти) Боях из 8 (восьми). Если один из Команды Победит 5 (пять) раз, оставшиеся Бои не состоятся.
- Чтобы выиграть Матч среди 8 команд, Команде нужно Победить в 7 (семи) Боях из 12 (двенадцати). Если одна Команда Победит 7 (семь) раз, оставшиеся Бои не состоятся.

7.5 Тай-Брейк

См. п. 4.2.1.3.2

7.6 Выбор Танка

См. п. 7.2.4

8. ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ

Если Участник нарушает одно или несколько положений из настоящих Правил WGL, он будет наказан с учетом степени нарушения.

Организатор на свое усмотрение принимает решение о том, повлияло ли нарушение на исход Матча, если он не может быть засчитан и должен быть повторен.

Общие правила классификации нарушений и соответствующие наказания за них можно найти в Перечне штрафных санкций Wargaming.net League Global 2016/17.

8.1 Приложение по штрафным санкциям.

Приложение по штрафным санкциям прилагается к настоящему документу, а также доступно по ссылке:

https://docs.google.com/document/d/1WGRq0BgSWmm6T9fV5AKJj4cz5bKe1BIN_bVA-hRUHT8/edit?usp=sharing

8.2 Модификация ESL Wire.

Все Игроки должны в обязательном порядке обязаны использовать модификацию ESL Wire. Любое нарушение касательно игнорирования этого правила будут иметь последствия в виде предупреждения и штрафа, определяемого Организатором (см. п.8)

Задержки

матчей.

Любые задержки, вызванные игроками по каким либо причинам (лаги, дисконнекты, технические и прочее), повлекут за собой дополнительные последствия согласно п.8. В игре будут допускаться не более 1 перезапуска в течение матча для каждой команды в течение одного матча, после чего перезапусков матчей не будет и матч будет продолжаться далее.

8.3 Дополнительные нарушения:

Отсутствие игровых реплеев либо предоставление неполного количества реплеев согласно требованиям Правил.

Задержка перерыва, определенного в Правилах между боями по вине команды или игрока.

Использование запрещенных Пользовательским соглашением или Правилами игровых модификаций.

Несвоевременная подача сетапа;

Несвоевременное (опоздание на 5 минут и более) выполнение Капитаном следующих действий:



Внесение состава команды, предоставление сетапа техники;

Несвоевременная явка Команды или любого из ее игроков на матч WGL RU / CIS

Отказ от предоставления доступа к каналу коммуникации команды, удаление представителя Организатора из канала коммуникации до окончания матча.

Отказ от представления либо предоставление с опозданием информации для создания требуемых материалов.

Смена игрового никнейма (имени игрока в Игре, заявленного в регистрационной форме) игроком в течение турнира.

Отказ Команды или игрока от использования голосового чата, предоставленного судьей матча.

Несоблюдение игроком или Командой пункта 2 настоящего Регламента («Поведение игроков»).

Отказ использования замены, в случае невозможности одного из игроков основы играть в матче.

9. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Организатор сохраняет за собой право изменить или модифицировать эти Правила по своему усмотрению, а в особых случаях – принимать решения, не предусмотренные настоящими Правилами для сохранения духа честной конкуренции и спортивного поведения.

10. УЧАСТИЕ

Принимая участие в играх Золотой Серии, Серебряной серии Wargaming.net League и/или в финальных играх Wargaming.net League, вы подтверждаете, что понимаете и соглашаетесь следовать всем применимым правилам, изложенным в настоящем документе и других связанных документах.

Работникам Wargaming запрещается принимать участие в любых играх Золотой Серии Wargaming.net League и/или в финальных играх Wargaming.net League.

Всем Партнерам и/или Спонсорам Золотой Серии, Rumbles Wargaming.net League и/или финальных игр Wargaming.net League запрещено принимать участие в любых играх в течение срока их активного привлечения в качестве Партнера или Спонсора.

Принимая участие в WGL все Участники дают разрешение Организатору и WG на использование их имен, образов, изображений, выступлений, высказываний, участия в турнире и результатов такого участия для целей трансляции, рекламы и продвижения WGL по всему миру без ограничения по времени.

