



Wargaming.net League RU/CIS 2nd Season 2014-2015

Gold Series

Правила проведения Турнира

Содержание:

Преамбула .....	10
1 Общие положения.....	11
1.1 Понятия и определения.....	11
1.2 Сфера действия правил.....	12
1.3 Призовой фонд.....	13
1.4 Протест и обжалование.....	14
1.5 Трансляции матчей.....	14
1.6 Рекламное время команд в рамках прямых трансляций матчей Лиги .....	15
1.7 Аккаунты .....	16
2 Поведение игроков .....	17
2.1 Поведение .....	17
2.2 Оскорбления .....	17
2.3 Спам.....	17
2.4 Неспортивное поведение .....	17
2.5 Нарушения правил игры.....	17
2.6 Обман, жульничество .....	17
2.7 Нечестная игра.....	17
2.8 Использование чужого аккаунта .....	18
2.9 Хакинг / Читерство .....	18
2.10 Сговор.....	18
2.11 Баги/неполадки игры .....	18
2.12 Дисквалификация и сроки применения санкций .....	18
3 Требования к командам и владение слотом Турнира.....	18
3.1 Требования к командам.....	18
3.2 Регистрационная форма на участие в Турнире .....	19
3.3 Изменение названия команды .....	20
3.4 Слот Лиги.....	20
4 Требования к составу команд .....	20
4.1 Трансферы .....	20
4.2 Требования к игрокам и спонсорам команд.....	21
5 Структура Турнира.....	23
5.1 Общая структура и формы проведения боев .....	23
5.2 Формы проведения боев в рамках матча: .....	23
5.3 Матчи Турнира и система распределения очков .....	23
5.3.1 График и календарь матчей Турнира: .....	23
5.3.2 Переносы матчей в рамках Турнира.....	23

5.3.3	Система распределения очков в первом онлайн этапе .....	24
5.3.4	Плей-офф Турнира (второй онлайн этап) .....	24
5.3.5	Финал Турнира.....	24
5.3.6	Ротации команд между Сезонами.....	24
6	Оффлайн этап Турнира (Финал).....	25
6.1	Логистика. Общие положения и проезд .....	25
6.2	Проезд .....	25
6.3	Проживание.....	26
6.4	Документы .....	26
6.5	Штрафы и компенсации .....	27
6.6	Требования к командам, участвующим в оффлайн этапе Турнира.....	27
6.7	Расписание Финала Турнира .....	28
6.8	Переносы матчей в рамках Финала Турнира .....	28
7	Поведение игроков на оффлайн этапе Турнира .....	28
7.1	Интервью .....	28
7.2	Приемлемое поведение .....	28
7.3	Алкогольное и наркотическое опьянение во время Турнира .....	29
7.4	Одежда .....	29
7.5	Требования к форме и символике .....	29
8	Оборудование .....	29
8.1	Личное оборудование.....	29
9	Турнирное ПО .....	29
10	Сцена .....	30
10.1	Уход со сцены .....	30
10.2	Нахождение на сцене .....	30
10.3	Игровая зона матча .....	30
11	Правила Турнира .....	30
11.1	Первый онлайн этап Турнира .....	30
11.1.1	Реплеи.....	30
11.1.2	Режим наблюдателя (Spectator mode).....	30
11.1.3	Настройки матча.....	31
11.1.4	Требования к ростеру .....	31
11.1.5	Порядок организации матчей .....	31
11.1.6	Коммуникация с судьёй матча.....	31
11.1.7	Решение спорных ситуаций.....	32
11.1.8	Порядок выбора карт на матчи и формат матча .....	32
11.1.9	Сетап матча .....	33
11.1.10	Переигровка.....	33

12	Правила плей-офф раунда (второго онлайн этапа) и Финала Турнира .....	33
12.1	Настройки матча .....	33
12.2	Требования к ростеру .....	33
12.3	Порядок выбора карт .....	34
12.4	Сетап на матчах второго онлайн этапа и Финала Турнира .....	35
12.5	Ничья и Тай-Брейк .....	35
12.6	Переигровка .....	36
13	Дисциплинарные взыскания и ответственность .....	36
14	Изменение правил .....	39
15	Персональная информация .....	39
16	Разрешение использования образов, материалов игрока .....	39
17	Ответственность .....	40
18	Контакты .....	41

## Преамбула

- ✓ Данные правила, размещенные на сайте <http://ru.wgleague.net/ru/league/gold-series/about/13-gold-series-regulations> являются официальными правилами проведения турнира Wargaming.net League RU/CIS 2nd Season 2014-2015 (Gold Series), проводимом среди пользователей массовой многопользовательской онлайн игры «World of Tanks» и распространяются на каждую команду, менеджеров команд, капитанов команд, всех игроков команд и прочих участников, принимающих участие в турнире Wargaming.net League RU/CIS 2nd Season 2014-2015 (Gold Series) в странах СНГ.

# 1 Общие положения

## 1.1 Понятия и определения

- 1.1.1 Wargaming.net League – соревнования, проводимые Wargaming PCL среди пользователей массовой многопользовательской онлайн игры «World of Tanks» по всему миру;
- 1.1.2 Лига или WGL или Турнир или WGLRU- турнир Wargaming.net League RU/CIS 2nd Season 2014-2015 (Gold Series), проводимый Организатором Турнира в странах СНГ по заказу Wargaming PCL в рамках Wargaming.net League согласно настоящим Правилам проведения Турнира с 14 августа 2014 г. по 5 октября 2014 г.;
- 1.1.3 Организатор Турнира – компания, организующая проведение Турнира согласно настоящему Регламенту в странах СНГ по заказу компании Wargaming PCL, которой является ООО «Стратегия Трейд» (ОГРН 1137746581257, ИНН 7715969117), адрес для направления корреспонденции: 127254, г.Москва, ул.Добролюбова, д. 3, стр. 1, оф. 202;
- 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 всех остальных участников своей команды, и представляющий требуемые сведения о команде Организатору;
- 1.1.6 Менеджер команды – участник команды, представляющий интересы игроков команды совместно с Капитаном и выполняющий функции, указанные в Регламенте;
- 1.1.7 Wargaming PCL - компания, проводящая турниры Wargaming.net League по всему миру с целью привлечения внимания пользователей к массовой многопользовательской онлайн игре «World of Tanks» и привлекающая Организатора Турнира для организации Лиги в странах СНГ;
- 1.1.8 Правила игры – документ, размещенный на сайте [http://worldoftanks.ru/ru/content/wot\\_game\\_rules/](http://worldoftanks.ru/ru/content/wot_game_rules/), регулирующий правила игры массовой многопользовательской онлайн игры World of Tanks;
- 1.1.9 Gold Series – настоящая Лига, в которой принимают участие 12 профессиональных команд, прошедшие процедуру допуска и получившие право выступать в Лиге согласно настоящему Регламенту, которое предоставляется Организатором Турнира исходя из результатов предыдущих соревнований среди менее профессиональных команд (Silver Series и Bronze Series);
- 1.1.10 Слот – право команды на участие в Лиге, предоставляемое Организатором Турнира исходя из результатов предыдущих соревнований среди менее профессиональных команд (Silver Series и Bronze Series);
- 1.1.11 Слот в команде – место в команде, которое может занять игрок;
- 1.1.12 Игрок – участник команды, заявленный в регистрационной форме Капитана как основной либо запасной игрок;
- 1.1.13 Участник – любой игрок, включая Капитана, менеджер команды либо любое иное лицо, принимающее участие в Турнире;
- 1.1.14 Команда – группа игроков во главе с Капитаном и менеджером (при наличии), участвующая в Лиге или иных соревнованиях в рамках Wargaming.net League, заявленная на участие в Турнире в регистрационной форме Капитана;

- 1.1.15 Судья или Судья матча – лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее нарушение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира;
- 1.1.16 Игра – массовая многопользовательская онлайн игра «World of Tanks»;
- 1.1.17 Сезон – часть цикла соревнований, которые проводятся в течение года среди команд в каждом регионе, в том числе в регионе стран СНГ (годовой цикл). Настоящий Турнир Wargaming.net League RU/CIS 2nd Season 2014-2015 (Gold Series), является вторым сезоном из трех сезонов в рамках Wargaming.net League, проводимых в странах СНГ (СНГ регион) в 2014-2015 годах;
- 1.1.18 Матч – серия максимум из 5 боев, по результатам которых определяется победитель и начисляются очки, по которым и решается, переходит ли команда в следующий этап Турнира, набрав большее количество очков, чем соперник;
- 1.1.19 Бой – противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Лиги, целью которой является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени. В случае, если по окончании Боя победитель не выявлен, результат засчитывается как ничья, если возможность ничьи предусматривается Регламентом;
- 1.1.20 Респаун – место на карте, где находится расположение танков своей команды в начале Боя;
- 1.1.21 Тай-брейк – Бой между командами, решающий исход матча в случае, если результаты предыдущих 5 Боев матча не смогли определить победителя;
- 1.1.22 Ростер – совокупность используемого в Боях игрового имущества, заранее заявленного перед матчем;
- 1.1.23 Сетап матча – заранее заявленный состав техники, используемый командой в матче.

