**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА О ПРОВЕДЕНИИ ДНЯ ЗДОРОВЬЯ «ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРСПОРТА» ПО ДИСЦИПЛИНЕ WORLD OF TANKS В ФОРМАТЕ ОНЛАЙН**

1. **ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
	1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Положения Фестиваля.
	2. Версия игры: World of Tanks, лицензионная версия.
	3. Игры проводятся только на официальных клиентах. Игроки должны использовать свой аккаунт Wargaming.
	4. До участия в турнире допускаются команды, полностью и корректно
	заполнившие электронную форму заявку. После регистрации с прошедшими отбор командами связывается Организатор;
	5. Участники, предоставившие Организатору любую информацию, несут
	ответственность за достоверность такой информации.

**2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ**

2.1 Участник турнира должен иметь свой аккаунт Wargaming. Ник-нейм игрока не должны звучать оскорбительно. Запрещено менять его в течение времени проведения турнира.

2.2 Игрок, подавший заявку на участие, является капитаном команды.

* 1. После регистрации капитан команды обязан перейти по ссылке <https://vk.me/join/AJQ1d3Ej5hcjSEDNfc1CpTyk> и отправить организатору дисциплины текстовый файл, содержащий название своей команды, в котором будет перечислены сетапы команды под каждую карту. Пример: «Рудники – Т-44, ИС-3, Т32». Сетапы не меняются до финальной части турнира.
	2. Игрок не может состоять более, чем в одной команде.

2.5 Состав на игру нужно сообщить за 24 часов до игры. Если в один день команде предстоит сыграть несколько игр - о замене на вторую и последующие игры нужно сообщить в течение 10 минут по завершении предыдущей игры команды.

2.6 Каждый из участников команды обязан добавить в друзья Главного судью по данной дисциплине и его судейскую коллегию для контроля игры, для выявления данных причины технических неполадок соединения.

2.7 Во время матчей участники обязаны использовать аккаунты, которые были указаны при регистрации.

* 1. Запрещены публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов. Нарушение этого пункта влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.
	2. На каждый матч отводится максимум 1 сутки. Через 1 сутки должен быть введен счёт матча или отписан судье турнира. Время, отведенное на стадию, начинается с того момента как стал известен соперник.
	3. Использование сторонних программ и запрещённых модификаций, дающих преимущество над другими игроками, запрещены. (Использование разрешённых модификаций не запрещено).
	4. При возникновении проблем с подключением на сервер, участники обязаны сообщить о проблеме в течении 1 минуты после запуска клиента игры.
	5. Турнирные таблицы размещаются на сайте:challonge.com. После победы вы обязаны сменить колоду (брать колоду, которой выигрывали в этой дуэли нельзя).
	6. В конце игры капитан победившей команды обязан сохранить и предоставить судье снимок экрана (скриншот) результатов боя, подтверждающий победу в игре.
1. **ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**

3.1 Версия игры: актуальная версия клиента игры.

3.2 Сервер: RU2.

3.3 Тип игры: Встречный бой (Тренировочный бой).

* 1. После окончания регистрации Судейской коллегией будет приниматься решение в зависимости от количества команд – в какой системе будет проходить турнир.
	2. Турнир разделяется на две основные стадии: групповая (BO1) и финальная (BO3).
	3. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
	4. При распределении мест по итогам группового этапа – последовательно учитываются следующие критерии:
* количество очков (победа в матче - 3 очка, поражение в матче - 0 очков);
* результаты личных встреч, в случае равного количества очков;
* разница выигранных и проигранных геймов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых двух критериев;
* разница выигранных и проигранных раундов в матчах спорящих участников, в случае равенства первых трёх критериев.

3.7 При равенстве всех критериев для определения победителя назначаются переигровки между участниками с равными показателями. Время и формат переигровок назначается Организатором. В случае неявки на переигровку в назначенное время, команде присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

* 1. По итогам группового этапа из каждой группы выходят две команды в финальный этап.
	2. Формат турнира – битва взводов.

Система и формат проведения:

Групповой этап: — bo5 (до трёх побед).

Финальный этап: — bo7 (до четырёх побед).

Допустимый уровень техники - 10. Продолжительность боя – 10 минут.

3.10 Команды будут распределены в формате одной или двух групп в зависимости от количества команд.

3.11 Команды в полных составах обязаны явиться на матч в указанное время. Допускаются опоздания команд на 15 минут.

3.12 Соревнования проводятся на картах: Мурованка, Прохоровка, Руинберг, Химмельсдорф, Рудники.

3.13 Карты меняются в порядке, указанном в пункте 3.7, и повторяются после разыгрывания всех карт.

3.14 После каждого боя команды меняются базами. Начальное расположение определяется жеребьёвкой.

**4. СУДЕЙСТВО**

* 1. С целью решения игровых моментов и спорных ситуаций Организатор назначает судью турнира и создает контрольно-дисциплинарный комитет (далее – Судейская коллегия) из 3 человек для решения спорных моментов;
	2. За задержку матча более чем на 15 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче;
	3. Избыточные сообщения (флуд) во внутри игровой чат может повлечь применение к нарушителю санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений;
	4. Публичные оскорбления участников, зрителей и организаторов влечет за собой наказание вплоть до дисквалификации с турнира.

**5. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

5.1 При разрыве соединения с сервером по техническим причинам у одного из игроков команды в целях компенсации команде будет предоставлено 3 очка.

* 1. В случае дисконнекта более одного игрока предусмотрена переигровка. При выявлении данной проблемы необходимо связаться с судьей, который рассмотрит данную проблему и вынесет окончательное решение о переигровки матча.
	2. При невозможности продолжить соревнования по техническим проблемам Организатор вправе перенести их на другой.

 **6. ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ СОПЕРНИКАМИ**

6.1 Каждый игрок должен «открыть» свою страницу в социальной сети во Вконтакте для того, чтобы с ним мог связаться соперник. Игрок обязан связаться с соперником и предложить сыграть игру в турнире. Для связи используется социальная сеть Вконтакте.

**7. ПЕРЕНОС МАТЧЕЙ И ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ.**

* 1. Точные даты и время проведения матчей будут публиковаться в официальной группе не позднее, чем за 12 часов до начала соответствующего матча.
	2. Неявка на матч в назначенное время засчитывается как техническое поражение.
	3. Команды вправе использовать единственную замену, которую они включили в регистрационный лист при подаче заявки на участие в турнире. При использовании третьих лиц в качестве замен, команда, нарушившая это, правило, исключается с турнира.
	4. Запрещается переносить матчи по отдельности в серии (серия играется полностью: бо2, бо3, бо5 запрещено растягивать по одному матчу на несколько дней).

**8. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

8.1 Организатор вправе вносить изменение в Технические положения с обязательным уведомлением участников на официальной Фестиваля.

8.2 Решения по спорным ситуациям выносят исключительно организаторы турнира и являются окончательными.

**9. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

9.1 Организатор дисциплины: Хачатрян Арам, +7 (951) 302 49 51, <https://vk.com/aramzik> .