

ПРАВИЛА ТУРНИРА КЛАНОВАЯ ПОТАСОВКА X

Участие в турнире не связано с внесением платы и не требует совершения каких-либо покупок. Совершение покупок не увеличивает шанс на победу.

В турнире вправе участвовать лица, достигшие возраста 18 лет. Лица, не достигшие этого возраста, могут участвовать только если их родители или опекуны согласны на их участие в турнире на условиях настоящих правил.

Настоящий текст правил не является публичной офертой.

Правовые взаимоотношения между участниками турнира и его Организатором регулируются Правилами, доступными по [ссылке](#).

Организатор¹ имеет право в одностороннем порядке внести изменения в настоящие Правила в будущем.

1. Понятия и определения

1.1. Капитан, или Капитан команды, — игрок команды, представляющий на Турнире интересы участников своей команды и предоставляющий требуемые сведения о команде Организатору.

1.2. Слот — право команды на участие в Турнире, предоставляемое Организатором Турнира.

1.3. Слот в команде — место в команде, которое может занять игрок.

1.4. Игрок — участник команды, заявленный на участие в Турнире.

1.5. Участник — любой игрок, включая Капитана, принимающий участие в Турнире.

1.6. Команда — группа игроков во главе с Капитаном, участвующая в Турнире. Все участники команды, принимающие участие в боях турнира, должны состоять в одном клане.

1.7. Судья, или Судья матча, — лицо, назначенное Организатором Турнира и контролирующее исполнение Регламента игроками и иными участниками во время Турнира.

1.8. Матч — серия боёв, по результатам которых определяется победитель.

1.9. Бой — противостояние команд на одной из карт из официального списка карт Турнира, целью которого является захват базы или уничтожение всех танков команды-противника в рамках установленного времени.

1.10. Респаун — место на карте, где находится первоначальное расположение танков команд в начале боя.

1.11. Тай-брейк — бой между командами, решающий исход матча, в случае если результаты предыдущих боёв матча не смогли определить победителя.

1.12. Ростер — совокупность используемого в боях игрового имущества.

1.13. Сетап матча — состав техники, используемый командой в матче.

2. Требования к участию/командам

2.1. К участию в турнире допускаются игроки, находящиеся на Аллее Славы игрового события «Боги войны» на Глобальной карте. Команда должна состоять как минимум из 15 игроков основного состава и до 6 запасных игроков. Суммарное количество игроков

¹ Организатор, или Организатор Турнира, — Общество с ограниченной ответственностью «Синерджи ГРУПП» («Организатор»), зарегистрированное по адресу: Российская Федерация, 194044, Санкт-Петербург г., Пироговская наб., д. №21, литера А, помещение часть №22, офис №30.

основного и запасного составов не должно превышать 21. Команда, состоящая менее чем из 15 игроков, не допускается к участию в Турнире.

2.2. Один игрок может быть заявлен только в одну команду. На момент регистрации команды игрок должен состоять в клане, к которому относится команда. После закрытия регистрации смена команды не допускается.

2.3. Название команды должно соответствовать Правилам игры.

2.4. Название команды обязательно должно быть указано в формате «[Клановый тег] Название команды».

2.5. Командам, чьё название или чей тег нарушает пункт Регламента, может быть отказано в участии в турнире без уведомления.

2.6. Команды, прошедшие во второй раунд Турнира, должны предоставить Организаторам Турнира логотип команды для трансляции. Размер логотипа должен составлять минимум 800×800 пикселей или логотип должен быть представлен в векторном формате. В качестве Логотипа команды может быть использована её клановая эмблема.

2.7. Организатор вправе запросить дополнительную информацию, связанную с Турниром. Капитан команды обязуется предоставить запрошенную информацию не позднее начала групповой стадии Турнира. В противном случае Организатор вправе отказать команде в предоставлении дополнительных призов, если такие предусмотрены призовым фондом Турнира.

3. Настройки матчей

3.1. Настройки матча в зависимости от стадии турнира.

- **Квалификация:** Атака-оборона на стандартной карте².
- **Групповая стадия:** Атака-оборона на стандартной карте.
- **Финальная стадия:** Атака-оборона на стандартной карте.

✓ Атакующая команда — команда, находящаяся на базе 2 в начале боя.
Защищающаяся команда — команда на базе 1 в начале боя.

✓ Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.

✓ Состав команды — 15 человек.

✓ Время боя — 10 минут.

✓ Победителем в бою считается команда, захватившая базу или уничтожившая все танки противника.

✓ Все бои турнира проводятся при помощи специальных боев в клиенте игры.

3.2. Требования к ростеру:

✓ Команды могут состоять из танков разных наций.

✓ Уровень техники — 10.

✓ Если команда вошла в комнату боя в неполном составе, и никто из запасных игроков не может занять место в основном составе, команда начинает бой в неполном составе.

✓ Турнир проводится на личных учётных записях игроков.

3.3. Список карт всех стадий турнира:

✓ **«Химмельсдорф»;**

² по правилам высадок на Глобальной карте.

- ✓ «Мурованка»;
- ✓ «Энск»;
- ✓ «Прохоровка»;
- ✓ «Утёс»;
- ✓ «Хайвэй»;
- ✓ «Лайв Окс»;
- ✓ «Рыбацкая бухта»;
- ✓ «Песчаная река».

3.4. Карта тай-брейка: «Химмельсдорф».

3.5. Во всех стадиях турнира карты определены регламентом, пункт 3.3. Их последовательность можно узнать на странице турнира для каждой стадии.