## 1.2 Сфера действия правил

- 1.2.1 По согласованию с Wargaming PCL Организатор Турнира разработал данные Правила для унификации и стандартизации правил для Лиги в странах СНГ.
- 1.2.2 Организация и проведение WGL осуществляются Организатором Турнира в соответствии с настоящим Регламентом, который устанавливает единый порядок проведения Турнира.
- 1.2.3 Команды вправе самостоятельно привлекать спонсоров для участия в Турнире. Организатор Турнира не несет никакой ответственности за такие договоренности команд и не обязывает к этому. При этом никакие договоренности команд не должны нарушать настоящий Регламент и применимое законодательство.
- 1.2.4 Если какой-либо пункт из данного Регламента по определённым юридическим основаниям может быть признан недействительным, остальные пункты данного Регламента остаются в силе.
- 1.2.5 Официальный сайт Лиги размещается по адресу <http://ru.wgleague.net/ru/>. Вся информация, необходимая участникам Лиги и иным заинтересованным лицам, размещается на данном официальном сайте. Рекомендуется время от времени ознакомливаться с данной информацией, размещённой на официальном сайте.
- 1.2.6 Настоящий текст Регламента не является публичной офертой в соответствии с применимым законодательством.

1.2.7 Все материалы переписки команды с Организатором Турнира, а также заявки в техническую поддержку или любая другая корреспонденция между представителями Организатором Турнира и участниками Турнира не могут быть доведены до всеобщего сведения любым способом либо использованы в личных целях лица без официального письменного согласия Организатора Турнира, запрос для чего должен быть оформлен по следующему адресу: [wglru@wargaming.net](mailto:wglru@wargaming.net).

### 1.3 Призовой фонд

1.3.1 Приз, заработанный командой за Турнир, будет выплачиваться Wargaming PCL по указанию Организатора Турнира на банковский счёт, указанный Капитаном данной команды в Регистрационной форме, поданной Капитаном команды для участия в Турнире. Все банковские комиссии, удержания, вычеты, налоги, и любые другие издержки, связанные с выплатой приза, команда, принимающая участие в Турнире и выигравшая данный приз, несет самостоятельно.

1.3.2 С момента списания приза с банковского счета Wargaming PCL в целях перевода на указанный Капитаном банковский счет Wargaming PCL и Организатор Турнира не несут ответственность за выполнение банком получателя и/или банком-корреспондентом своих обязательств по переводу, зачислению и выдаче приза получателю средств, а также за любые последствия указания Капитаном недостоверных либо неполных сведений, необходимых для перечисления приза. Капитан и участники команды самостоятельно распределяют приз среди всех участников команды. Wargaming PCL и Организатор Турнира не несут ответственность за такое распределение.

1.3.3 Получение победителями призов обусловлено соблюдением ими любых и всех соответствующих законов, норм и положений, а также настоящих Правил проведения Турнира. Победитель (-и), а также их родители или опекуны, в случае если игрок-победитель является несовершеннолетним, несут исключительную ответственность за все применимые налоговые и иные издержки или расходы, не обозначенные в настоящем Регламенте. Размер призов в зависимости от занятого командой места в турнирном зачете находится по ссылке: <http://ru.wgleague.net/ru/league/gold-series/>.

1.3.4 Для получения приза Капитану требуется предоставить следующую информацию в Регистрационной форме, которую он заполняет для участия команды в Турнире:

- ✓ Скан-копия паспорта получателя средств в формате JPG (основная страница, прописка);
- ✓ Банковские реквизиты получателя средств, которые включают:
  - Наименование получателя средств (бенефициара) как зарегистрирован в банке (Beneficiary name);
  - Полное наименование банка получателя (Beneficiary bank name);

Если сумма платежа в российских рублях (RUR), то:

- ✓ Адрес банка получателя;
- ✓ БИК банка получателя;
- ✓ Расчетный счет получателя;
- ✓ Корреспондентский счет;
- ✓ ИНН;



Если сумма платежа в валюте, отличной от российского рубля (USD, EUR, GBP, др.), то:

- ✓ SWIFT/BIC банка-получателя (Beneficiary bank);
- ✓ Номер счета (Account number/IBAN) бенефициара;
- ✓ VAT ID бенефициара (при наличии);
- ✓ Полное название банка-корреспондента;
- ✓ Корреспондентский счет;
- ✓ SWIFT банка-корреспондента.

- 1.3.5 Призы выплачиваются в течение 20 рабочих дней с момента завершения Турнира и предоставления Организатором Турнира Wargaming PCL списка победителей Турнира, размера приза и банковских реквизитов для перечисления призов.
- 1.3.6 Все переводы будут осуществляться в долларах США (USD) или в российских рублях (RUR) по согласованию сторон на расчетные счета, указанные Капитаном. Все предоставляемые Капитанами банковские счета получателей средств должны соответствовать согласованной Сторонами валюте платежа.
- 1.3.7 Несвоевременное, неполное, неточное, недостоверное предоставление или непредоставление указанной в п. 1.3.4. информации будет расцениваться как нарушение настоящего Регламента. В этом случае Организатор Турнира и Wargaming PCL не несет ответственность за надлежащее выполнение перед командой своих обязательств по перечислению Приза.

## 1.4 Протест и обжалование

- 1.4.1 Протест или обжалование какой-либо ситуации либо нарушения Регламента, не связанного непосредственно с Правилами игры, должен быть подан Организатору Турнира посредством направления официального письма на электронную почту [wglru@wargaming.net](mailto:wglru@wargaming.net) от лица Капитана команды. Все протесты, поданные посредством других каналов связи с Организатором Турнира либо от лица других лиц, рассмотрены не будут.
- 1.4.2 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 и более раз) 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, определенной в настоящем Регламенте.
- 1.4.3 Решение Организатора Турнира является окончательным и пересмотру не подлежит. Повторно поданные протесты и жалобы рассмотрению не подлежат.

## 1.5 Трансляции матчей

- 1.5.1 Все права на аудио- и видеозаписи матчей Лиги принадлежат Организатору Турнира («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.
- 1.5.2 Исходя из целей доведения Видео до всеобщего сведения, Организатор Турнира оставляет за собой право изменять график матчей после соответствующего уведомления команд.

- 1.5.3 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, указанного на официальном сайте Лиги. Если команда не готова к указанному времени, это может быть расценено, как намеренная задержка, в связи с чем Организатор Турнира может применить штрафные санкции исходя из правил текущего Регламента.
- 1.5.4 Все матчи Лиги проводятся с прямой трансляцией при участии официальных комментаторов Лиги, выбранных Организатором Турнира. Видео, которое доводится до всеобщего сведения в режиме LIVE, размещается на официальном сайте Лиги.
- 1.5.5 Для исключения возможности нечестной игры доведение до всеобщего сведения даже в LIVE режиме осуществляется с задержкой в 7 минут от реального времени проведения матча.
- 1.5.6 Во всех матчах Лиги участвующие команды обязаны использовать только такой голосовой чат для общения, доступ в который Капитан команды предоставил судье матча на весь Турнир.
- 1.5.7 В рамках съёмки Видео Лиги Организатор Турнира имеет право пригласить Капитанов или иных игроков команд для проведения предматчевого интервью.
- 1.5.8 Видео Лиги в любой момент в течение всего матча может быть дополнено аудиозаписями из голосовых чатов команд, использование которых санкционировано Организатором Турнира, с предварительного или последующего уведомления команды.

## 1.6 Рекламное время команд в рамках прямых трансляций матчей Лиги

- 1.6.1 Организатор Турнира предоставляет каждой команде рекламное время в рамках трансляции матчей с участием этой команды. Максимальный хронометраж рекламного времени в одной трансляции не более 30 секунд на одну команду.
- 1.6.2 Видео материал, предоставляемый командами, может содержать информацию о команде, изображение логотипа команды, видео с участием игроков команды, ссылки на интернет ресурсы команды, информацию о спонсорах команды, изображение логотипов спонсоров команды.
- 1.6.3 Команды должны предоставить рекламный видео материал Организатору Турнира для размещения в трансляции не позднее, чем за 7 дней до начала соответствующей трансляции, в которую будет включено данное видео. Факт предоставления видео командами означает выраженное ими согласие на доведение этого видео до всеобщего сведения Организатором Турнира.
- 1.6.4 Перед доведением до всеобщего сведения видео материал должен быть согласован с Организатором Турнира. Организатор Турнира имеет право отказать в размещении рекламного видео материала, если он не соответствует установленным Правилам либо морально-этическим нормам и требованиям Организатора Турнира. В случае отказа в размещении видео материала команды могут предоставить другой материал в случае, если они не нарушают срок, указанный в п. 1.6.3. Регламента.
- 1.6.5 Видео материалы предоставляются в форматах: MP4; WMV; MOV. Допустимые разрешения 1920x1080 и 1280x720.
- 1.6.6 В рамках Лиги команда может предоставить только один видео материал, который будет использоваться в трансляциях матчей.
- 1.6.7 Неиспользованное рекламное время не накапливается и не компенсируется.

