

Технические правила по виду программы

World of Tanks

1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. Каждый участник обязан записывать реплей каждого боя (функция записи реплеев активируется в настройках игры).

2. Настройки игры

- 2.1. Режим: «Встречный бой»
- 2.2. Настройки тренировочной комнаты:
 - Время гейма: 7 минут.
 - Голосовой чат: Раздельный по командам.
- 2.3. Турнир проводится на серверах: RU1, RU2, RU5 или RU7.
- 2.4. Перед началом матча участники по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.
- 2.5. Игры проводятся на специально предоставленных аккаунтах, идентичных для всех участников. Игрок несет полную ответственность за выданный ему аккаунт. Замена аккаунта вследствие каких-либо действий игрока с ним не производится. Запрещается играть со своих аккаунтов.
- 2.6. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество.
Список запрещенных модов опубликован на официальном сайте Wargaming: <https://ru.wargaming.net/support/ru/products/wot/article/15152/>.

3. Проведение матчей

- 3.1. В игре принимают участие 2 команды по 3 человека в каждой.
- 3.2. Тренировочный бой создаёт команда, которая находится слева на странице матча. Если обе команды согласны, то

тренировочный бой может создать команда, которая находится на странице матча справа.

3.3. Соревнования проводятся на картах:

- Химмельсдорф
- Прохоровка
- Ласвилль
- Энск
- Рудники
- Редшир
- Руинберг

3.4. Команда, находящаяся в текущем матче слева, запрещает для использования в матче (банит) одну из доступных карт. После этого вторая команда также запрещает для использования в матче (банит) еще одну из доступных карт. После этого первая команда выбирает из оставшихся карту, на которой будет проходить первая игра матча, при этом вторая команда выбирает сторону (начальный респаун). Если в матче есть вторая игра, то карту для этой игры из оставшихся выбирает вторая команда, а сторону выбирает первая. Если в матче есть третья игра, то участники снова запрещают (банят) по одной карте и играют оставшуюся карту, сторона выбирается случайно.

4. Выбор техники

4.1. Команды могут состоять из танков разных наций.

4.2. К участию допускается только техника X (10) уровня. Набор техники не декларируется. Допускается использование премиум снарядов и расходников.

4.3. Если команды не могут начать гейм из-за разногласий в выборе техники, то команды набирают состав в гейм следующим образом (пик танков): 1-1-1-1-1-1. Первая команда выбирает один танк, за ней свой танк выбирает вторая команда. Любые изменения техники после пика не допускается.

4.4. Между геймами технику менять разрешено.

5. Ничьи

- 5.1. В случае, если ничья в игре возникает в соответствии с особенностями игрового движка, игра должна быть переиграна на той же карте, на той же выбранной технике.

6. Ход спортивных соревнований

- 6.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере «ЛЧБ» и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”).
- 6.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”;
 - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения капитаном команды на соответствующем канале (#название_дисциплины): - “Команда А готова к матчу” или “+”.
- 6.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно получить данные сервера от судьи;
 - У команд есть 10 минут, чтобы зайти на сервер и выбрать карты/стороны.
- 6.4. Матч должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности обеих команд. Необходимо предупредить судью о старте матча или любых задержках.
- 6.5. Сразу после матча необходимо отправить судье в ЛС счёт в таком формате: Команда А 2:1 Команда Б (2:0,2:3,4:0) и скриншоты игр.
- 6.6. Также, в течение 24 часов по завершению матча, командам необходимо отправить судье в ЛС записи (реплеи) игр.

7. Технические проблемы

- 7.1. В случае непрогрузки игрока(ов) в течение 1 минуты после начала боя, сообщите в чате боя об этом, а также оповестите судей. Такой бой должен быть переигран.
- 7.2. В случае дисконнекта игрока(ов) в течение первых 2х минут боя, бой может быть переигран по согласию соперников.
- 7.3. При повторном вылете игрока(ов) в течение первых 2х минут боя, команде присуждается техническое поражение в бою.