## 1.7 Спонсорский пакет

- 1.7.1 Организатор Турнира вправе предоставить команде-участнице Турнира на период её участия в Турнире, являющемся профессиональной лигой Gold Series, право размещения информации о себе и своем спонсоре на площадках, указанных Организатором Турнира (далее – «Спонсорский пакет»). Более подробная информация об этом находится по следующей ссылке: <https://worldoftanks.ru/dcont/fb/document/wgl-pp-presentation.pdf>.
- 1.7.2 При исключении команды из Турнира либо в целом из профессиональной лиги Gold Series по результатам её выступления в Турнире/профессиональной лиге Gold Series соответственно и/или вследствие нарушения Регламента Организатор Турнира вправе лишить команду права на Спонсорский пакет в любой момент.
- 1.7.3 Организатор Турнира передает Капитану или менеджеру команды посредством электронной почты в виде PDF-файла информацию о Спонсорском пакете, который может быть изменен или уточнен Организатором Турнира по своему усмотрению в любой момент с уведомления Капитана или менеджера команды.
- 1.7.4 Команда должна соблюдать требования к Спонсорам, предъявляемые Организатором Турнира, указанные здесь в пункте «Требования к спонсору» по следующей ссылке: <http://worldoftanks.ru/ru/content/players-program/>, и согласовать посредством электронной почты кандидатуру Спонсора и медиа-план его представленности с Организатором Турнира за 7 дней до начала Турнира.
- 1.7.5 Команда несет всю ответственность за предоставленные графические и текстовые материалы, которые должны, в том числе:
- 1.7.6 Соответствовать актуальному техническому заданию каждого информационного канала, с которым команда может ознакомиться, загрузив таблицу по следующей ссылке: [https://worldoftanks.ru/dcont/fb/document/wgl\\_pp\\_assets\\_constraints.xlsx](https://worldoftanks.ru/dcont/fb/document/wgl_pp_assets_constraints.xlsx).
- 1.7.7 Не нарушать действующего рекламного законодательства страны, на территории которой она будет представлена,
- 1.7.8 Соответствовать общепринятым этическим и моральным нормам общества.
- 1.7.9 Предоставить и согласовать такие документы с Организатором Турнира, команда должна не позднее 7 дней до начала проведения турнира в рамках Wargaming.net League. Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент отказать команде в использовании части или всего Спонсорского пакета без объяснения причин.

## 1.8 Аккаунты

- 1.8.1 Все игроки команд при проведении матчей должны использовать специально предоставленные учетные записи (аккаунты), созданные исключительно для данного Турнира.
- 1.8.2 Аккаунты создаются в Игре.
- 1.8.3 Аккаунты выдаются персонально каждому игроку согласно Регистрационным формам, поданным Капитанами для участия в Турнире.
- 1.8.4 Игрокам запрещается использовать данные аккаунты в любых целях, за исключением подготовки и участия в матчах Турнира.

1.8.5 Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент проверить, были ли переданы аккаунты, предоставленные игрокам Турнира для использования в целях, указанных в Регламенте, третьим лицам, а также обязуется проводить данную проверку на втором онлайн этапе Турнира.

1.8.6 Дополнительно запрещается:

- ✓ Переименование аккаунта;
- ✓ Передача аккаунта другому игроку, в том числе передача логина и пароля от аккаунта;
- ✓ Продажа аккаунта;
- ✓ Использование аккаунта для участия в любых других турнирах и играх, кроме Лиги.

## 2 Поведение игроков

### 2.1 Поведение

2.1.1 Игрокам команд Лиги необходимо соблюдать общепринятые нормы поведения. За нарушение правил поведения, указанные ниже, предусматривается ответственность в виде штрафных санкций, в зависимости от тяжести нарушения.

### 2.2 Оскорбления

2.2.1 Запрещаются оскорбления в любой форме игроков, команд, Организатора Турнира и его работников, компании Wargaming PCL и его работников, компаний-партнеров.

### 2.3 Спам

2.3.1 Запрещается чрезмерное размещение бессмысленных или агрессивных сообщений.

### 2.4 Неспортивное поведение

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

### 2.5 Нарушения правил игры

2.5.1 Запрещается нарушение Правил игры.

### 2.6 Обман, жульничество

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

### 2.7 Нечестная игра

2.7.1 Запрещается использование приемов нечестной игры.

## 2.8 Использование чужого аккаунта

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

## 2.9 Хакинг / Читерство

2.9.1 Запрещается любая модификация клиента игры с целью получения игрового преимущества.

## 2.10 Сговор

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

2.10.2 Достижение договоренности, либо любая форма переговоров о результате или счете матча.

2.10.3 Заведомо пассивная игра с целью достижения желаемого результата матча, либо намеренная саботирование действий команды с целью достижения желаемого результата матча.

## 2.11 Баги/неполадки игры

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

## 2.12 Дисквалификация и сроки применения санкций

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

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

# 3 Требования к командам и владение слотом Турнира

## 3.1 Требования к командам

3.1.1 Команда должна состоять минимум из 7 игроков основного состава и максимум 3 запасных игроков. Команда, состоящая менее чем из 7 игроков, не допускается к участию в играх Турнира. Каждая команда должна назначить Капитана, указанного в п. 1.1.5 Регламента и менеджера, которые являются ответственными за коммуникацию между Организатором Турнира и командой. Функции менеджера команды может выполнять Капитан команды.

3.1.2 Все команды Лиги должны соответствовать следующим требованиям:

- ✓ Иметь не нарушающее Правила название;
- ✓ Иметь не нарушающий Правила логотип;
- ✓ Иметь как минимум 7 игроков, соответствующих требованиям Лиги.

3.1.3 Команда может принять участие в Турнире только в случае, если она не участвует в соревнованиях в рамках Wargaming.net League, проводимых в других регионах, а также иных сериях (Silver или Bronz Series).

## 3.2 Регистрационная форма на участие в Турнире

- 3.2.1 Для участия в Турнире все игроки команд, имеющих право на участие в данном Турнире, определяемые Wargaming PCL по итогам их участия в иных турнирах в рамках Wargaming.net League, проводимых Wargaming PCL, заполняют и подают регистрационную форму на участие Организатору Турнира не менее чем за 7 дней до начала Турнира.
- 3.2.2 Бланки регистрационных форм для заполнения всеми игроками команд и их Капитанами и списки дополнительных материалов, прилагаемых к таким регистрационным формам утверждаются Организатором Турнира перед началом Турнира.
- 3.2.3 Подача регистрационных форм на участие в Турнире является подтверждением того, что команды и все их участники согласны с настоящим Регламентом.
- 3.2.4 Несоввершеннолетние лица, получившие право принять участие в Турнире, должны предоставить Организатору Турнира письменное согласие родителей или опекунов на его участие в Турнире в соответствии с требованиями законодательства, также Организатору Турнира должны быть предоставлены документы, подтверждающие родство или опеку (свидетельство о рождении или иной документ на несовершеннолетнего лицо, желающее принять участие в Турнире). Такие документы предоставляются вместе с подачей регистрационной формы для участия в Турнире или непосредственно перед подведением итогов Турнира.
- 3.2.5 В случае не предъявления какого-либо документа лицом, получившим право принять участие в Турнире, или игроком, ранее допущенным к участию в Турнире без предъявления такого документа, Организатор Турнира 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 Турнира до истечения времени проведения Турнира.
- 3.2.6 От победителей Турнира могут потребовать предоставить письменное подтверждение принятия настоящих Правил.
- 3.2.7 Допуск к участию в Турнире выдаётся Организатором Турнира на основании анализа участия команды в иных соревнованиях согласно п. 3.1.3. а) Регламента и на основании предоставленных всеми участниками команды и ее Капитана регистрационных форм.
- 3.2.8 Организатор Турнира имеет право отказать команде или ее участнику в допуске к участию в Турнире в случаях нарушения настоящего Регламента командой либо ее участником соответственно либо в иных описанных данным Регламентом случаях.
- 3.2.9 Организатор Турнира сообщает команде о получении допуска к участию в Турнире посредством электронной почты не менее чем за 96 часов до даты начала Турнира.
- 3.2.10 После получения допуска к участию в Турнире выступление команды может быть прервано только по причине её дисквалификации, осуществляемое в случаях, указанных в Регламенте.
- 3.2.11 Право на участие в Турнире не может быть передано другой команде. В случае если по причинам, описанным в настоящем Регламенте, либо по иным причинам команда не может воспользоваться своим правом на участие в Турнире, Организатор Турнира может передать право на участие в Турнире другой команде.

### 3.3 Изменение названия команды

3.4 В связи со сменой спонсора команда имеет право на смену названия единожды в течение всего Турнира. Смена названия должна быть официально запрошена посредством отправки электронного письма Организатору Турнира. После смены названия, дальнейшие смены производятся только в особых случаях и только с предварительного согласия Организатора Турнира.

### 3.5 Слот Лиги

3.6 Организатор Турнира является единственным лицом, обладающим правом выдавать Командам право на участие в Турнире в соответствии с настоящим регламентом. В случае нарушения Командой настоящего Регламента Организатор Турнира имеет право передать слот (право на участие в Турнире) иной команде в случаях, указанных в Регламенте.

## 4 Требования к составу команд

4.1 В матчах Турнира могут выступать только игроки, которые внесены в регистрационную форму Капитана команды, получившей право участвовать в Турнире, на участие в Турнире и которые сами заполнили и подали регистрационную форму участника Турнира.

4.2 В Турнире игроки могут быть заявлены в состав только одной команды в Лиге. При этом они не должны состоять в составе других команд, участвующих в соревнованиях в рамках Wargaming.net League в других регионах.

4.3 Игрокам заявленным в составе команды на Турнир запрещается изменять свой никнейм, заявленный в регистрационных формах до окончания Турнира.

### 4.4 Трансферы

4.4.1 Замена игроков в команде и переход игроков между командами может производиться только в установленный Организатором Турнира период после завершения Турнира и перед началом следующего Сезона – «межсезонном трансферном окне». Датой начала «межсезонного трансферного окна» является следующий день после окончания Турнира. «Межсезонное трансферное окно» закрывается за неделю до старта следующего Сезона. О сроках закрытия «межсезонного трансферного окна» будет дополнительно сообщаться всем участникам следующего Сезона.

4.4.2 В «межсезонном трансферном окне» допускается замена не более 50% игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон. В случае, если команда производит замену более 50% игроков из состава команды заявленного на предыдущий Сезон, то она теряет право принимать участие в предстоящем Сезоне.

4.4.3 Команда, состоящая из 7 игроков, во время «межсезонного трансферного окна» может произвести замену не более 3 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон и дозаявить 1 дополнительного игрока.

4.4.4 Команда, состоящая из 8 либо 9 игроков, во время «межсезонного трансферного окна» может произвести замену не более 4 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон и дозаявить 1 дополнительного игрока для команды из 9 человек.

4.4.5 Команда, состоящая из 10 игроков, во время «межсезонного трансферного окна» может произвести замену не более 5 игроков из состава команды, заявленного на предыдущий Сезон.

4.4.6 Во время проведения Сезона Gold Series, в том числе настоящего Турнира, допускается также дополнительная замена 1 игрока из заявленного на Сезон состава команды либо дозаявление 1 игрока в состав команды, если в команде не все места были заняты игроками согласно регистрационной форме при соблюдении следующих условий:

- ✓ Дополнительная замена или дозаявление может производиться с начала 6-го тура первого этапа и до окончания плей-офф раунда (второго онлайн этапа) Сезона/Турнира.
- ✓ Игрок, претендующий на свободное место в команде в результате дополнительной замены либо дозаявления не должен быть заявлен в составе другой команды Сезона Gold Series/Турнира, в том числе в составе команд, участвующих в других соревнованиях в рамках Wargaming.net League в других регионах за пределами стран СНГ, на момент старта Сезона/Турнира в котором проводится дополнительная замена или дозаявление.
- ✓ В результате дополнительной замены либо дозаявления, состав команды не должен превышать 10 игроков.
- ✓ Дополнительная замена, либо дозаявление игроков в Сезоне Gold Series из Silver или Bronze series допускаются только в случае, если достигнуто обоюдное согласие команды, из которой переходит игрок, и команды, в которую переходит игрок, при условии что состав команды в Silver или Bronze series составит не менее 7 игроков после дополнительной замены, либо дозаявления игрока.
- ✓ Дополнительная замена, либо дозаявление игрока должно быть согласовано с Организатором Турнира посредством подачи официальной регистрационной формы об этом.
- ✓ В случае дисквалификации отдельных игроков Команды за нарушение Регламента, Организатор Турнира оставляет за собой право сохранить Слот на участие в Турнире за такой Командой, даже если в ее составе будет насчитываться менее 7 человек. При условии, что Команда восстановит необходимое количество игроков в своем составе согласно правилам Регламента.

#### 4.5 Требования к игрокам и спонсорам команд

4.5.1 Все игроки Лиги должны соответствовать следующим требованиям:

- ✓ Игроки должны быть старше 14 лет;
- ✓ Игроки не могут являться сотрудниками Организатора Турнира, компании Wargaming PCL либо иных аффилированных лиц;
- ✓ Игроки должны указать свое полное имя в профиле на сайте Лиги;
- ✓ Игроки должны установить свою фотографию в профиле на сайте Лиги;
- ✓ Игроки должны указать страну, гражданами которой они являются, в профиле на сайте Лиги;
- ✓ Игроки должны указать дату своего рождения в профиле на сайте Лиги;
- ✓ Игроки должны быть зарегистрированы в Игре на портале worldoftank.ru (в регионе «Россия»).



- 4.5.2 Игроки Лиги обязуются не допускать действий, которые могут повредить репутации Лиги, игроков и команд Лиги, Организатора Турнира и других лиц и организаций, связанных с проведением Лиги.
- 4.5.3 Публичный образ команды, принимающей участие в Лиге, а именно портреты, имена, фамилии, голоса, никнеймы игроков, а также логотипы и прочая графическая, текстовая и визуальная атрибутика, определяющая фирменный стиль конкретной команды, может быть использована для маркетинговых активностей в рамках проводимого Турнира и в целом Wargaming.net League.
- 4.5.4 Для создания видеоматериалов Организатор Турнира имеет право пригласить любого игрока Лиги в официальную студию Лиги один раз за время проведения Турнира. Визит в студию Лиги должен быть согласован с игроком не менее чем за 10 дней до дня визита. Визит игрока может быть организован только в выходные дни и не может длиться более одного дня (за исключением случаев, когда сам игрок назначает дату и срок визита). Все затраты, связанные с визитом игрока (проезд, проживание, суточные, питание) оплачивается Организатором Турнира. В связи с личными обстоятельствами игрок вправе отказаться от визита в назначенное Организатором Турнира время не более одного раза.
- 4.5.5 Для создания текстовых материалов Организатор Турнира имеет право запросить любую информацию, которая касается проведения Турнира, неограниченное количество раз. Игроки обязаны предоставить нужную информацию в течение 8 часов с момента получения запроса.
- 4.5.6 В целях обеспечения соблюдения правил проведения Лиги, Организатор Турнира имеет право записывать и хранить в течение матча разговор команды в её канале коммуникации. Команды обязаны предоставить место и свободный доступ представителям Организатора Турнира к своему каналу коммуникации на период проведения матча.
- 4.5.7 Игрокам команды, их представителям и сотрудникам спонсорских организаций, которые представляет команда, запрещается влиять на общественное мнение через средства массовой информации с целью получения персональной выгоды или выгоды для команды, а также спонсорской организации, которую она представляет.
- 4.5.8 Игроки, команды, представители и сотрудники организаций, к бренду которых относится команда, во всех вариантах взаимодействия со средствами массовой информации обязаны давать объективную оценку событиям Турнира и приводить подтверждающие оценку факты.
- 4.5.9 Все игроки команды, их представители и сотрудники спонсорских организаций, которые представляет команда, обязаны посещать все организационные мероприятия, запланированные Организатором Турнира без опозданий.

## 5 Структура Турнира

### 5.1 Общая структура и формы проведения боев

5.1.1 Турнир состоит из двух онлайн этапов и одного оффлайн этапа (финала). Первый этап онлайн части проводится по круговой системе в режиме онлайн, в рамках которого каждая команда проведёт по одному матчу со всеми участниками Сезона. По результатам первого этапа, команды занявшие 1 и 2 место получают право участвовать в финале, проводимого в режиме оффлайн. Место проведения Турнира можно узнать по данной ссылке <http://ru.wgleague.net/ru/>. Команды, занявшие с 3 по 8 место продолжат борьбу во втором онлайн этапе (раунде плей-офф) за 2 оставшиеся путёвки в финал Турнира, проводимый в режиме оффлайн.

#### 5.1.2 Формы проведения боев в рамках матча:

- ✓ «с возможностью ничейного результата» - проводится в первом онлайн этапе Турнира. В случае, одинакового количества выигранных боев результат матча признается ничьей.
- ✓ «до выявления победителя» - второй онлайн этап и оффлайн этап Турнира (финал). В случае, если ни одной из команд не удалось добиться победы, победитель матча будет выявлен с помощью Тай-брейка.

### 5.2 Матчи Турнира и система распределения очков

#### 5.2.1 График и календарь матчей Турнира:

5.2.1.1 Девяносто матчей первого и второго онлайн этапов разделены на пятнадцать туров. В рамках каждого тура все команды сыграют по одному матчу.

5.2.1.2 По окончании первого и второго онлайн этапов 4 лучшие команды приглашаются на финал Турнира, который состоится не ранее чем через 10 дней после завершения второго онлайн этапа, в рамках оффлайн этапа.

5.2.1.3 Организатор Турнира формирует расписание матчей, а также имеет право вносить изменения в такое расписание после уведомления команд.

### 5.3 Переносы матчей в рамках Турнира

5.3.1 В рамках онлайн части каждая команда имеет возможность перенести один из матчей.

5.3.2 О переносе матча команда должна оповестить Организатора Турнира по официальным каналам коммуникации не менее чем за 12 часов до установленного времени начала матча.

5.3.3 Новая дата и время перенесенного матча может быть назначена только в рамках тура. При этом Организатора Турнира оповещает обе команды о новой дате и времени перенесённого матча не менее чем за 12 часов.

5.3.4 Организатор Турнира оставляет за собой право переноса матчей Турнира только в особых случаях. Время переноса должно быть согласовано заранее только с Капитаном или менеджером команды и освещено в новостях и расписании Турнира.

## 5.4 Система распределения очков в первом онлайн этапе

5.4.1 Распределение мест в турнирной таблице Лиги происходит в соответствии с суммой набранных очков в каждом матче. За победу в матче команда получает три очка, за поражение — ноль очков. В случае ничьей обе команды получают по одному очку.

5.4.2 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 наибольшему количеству выигранных боев в личных встречах между спорящими командами
- ✓ при равенстве всех этих показателей назначаются дополнительные матчи между спорящими командами; бои проходят на картах, на которых команды играли между собой во время первого онлайн этапа.

5.4.3 В случае если команда по какой-либо причине была дисквалифицирована 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.

## 5.5 Плей-офф Турнира (второй онлайн этап)

5.5.1 В раунде плей-офф (второй онлайн этап) участвуют команды, занявшие 5-7-е, а также 6-8-е места в первом онлайн этапе Турнира, которые сыграют друг с другом соответственно за право сразиться с командами, занявшими 3-е и 4-е места за две путевки в Финал Турнира.

## 5.6 Финал Турнира

5.6.1 В Финале Турнира принимают участие 4 лучшие команды, занявшие первое и второе места по итогам первого онлайн этапа Турнира, а также две лучшие команды, прошедшие процедуру отбора в раунде плей-офф (5.2.3 Плей-офф Турнира). Команда, занявшая 1 место по итогам первого онлайн этапа Турнира, будет играть против победителя пары, в которой сыграют 4 место первого онлайн этапа Турнира и победитель матча между 6-8 местом первого онлайн этапа Турнира. Команда занявшее 2 место по итогам первого онлайн этапа Турнира будет играть против победителя пары, в которой сыграют 3 место первого онлайн этапа Турнира и победитель матча между 5-7 местом первого онлайн этапа Турнира.

## 5.7 Ротации команд между Сезонами

5.7.1 Команды, занявшие с девятого по двенадцатое место, по результатам проведения Турнира, теряют право участия в профессиональной лиге Gold Series в следующем Сезоне и заменяются командами, занявшими с первого по четвертое места в Матчах плей-офф, в менее профессиональной лиге Silver Series в данном Сезоне, при условии, что они участвуют в соревнованиях Wargaming.net League в регионе стран СНГ.

## 6 Оффлайн этап Турнира (Финал)

### 6.1 Логистика. Общие положения и проезд

- 6.1.1 Организатор Турнира обеспечивает оплату участникам команд, получивших право участвовать в Финале Турнира, проезда и проживания в городе проведения Финала Турнира на следующих условиях:
- 6.1.2 В состав команды входят 7 игроков и 1 менеджер. Участие дополнительных игроков, в том числе запасных, оплачивается за счёт средств команды или отдельных её игроков самостоятельно.
- 6.1.3 Замены игроков на Финале Турнира могут производиться исключительно из состава, заявленного на Турнир.

### 6.2 Проезд

- 6.2.1 Организатор Турнира или Wargaming PCL по указанию Организатора Турнира самостоятельно и за собственные средства приобретает билеты для проезда игроков на Финал Турнира.
- 6.2.2 Если игрок или команда самостоятельно, без предварительного согласования с Организатором Турнира, оплачивает проезд к месту проведения Финала Турнира и обратно, затраты на приобретение таких билетов не компенсируются ни игроку, ни команде.
- 6.2.3 Организатор Турнира составляет маршрут передвижения игроков с учётом целесообразности, комфорта и наличия мест для продвижения.
- 6.2.4 Даты прибытия и отправления игрока устанавливает Организатор Турнира. Если игрок желает продлить свое пребывание в городе проведения Финала Турнира (за счет более раннего приезда и или более позднего выезда), он несёт все транспортные (билеты, трансферы и т. п.) и дополнительные расходы по проживанию самостоятельно и лишается права компенсации соответствующих транспортных расходов и расходов по проживанию.
- 6.2.5 В случае если расстояние от места проживания игрока до города проведения Финала Турнира составляет менее 200 км., проезд игрока к месту проведения Финала Турнира и обратно не предоставляется и затраты на проезд не компенсируются.
- 6.2.6 На дату прилёта и вылета Организатор Турнира предоставляет трансфер из аэропорта и в аэропорт в городе проведения Финала Турнира. Трансфер на железнодорожный вокзал не предоставляется и не компенсируется.
- 6.2.7 Трансфер в аэропорт или железнодорожный вокзал из города отправления на Финал Турнира не предоставляется и не компенсируется.
- 6.2.8 На перелёт игрокам предоставляются билеты только эконом класса. Покупка мест в бизнес классе возможна только в случае отсутствия билетов эконом класса и другой возможности прибыть на место проведения Финала Турнира в указанную дату и время.
- 6.2.9 Организатор Турнира составляет график трансферов на прилет и на вылет в городе проведения Финала Турнира с учетом комфорта игроков и времени в пути. При этом Организатор Турнира имеет право объединять для трансфера игроков (группы игроков), если разница во времени их прибытия (отправления) составляет не более 50 минут.

- 6.2.10 Игрок обязан заранее своевременно информировать обо всех изменениях своего маршрута, инициированных авиакомпанией в рамках билета, предоставленного Организатором Турнира (пересадка на другой рейс, отмена рейса, задержка рейса, отказ в регистрации на рейс).
- 6.2.11 В случае задержки прилета игрока более чем на 1 (один) час от запланированного, игрок обязан информировать об этом Организатора Турнира для изменения графика трансфера. Если игрок не информировал Организатора Турнира о задержке рейса, трансфер на прилет для игрока не организуется и не компенсируется.

### 6.3 Проживание

- 6.3.1 Организатор Турнира или Wargaming PCL по указанию Организатора Турнира самостоятельно выбирает и оплачивает гостиницу для проживания игроков на время проведения Финала Турнира.
- 6.3.2 Если игрок проживает в городе проведения Финала Турнира, проживание и трансфер к месту проведения Финала Турнира не предоставляется и не компенсируется.
- 6.3.3 В городе проведения Финала Турнира одной команде предоставляются 4 двухместных номера. В случае отсутствия таковых Организатор Турнира бронирует номера другой категории.
- 6.3.4 Стандартное время заселения в гостиницу 14:00. В случае если время заселения отличается от стандартного, Организатор Турнира информирует об этом игроков.
- 6.3.5 Возможность организации раннего заселения предоставляется в случае приезда игрока в город проведения Финала Турнира не менее, чем за 6 (шесть) часов до времени заселения.
- 6.3.6 Стандартное время выселения из гостиницы 12:00. В случае, если время выселения отличается от стандартного, Организатор Турнира информирует об этом игроков. Поздний выезд из гостиницы организуется по просьбе игрока (команды), если отправление из города проведения Финала Турнира планируется не раньше, чем через 6 (шесть) часов после выселения из гостиницы. При этом на одну команду полагается только один номер с возможностью позднего выселения.
- 6.3.7 Если игрок самостоятельно обеспечивает свое проживание в городе проведения Финала Турнира, затраты на проживание ему не компенсируются.
- 6.3.8 В случае если игрок самостоятельно обеспечивает свое проживание, то он обязан не позднее, чем за 5 дней до заезда информировать об этом Организатора Турнира. В противном случае штраф за несвоевременное аннулирование гостиницы вычитается из приза, подлежащего выплате команде.

### 6.4 Документы

- 6.4.1 Команда и каждый игрок несёт ответственность за наличие и действительность документов, необходимых для выезда (паспорта, доверенности и пр.), и их своевременное предоставление по запросу Организатора Турнира.
- 6.4.2 Организатор Турнира запрашивает следующие документы у Капитанов или менеджеров команд:
- ✓ Скан всех страниц заграничного паспорта (документа для выезда за границу) с личными данными (ФИО, номер паспорта, срок действия паспорта, кем выдан и др.), при его отсутствии – отсканированное изображение внутреннего паспорта (документа, удостоверяющего личность).

- ✓ При отсутствии заграничного паспорта (документа для выезда за границу) маршрут игрока подбирается с учетом возможности его передвижения по внутреннему паспорту (документа, удостоверяющего личность).
- ✓ В случае если игрок является несовершеннолетним, доверенность от обоих родителей (или официальных опекунов) на выезд, оформленная в соответствии с законодательством страны проживания. При отсутствии одного из родителей (опекунов) копия документа подтверждающего легитимность разрешения на выезд только от одного родителя (опекуна).

## 6.5 Штрафы и компенсации

- 6.5.1 В случае опоздания игрока на рейс по правилам авиакомпании билет автоматически аннулируется. Игрок вправе обратиться за подробной информацией (действителен ли билет) к представителям авиакомпании. Новый билет покупается игроком самостоятельно за счёт собственных средств и не компенсируется.
- 6.5.2 В случае отказа от предоставляемого билета и отсутствия игрока на Финале Турнира без предварительного информирования Организатора Турнира полная стоимость купленного билета вычитается из приза, подлежащего выплате команде, в которой числится данный игрок.
- 6.5.3 В случае отказа или невозможности участия игрока в Финале Турнира после получения билетов от Организатора Турнира Капитан или менеджер команды не позднее, чем за 48 часов до вылета, обязан сообщить Организатору Турнира о необходимости аннулировать билет. В этом случае из приза команды вычитается сумма штрафа за аннулирование билета без стоимости самого билета. В ином случае из приза команды вычитается и полная стоимость билета.
- 6.5.4 В случае замены игрока после получения билетов от Организатора Турнира и до прибытия на Финал Турнира, игрок (команда) вправе обратиться к Организатору Турнира за помощью в приобретении билета для нового игрока или самостоятельно организовать проезд на Финал Турнира и обратно без права на компенсацию собственных затрат. Затраты Организатора Турнира на приобретение билетов для нового игрока вычитаются из приза команды.
- 6.5.5 В случае опоздания на рейс новый билет игрок приобретает за счёт собственных средств. Компенсация данных затрат не производится, стоимость аннулированного билета вычитается из приза команды. Дополнительный трансфер из аэропорта в город проведения Финала Турнира не предоставляется.

## 6.6 Требования к командам, участвующим в оффлайн этапе Турнира

- 6.6.1 Команда, получившая право участвовать в Финале Турнира, обязана физически присутствовать на месте проведения Финала Турнира в составе, указанном в регистрационной форме Капитана команды, поданной на участие в Турнире.
- 6.6.2 Команда обязана присутствовать на Финале Турнира в составе не менее 7 человек.

- 6.6.3 В случае отказа команды от участия в Финале Турнира, место команды на Финале Турнира может быть передано следующей команде в таблице, а данная команда может быть лишена права на получение приза за онлайн этап.
- 6.6.4 Командам-финалистам необходимо прибыть на площадку проведения игр за 2 часа до официального начала матчей, указанного в расписании.

## 6.7 Расписание Финала Турнира

- 6.7.1 Организатор Турнира предоставляет актуальное расписание Финала Турнира в течение недели после завершения раунда плей-офф (второго онлайн этапа).

## 6.8 Переносы матчей в рамках Финала Турнира

- 6.8.1 Приоритетом для команд является непосредственное участие в Финале Турнира заявленным составом.
- 6.8.2 Перенос матчей Финала Турнира по просьбе игроков или команд не допускается.
- 6.8.3 Организатор Турнира не несет ответственность за участие команд во всех иных параллельных онлайн и оффлайн соревнованиях во время проведения Финала Турнира и не признает такое участие уважительной причиной для переноса матчей. Это положение не относится к тем соревнованиям, в которых командам и/или игрокам участвовать нельзя согласно настоящему Регламенту, поскольку в этом случае Организатор Турнира вправе снять команду и/или игрока с Турнира (дисквалифицировать).
- 6.8.4 Организатор Турнира имеет право вносить изменения в расписание Финала Турнира в случае экстренных ситуаций, которые могут повредить процессу проведения Финала Турнира или привести к задержке или несвоевременному завершению матчей.

# 7 Поведение игроков на оффлайн этапе Турнира

## 7.1 Интервью

- 7.1.1 Игрокам команд запрещено отказываться от интервью представителям Организатора Турнира, а также других лиц, указанных Организатором Турнира, но могут отказаться от дачи интервью другим лицам по собственному желанию.
- 7.1.2 В связи с потребностью Организатора Турнира в создании медиа материалов о Турнире команды не имеют права отказываться от запросов представителей Организатора Турнира на проведение съемки видео и фотоматериалов (отказываться от сопровождения фотографами, операторами, журналистами), а также дают согласие на использование их изображений в дальнейшем в целях рекламы и продвижения Турнира посредством доведения до всеобщего сведения фотографий и видео любым законным способом.

## 7.2 Приемлемое поведение

- 7.2.1 Игроки должны демонстрировать высокий уровень профессионализма при общении с игроками других команд, зрителями, персоналом и Организатором Турнира.
- 7.2.2 Организатор Турнира оставляет за собой право дисквалифицировать игроков, которые ведут себя неподобающим образом или проявляют излишнюю агрессию.

## 7.3 Алкогольное и наркотическое опьянение во время Турнира

- 7.3.1 Запрещено находиться на площадке проведения Финала Турнира в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

## 7.4 Одежда

- 7.4.1 Одежда должна быть подходящей и представительной. Необходимо учитывать место проведения и культурные особенности страны проведения Финала Турнира. Форма команды должна быть согласована с Организатором турнира. Если Организатор Турнира не согласовал предъявленную ему для одобрения форму, команда должна быть одета в майки, выданные Организатором Турнира.
- 7.4.2 По решению Организатора Турнира представитель команды или игрок могут быть удалены с места проведения Финала Турнира для приведения своего внешнего вида в надлежащее состояние.

## 7.5 Требования к форме и символике

- 7.5.1 Две и более команд не должны иметь одинаковых либо очевидно схожих названий, логотипов, комплектов формы.
- 7.5.2 Все игроки, находящиеся на сцене, должны быть в форме своей команды, если она согласована с Организатором Турнира, либо в форме, предоставляемой Организатором Турнира.
- 7.5.3 Перед началом боя каждой команде предоставляется возможность раздачи болельщикам своей символики, а также символики спонсоров.

# 8 Оборудование

## 8.1 Личное оборудование

- 8.1.1 Игрокам разрешается использование личного оборудования для максимизации комфорта во время матча. Личное оборудование ограничено следующим списком:
- ✓ клавиатура;
  - ✓ мышь;
  - ✓ коврик;
  - ✓ гарнитура
- 8.1.2 Если гарнитура предоставляется Организатором Турнира, гарнитура игрока команды может висеть на шее, но должна оставаться отключенной от компьютера все время.
- 8.1.3 Никакое другое дополнительное оборудование не может быть использовано на сцене, включая второстепенные сцены. Все электронные устройства необходимо сдать до начала подготовки к матчу.

# 9 Турнирное ПО

- 9.1.1 На каждый компьютер, использующийся для проведения Турнира, устанавливается следующее ПО, необходимое для участия в матчах:
- ✓ клиент последней версии Игры (далее - «Клиент»);



- ✓ голосовой чат Teamspeak либо другое решение голосовой коммуникации между игроками;
  - ✓ драйверы для оборудования, предоставленного Организатором Турнира.
- 9.1.2 Установка какого-либо дополнительного ПО, помимо драйверов для личного оборудования запрещена.
- 9.1.3 В игровом Клиенте могут быть использованы только модификации Клиента, установленные Организатором Турнира. Установка любых других модификаций игрового Клиента запрещена.

## 10 Сцена

### 10.1 Уход со сцены

- 10.1.1 В перерывах между боями игрокам запрещено покидать свои игровые места без разрешения Организатора Турнира.

### 10.2 Нахождение на сцене

- 10.2.1 На сцене имеют право присутствовать только игроки участвующие в матче, в том числе Капитан команды, а также менеджер команды. Игроки, не участвующие в матче, не могут находиться на сцене во время матча.

### 10.3 Игровая зона матча

- 10.3.1 Каждый игрок несёт ответственность за своё место на сцене. Одежда, сумки и другие предметы должны быть убраны со сцены или спрятаны под столы.
- 10.3.2 Строго запрещено принятие пищи на сцене, напитки разрешается ставить под стол. После ухода со сцены игроки несут ответственность за оставление своих мест в чистом состоянии.

## 11 Правила Турнира

### 11.1 Первый онлайн этап Турнира

#### 11.1.1 Реплеи

- 11.1.1.1 Все участники матчей Турнира обязаны записывать все бои Турнира с использованием встроенного в игру функционала записи реплеев. Перед стартом боя все игроки должны проверять наличие включенной опции записи реплеев на момент начала матча.
- 11.1.1.2 После завершения матча Турнира в течение 30 минут Капитаны (или Менеджер) команд должны загрузить реплеи на специальный сайт реплеев - <http://wotreplays.ru/wgleague/upload>
- 11.1.1.3 Организатор Турнира имеет право самостоятельно использовать и выкладывать в открытый доступ демо-записи боев (реплеи) без дополнительного согласования с Капитанами команд, а также передавать такие права третьим лицам, имеющим отношение к Организации Турнира.

#### 11.1.2 Режим наблюдателя (Spectator mode)

- 11.1.2.1 Все игроки обязаны установить Spectator mode (режим наблюдателя), предоставленный Организатором Турнира, в папку res\_mods. Игрокам необходимо убедиться, что мод работает корректно на протяжении всех матчей.

### 11.1.3 Настройки матча

- ✓ Состав команды: 7 человек
- ✓ Время боя: 7 минут
- ✓ Площадка: тренировочная комната

### 11.1.4 Требования к ростеру

- ✓ Команды могут состоять из танков разных наций;
- ✓ Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения;
- ✓ К участию в чемпионате допускаются танки, ПТ-САУ и САУ не выше VIII уровня;
- ✓ В каждом из боев в команде на 7 машин суммарно приходится 42 очка, а на неполный состав - менее 42 очков, из расчета -1 очко на одну отсутствующую в основном составе машину.

### 11.1.5 Порядок организации матчей

- 11.1.5.1 Дата и время проведения матча указываются на официальном сайте Лиги. Игроки должны быть готовы к началу матча не позднее, чем за 10 минут до времени, указанного на официальном сайте Лиги, если более ранний период не указан в Регламенте .
- 11.1.5.2 Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- 11.1.5.3 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.
- 11.1.5.4 Тренировочная комната создается судьей матча.
- 11.1.5.5 Не менее чем за 30 минут до времени старта матча, указанного на официальном сайте Лиги, игроки получают приглашения в тренировочную комнату. Все участники матча обязаны войти в тренировочную комнату матча не менее чем за 20 минут до времени старта матча, указанного на официальном сайте Лиги.
- 11.1.5.6 Перерыв между боями в матче не должен превышать 3 минуты. Продолжительность перерыва между боями может быть увеличена по решению судьи матча.
- 11.1.5.7 Сигнал к началу боя даёт судья матча посредством чата в тренировочной комнате.
- 11.1.5.8 Результат матча фиксируется судьей матча и доводится до сведения команд.

### 11.1.6 Коммуникация с судьёй матча

- 11.1.6.1 Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно Капитан команды.
- 11.1.6.2 Каналами коммуникации при организации матчей онлайн этапа является Skype, электронная почта и чат тренировочной комнаты.
- 11.1.6.3 Каналами коммуникации при организации матчей Финала Турнира является чат тренировочной комнаты и личное общение с судьей матча.

11.1.6.4 Каналами коммуникации по вопросам организационных моментов, изменениях, переносах и прочее, является электронная почта.

11.1.6.5 Судья не обязан реагировать на сообщения игроков команды (кроме Капитана). Судья не обязан реагировать на сообщения, передаваемые по неописанным выше каналам коммуникации.

#### 11.1.7 Решение спорных ситуаций

11.1.7.1 После завершения матча в тренировочной комнате судья обязан объявить финальный счёт матча. Капитаны команд обязаны подтвердить результат матча сообщением «Подтверждено» либо сообщить о выявлении спорной ситуации сообщением «Спорная ситуация».

11.1.7.2 В случае, если в течение 10 минут после публикации в чате результата матча не последовало сообщения о подтверждении либо о спорной ситуации от Капитанов команд, результат боя считается подтверждённым и опротестованию не подлежит.

11.1.7.3 При выявлении спорной ситуации одной из команд, Капитан команды обязан предоставить судье матча информацию о сути спорной ситуации по официальным каналам коммуникации не позднее чем спустя 10 минут после завершения матча.

11.1.7.4 Решения по спорным ситуациям выносит исключительно судья матча. О решении спорной ситуации судья обязан сообщить Капитанам обеих команд посредством электронной почты.

11.1.7.5 Решение по спорной ситуации вынесенное судьей матча является окончательным.

#### 11.1.8 Порядок выбора карт на матчи и формат матча

11.1.8.1 Официальными картами Турнира являются:

- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Энск»;
- ✓ «Руинберг»;
- ✓ «Утес»;
- ✓ «Рудники».

11.1.8.2 Команды выбирают по одной карте. Команда, которая будет выбирать первой, определяется подбрасыванием монеты. Монета подбрасывается судьей матча.

11.1.8.3 Схема определения порядка основных и дополнительных карт встречи:

Выбор основных карт, проходит следующим образом:
Команда А (выбирает 1 карту) Команда В (выбирает респаун на 1 карте)
Команда В (выбирает 2 карту) Команда А (выбирает респаун на 2 карте)
Команда А (выбирает 3 карту) Команда В (выбирает респаун на 3 карте)
Команда В (выбирает 4 карту) Команда А (выбирает респаун на 4 карте)
Команда А (выбирает 5 карту) Команда В (выбирает респаун на 5 карте)

11.1.8.4 Матч состоит из серии максимум из 5 боев в зависимости от того, не выявлен ли победитель досрочно.

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя;
- ✓ В случае, если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в серии, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боев;
- ✓ В случае, равенства количества выигранных боёв, результат матча засчитывается как ничья;
- ✓ В случае, если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно. Это положение относится и к ситуациям, когда ни одна из команд не одержала три победы, однако дальнейшее продолжение матча не сможет повлиять на исход матча, который известен досрочно. К примеру, если при счете 2:0 команды сыграли бои на 4 картах, то 5-й бой не влияет на исход матча, так как победитель известен досрочно.

### 11.1.9 Сетап матча

11.1.10 Сетап техники заявляется судьейским составом не менее, чем за 40 минут до начала матча, посредством функционала сайта Лиги. Сетап заявляется на все бои матча. Команда имеет право изменить не более двух единиц техники сетапа перед началом каждого боя.

11.1.10.1 Командам Турнира запрещается использование в боях матча техники, которая не вошла в заявленный на официальном сайте Лиги сетап.

11.1.10.2 Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешенной Регламентом технике, указанной в заявленном на матч сетапе. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой технике, указанной в заявленном на матч сетапе.

11.1.10.3 Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе за 10 минут до старта матча, команда начинает бой в неполном составе.

### 11.1.11 Переигровка

11.1.11.1 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.

11.1.11.2 Под преимуществом понимаются, но не ограничиваются, следующие факторы:

- ✓ Обнаруженные танки противника
- ✓ Нанесённый урон
- ✓ Очки захвата базы

## 12 Правила плей-офф раунда (второго онлайн этапа) и Финала Турнира

### 12.1 Настройки матча

- ✓ Состав команды: 7 человек
- ✓ Время боя: 7 минут
- ✓ Площадка: тренировочная комната

### 12.2 Требования к ростеру

- ✓ Команды могут состоять из танков разных наций;
- ✓ Допускается использование премиум танков, снарядов и снаряжения;
- ✓ К участию в чемпионате допускаются танки, ПТ-САУ и САУ не выше VIII уровня;
- ✓ В каждом из боев в команде на 7 машин суммарно приходится 42 очка, а на неполный состав - менее 42 очков, из расчета -1 очко на одну отсутствующую в основном составе машину.

### 12.3 Порядок выбора карт

12.3.1 Матч из 5 боев в зависимости от возможной досрочной победы проходит в формате «один бой — одна карта». Командам предоставляется список из пяти карт. Капитанам обеих команд необходимо выбрать порядок карт и респауны на них. Вне зависимости от исхода сражения в следующем бою происходит замена карты на следующую из списка. Матчи второго онлайн этапа и Финала Турнира проводятся до выявления победителя и не предполагают ничейный результат.

- ✓ Победа в матче автоматически присуждается команде, первой выигравшей 3 боя;
- ✓ В случае если ни одной из команд не удалось выиграть 3 боя в серии, победа в матче присуждается команде, выигравшей большее суммарное количество боев;
- ✓ В случае равенства количества выигранных боёв, результат матча засчитывается как ничья и проводится Тай-Брейк;

12.3.2 В случае если результат матча позволяет досрочно определить победителя, матч заканчивается досрочно. Это положение относится и к ситуациям, когда ни одна из команд не одержала три победы, однако дальнейшее продолжение матча не сможет повлиять на исход матча, который известен досрочно. К примеру, если при счете 2:0 команды сыграли бои на 4 картах, то 5-й бой не влияет на исход матча, так как победитель известен досрочно.

12.3.3 В матчах второго онлайн этапа и всех стадий Финала Турнира, карты определяются путем поочередного выбора капитанами команд. Кто из капитанов выбирает карту первым, определяется подбрасыванием монетки.

12.3.4 Монетка подбрасывается судьей матча. Капитаны по очереди выбирают карты из списка официальных карт сезона:

- ✓ «Химмельсдорф»;
- ✓ «Энск»;
- ✓ «Руинберг»;
- ✓ «Утес»;
- ✓ «Рудники».

12.3.5 Стороны команд также будут определены с помощью судейского жребия (подбрасыванием монеты).

Выбор основных карт, проходит следующим образом:
Команда А (выбирает 1 карту) Команда В (выбирает респаун на 1 карте)
Команда В (выбирает 2 карту) Команда А (выбирает респаун на 2 карте)
Команда А (выбирает 3 карту) Команда В (выбирает респаун на 3 карте)
Команда В (выбирает 4 карту) Команда А (выбирает респаун на 4 карте)
Команда А (выбирает 5 карту) Команда В (выбирает респаун на 5 карте)
Выбор дополнительной карты, если после 5 поединков победитель не определен, проходит следующим образом*:

Команда В (вытягивает 6 карту из первоначального списка 5 карт) Команда А (выбирает респаун на 6 карте)
Команда А (вытягивает 7 карту из первоначального списка 5 карт) Команда В (выбирает респаун на 7 карте)* *Команда, прошедшая в суперфинал по верхней сетке, получает право выбора первой карты или респауна на первой карте. *актуально только для матча Суперфинала.

12.3.6 Матчи Финала Турнира проходят в формате Double Elimination («сетка второго шанса»).

12.3.7 Матчи в верхней и нижней сетках проходят в формате серии из 5 боев в зависимости от возможной досрочной победы. Матч суперфинала (матч за первое место в Турнире) проходит в формате серии из 7 боев в зависимости от возможной досрочной победы, и начинается без преимущества 1:0 в пользу команды, прошедшей в суперфинал по верхней сетке.

## 12.4 Сетап на матчах второго онлайн этапа и Финала Турнира

12.4.1 Сетап техники на матчах Финала Турнира Капитан декларирует по следующей схеме:

- ✓ Первая и вторая карта;
- ✓ Третья и четвертая карта;
- ✓ Пятая карта;
- ✓ Шестая карта (только для матча Суперфинала);
- ✓ Седьмая карта (только для матча Суперфинала).

12.4.2 Командам Турнира запрещается использование в боях матча техники, которая не вошла в заявленный на официальном сайте Лиги сетап.

12.4.3 Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешённой Регламентом технике, указанной в заявленном на матч сетапе. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой технике, указанной в заявленном на матч сетапе.

## 12.5 Ничья и Тай-Брейк

12.5.1 Раунд засчитывается как ничья, в случае если Клиент выдает таковой результат в конце боя.

12.5.2 В случае, если матч заканчивается ничьей, вступают в силу следующие правила:

- ✓ В случае одинакового количества выигранных боев в матче победитель матча будет выявлен на Тай-брейке.

- 12.5.3 Система тай-брейка используется только при необходимости определить победителя в случае, если обе команды не набрали количество очков достаточного для победы на основных картах на втором онлайн этапе и Финале Турнира.
- 12.5.4 Тай-брейк для матчей Финала Турнира играется в формате «Штурм» на карте «Песчаная река».
- 12.5.5 Чтобы определить команду-хозяина в данном бою, производится подсчет нанесенного урона в предыдущих боях в рамках одного матча. Команда, нанеся наибольшее количество очков урона, становится командой-хозяином.
- 12.5.6 Если обе команды нанесли одинаковое количество очков урона, команду-хозяина определяет судья подбрасыванием монетки.
- 12.5.7 Команда-хозяин выбирает респаун на карте тай-брейка.
- 12.5.8 Раунд в режим «Штурма» проходит в соответствии со стандартными правилами режима (защита одной команды и атака другой). Победа команде также присуждается по стандартным правилам.
- 12.5.9 Победитель боя, проведенного по системе тай-брейка, считается победителем встречи.

## 12.6 Переигровка

- 12.6.1 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.
- 12.6.2 Под преимуществом понимаются, но не ограничиваются, следующие факторы:
  - ✓ Обнаруженные танки противника;
  - ✓ Нанесённый урон;
  - ✓ Очки захвата базы.

## 13 Дисциплинарные взыскания и ответственность

- 13.1 За нарушения положений данного Регламента предусмотрены дисциплинарные наказания и штрафы.
- 13.2 Штрафы и дисциплинарные наказания выносятся Организатором Турнира на его усмотрение. О вынесении штрафов и дисциплинарных наказаний судья Лиги сообщает капитану команды по средствам электронной почты.
- 13.3 Вынесенные штрафы и дисциплинарные наказания опротестованию не подлежат.
- 13.4 Штрафы выносятся в виде процента от приза команды, заработанного командой на онлайн этапах. Суммарный процент штрафов не может превышать 100% от суммы приза команды.
- 13.5 Организатор Турнира оставляет за собой право уменьшать или увеличивать размер штрафных санкций, а также изменять иные меры наказания, установленные в Регламенте в одностороннем порядке с уведомления участников.

Нарушение	Штраф
Несвоевременная или некорректная подача регистрационной формы игроком на участие в Турнире	Отказ в допуске к Турниру При экстренной смене регистрационной формы — штраф от 10%
Несоблюдение игроком Пользовательского соглашения Игры	штраф от 10% возможна дисквалификация команды;
Опоздание и неявка на матчи	
Опоздание на матч игрока на 5 минут	предупреждение за каждый случай наличие 2 предупреждений — штраф 5%
Опоздание на матч игрока на 10 минут	техническое поражение в первом бою штраф 5%
Опоздание на матч игрока на 20 минут	Техническое поражение в матче Штраф 10%
Несоблюдение порядка проведения матчей	
Несвоевременное выполнение Капитаном порядка проведения матча (опоздание на 5 минут): внесение состава команды; предоставление сетапа техники; предоставление демо-записи боев.	штраф 5% за каждый случай;
Невыполнение Капитаном порядка проведения матча (опоздание более, чем на 5 минут): внесение состава команды; предоставление сетапа техники; предоставление демозаписи боев.	техническое поражение;
Дисквалификация команды	
Наличие трех технических поражений в течение Турнира	Дисквалификация команды без выплаты вознаграждения за Турнир и с потерей права выступать в следующем Сезоне
Суммарный процент штрафов превышает 100%	Дисквалификация команды без выплаты приза за Турнир и с потерей права выступать в следующем Сезоне
Несоблюдение порядка проведения матчей Финала Турнира	



Неподобающей внешний вид одежды и формы	штраф 5% за каждый случай;
Отказ от предматчевого / интервью	штраф 5% за каждый случай;
Покидание зоны матча без разрешения судьи матча	штраф 10% за каждый случай;
Покидание зоны проведения Финала Турнира без разрешения судьи	штраф 15% за каждый случай;
Нарушение общепринятых норм поведения	штраф от 10% возможна дисквалификация команды;
Отказ от использования голосового чата, предоставленного судьей матча	штраф 5% за каждый случай;
Использование ненормативной лексики в голосовых чатах во время трансляции матчей	предупреждение за каждый случай; наличие 3 предупреждений — штраф 5%
Смена игрового никнейма в течение Турнира	дисквалификация игрока до конца Турнира
Продажа, передача аккаунта, предоставленного игроку исключительно для использования на Турнире	дисквалификация игрока до конца Турнира. Штраф 5% за каждый случай
Использование аккаунта, предоставленного для Турнира, на иных соревнованиях, кроме Турнира	дисквалификация игрока до конца Турнира. Штраф 5% за каждый случай
Отказ от представления либо предоставление с опозданием информации для создания текстовых материалов	штраф 5%
Отказ от предоставления доступа к каналу коммуникации команды, удаление представителя до окончания матча	штраф 5% или техническое поражение в матче
Отсутствие формы либо отказ игрока использовать предоставленные Организатором Турнира футболки	штраф 5% за каждый случай
Опоздание более чем на 5 минут / неявка на матч игрока	штраф 10%/техническое поражение, дисквалификация команды.
Отказ от предоставления медиа материалов	штраф 5% за каждый случай

Использование игровых модификаций	штраф 5%, техническое поражение дисквалификация.
Отсутствие игровых реплеев либо предоставление неполного количества реплеев	штраф 5% за каждый случай
Задержка перерыва между боями по вине команды	штраф 5% за каждый случай
Наличие запрещенных электронных устройств у игрока	штраф 5% в каждом случае, повторное нарушение наказывается дисквалификацией игрока.

## 14 Изменение правил

- 14.1 Организатор Турнира оставляет за собой право в любой момент изменять и модернизировать правила Регламента. Если Вы продолжаете участвовать в Турнире после изменения условий Правил проведения Турнира, Вы обязуетесь следовать внесенным изменениям и такие изменения действительны и применимы для Вашего участия в Турнире, начиная со дня начала Турнира.

## 15 Персональная информация

- 15.1 Любая личная информация, включая, без ограничений, имя, возраст, адрес (в том числе почтовый индекс), номер телефона и/или адрес электронной почты игрока («Личная информация») будут использоваться:

- ✓ в связи с Турниром, в котором такой игрок участвует;
- ✓ в любых целях, на которые вы дали свое выраженное согласие при регистрации на участие в Турнире;
- ✓ в порядке, прописанном в настоящем Регламента.

- 15.2 Личная информация не будет раскрыта какой-либо третьей стороне, кроме случаев, когда это необходимо для вручения приза (-ов), а также если вы не дали своего выраженного согласия на данное участие, за исключением, когда такого раскрытия требует законодательство.

## 16 Разрешение использования образов, материалов игрока

- 16.1 Игрок настоящим разрешает Организатору Турнира без взимания какой-либо дополнительной платы использовать образ игрока в целях публикации/воспроизводства/распространения/ доведения до всеобщего сведения таким образом, что любое лицо может получить доступ к фотографиям из любого места и в любое время по собственному выбору в целях рекламы Турнира и рекламы Организатора Турнира.

- 16.2 Игрок соглашается, что Организатор Турнира имеет право на использование его образа без выплаты какого-либо вознаграждения.
- 16.3 Право на использование материалов и образа, данное игроком в соответствии с настоящим разделом, может быть передано частично или полностью от Организатора Турнира любому иному третьему лицу для целей использования в рекламных кампаниях Турнира или такого лица.

## 17 Ответственность

- 17.1 Организатор Турнира не принимает на себя ответственность за потерянные, восстановленные, неправильно адресованные, поврежденные или не предоставленные данные игроков, предоставленные на этапе подачи регистрационных форм для участия в Турнире. В случае неполного и/или неправомерного указания данных при подаче регистрационной формы, игрок будет дисквалифицирован. Организатор Турнира не несет ответственности за какие-либо действия третьих лиц, не дающих возможность участвовать в Турнире.
- 17.2 Организатор Турнира не несет ответственность (договорную или внедоговорную) перед игроками или иными лицами, желающими принять участие в Турнире за какие-либо убытки или ущерб, понесенные вследствие или в связи с Турниром в отношении потерь:
- ✓ которые были непредвиденными;
  - ✓ которые относятся к упущенной выгоде, потере репутации или нанесению урона репутации;
  - ✓ которые были понесены третьими сторонами;
  - ✓ которые были вызваны потерей информации или компьютерным вирусом;
  - ✓ которые являются следствием вины игрока или иного лица, желающего принять участие в Турнире, например, если такое лицо предоставило Организатору Турнира неверную информацию, либо не следовали нашим указаниям в отношении Турнира и/или приза;
  - ✓ которые не являются следствием нарушения Организатором Турнира своих обязательств.
- 17.3 Если какое-либо лицо выдвигает претензию по отношению к другому провайдеру услуг в связи с данным Турниром и/или призами, такое лицо будет предъявлять иск независимым образом и, не обращаясь к Организатору Турнира.
- 17.4 Организатор Конкурса не несет ответственности за любую задержку в исполнении либо частичное или полное неисполнение обязательств перед победителем (-ями) и/или любыми иными игроками, и/или родителем (-ями)/опекуном (-ами) согласно настоящим Правилам проведения Турнира, если данная задержка или неисполнение являются следствием обстоятельств вне контроля Организатора Турнира, включая, без ограничений, задержки, изменения, нарушение работы, ликвидацию, отклонения или подмены, любым образом вызванные, в том числе, без ограничений, войной, террористическим актом или угрозой террористического акта, забастовками, военными действиями, общественными беспорядками, несчастными случаями, пожаром, наводнением или стихийными бедствиями, либо возникли вследствие или в связи с, без ограничений, действиями сторонних организаторов мероприятия. В целях избежания неопределенности, пострадавший победитель и/или родитель (-и)/опекун (-ы) несут исключительную ответственность за любые дополнительные расходы, понесенные вследствие вышесказанного.

## 18 Контакты

Турнир проводит компания Wargaming PCL, организатором Турнира на территории стран СНГ является ООО «Стратегия Трейд». Все вопросы и предложения по вопросам проведения Турнира игроки и любое лицо может отправлять по следующим контактными адресам:

Электронная почта: [wglru@wargaming.net](mailto:wglru@wargaming.net)

Почтовый адрес: 127254, г.Москва, ул.Добролюбова, д. 3, стр. 1, оф. 202

В случае направления вопросов, связанных с условиями проведения Турнира и/или результатами Турнира, включая вопросы о подведении итогов Турнира и победителях Турнира, посредством почтового отправления, запрашивающее лицо обязано вложить в конверт с отправлением чистый конверт со своим обратным адресом для связи и наклеенной маркой почтовой связи для отправки письма по территории Российской Федерации. Организатор Турнира оставляет за собой право не отвечать на письменные запросы, поступившие через почтовые отправления с нарушением указанного условия.

**Место:** Москва, Российская Федерация

**Дата:** 26 Июля 2014г.