3.6. Игровой сервер

- ✓ Квалификация — RU2.
- ✓ Групповая стадия (16 команд) — RU2.
- ✓ Финальная стадия (12 команд) — RU2.

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

4. Переигровка

4.1. 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. Итоговое решение о проведении переигровке принимает судья матча. Судья матча оставляет за собой право присудить победу той или иной команде в рамках конкретного боя по результатам просмотренной записи боя.

4.2. Если в ходе матча происходит технический сбой на стороне Организатора, то этот бой переигрывается. Счет предыдущих боев матча остается неизменным.

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

- ✓ обнаруженные танки противника;
- ✓ нанесённый урон;
- ✓ очки захвата базы.

5. Структура Турнира

5.1. Турнир проводится в три стадии:

- Квалификация;
- Групповая стадия;
- Финальная стадия.

5.2. Время проведения

- Квалификация: 18 – 19 марта;
- Групповая стадия: 25 – 26 марта;
- Финальная стадия: 30 марта – 2 апреля.

6. Квалификация

К участию в квалификации приглашаются команды от кланов, занявших 1–50-е места по результатам игрового события «Боги войны» на Глобальной карте. Количество команд от кланов не ограничено при условии соответствия пункту 2.1, 2.2 настоящего регламента. Команды, подавшие заявку на участие, но не относящиеся к вышеуказанным кланам, не будут допущены к участию в Турнире.

Квалификация проводится в два этапа:

- Первый этап. Играется в два круга;
- Второй этап. Play-off (Single Elimination) по олимпийской системе. Играется в два круга.

6.1 Первый этап

- Первый круг:
 - Команды случайным образом распределяются в группы, где играют каждый с каждым.
 - Максимальное количество команд в одной группе — 4.
 - Матч состоит максимум из 3 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 2 победы.
 - Если ни одной из команд не удалось одержать 2 победы в рамках 2 боёв в матче назначается тай-брейк.
 - Респаун на карте тай-брейка выбирает команда с самой быстрой победой в матче, путем голосования в клиенте игры.
 - Места в группах распределяются в соответствии с суммой очков, набранных в каждом матче:
 - ✓ Победа — 3 очка;
 - ✓ Победа на тай-брейке — 2 очка;
 - ✓ Поражение на тай-брейке — 1 очко;
 - ✓ Поражение — 0 очков.
 - После завершения всех боев первого круга первого этапа квалификации выбывает из турнира команда, занявшая последнее место в своей группе.
 - При одинаковом суммарном количестве очков и показателей команды распределяются согласно п. 7.9 Регламента.
 - Если установить последнее место в группе не представляется возможным, то все команды из группы переходят в следующий круг.
- Второй круг:
 - Команды, которые вышли из первого круга первого этапа квалификации, случайным образом распределяются в группы, где играют каждый с каждым.
 - Максимальное количество команд в одной группе — 4.
 - Матч состоит максимум из 3 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 2 победы.
 - Если ни одной из команд не удалось одержать 2 победы в рамках 2 боёв в матче назначается тай-брейк.
 - Респаун на карте тай-брейка выбирает команда с самой быстрой победой в матче, путем голосования в клиенте игры.
 - Места в группах распределяются в соответствии с суммой очков, набранных в каждом матче:

- ✓ Победа — 3 очка;
- ✓ Победа на тай-брейке — 2 очка;
- ✓ Поражение на тай-брейке — 1 очко;
- ✓ Поражение — 0 очков.

○ После завершения всех боев второго круга первого этапа квалификации выбывает из турнира команда, занявшая последнее место в своей группе.

○ При одинаковом суммарном количестве очков и показателей команды распределяются согласно п. 7.9 Регламента.

○ Если установить последнее место в группе не представляется возможным, то все команды из группы переходят в следующую стадию.

6.2 Второй этап. Play-off (Single Elimination)

• Первый круг:

○ Команды распределяются в сетку плей-офф случайным образом

○ Матчи состоят максимум из 5 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 3 победы.

○ Если ни одной из команд не удалось одержать 3 победы в рамках 4 боёв в матче назначается тай-брейк.

○ Респаун на карте тай-брейка выбирает команда с самой быстрой победой в матче, путем голосования в клиенте игры.

○ Команды, дошедшие до 1/4 финала (8 команд), автоматически попадают в следующую стадию турнира – групповую.

○ Команды, которые выбыли из первого круга второго этапа Play-off (Single Elimination), попадают во второй круг второго этапа Play-off (Single Elimination).

• Второй круг:

○ Команды, выбывшие в первом круге второго этапа Play-off (Single Elimination), распределяются в сетку плей-офф случайным образом.

○ Матчи состоят максимум из 3 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 2 победы.

○ Если ни одной из команд не удалось одержать 2 победы в рамках 2 боёв в матче назначается тай-брейк.

○ Респаун на карте тай-брейка выбирает команда с самой быстрой победой в матче, путем голосования в клиенте игры.

○ Команды, дошедшие до финала (2 команды), автоматически попадают в следующую стадию турнира – групповую.

Если в бою в составе команды находятся игроки не из клана, указанного в названии команды, или игроки без клана, команда дисквалифицируется с турнира, победа присуждается её сопернику.

Состав и название команд, получивших квоту на участие в Турнире через квалификацию, остаются неизменными в рамках всего Турнира «Клановая потасовка».

7. Групповая стадия

7.1. В Турнире принимают участие 16 команд:

- 10 команд из квалификации;

- 6 команд от кланов, занявших 1–6-е места по итогам игрового события «Боги войны» на Глобальной карте.

Команды распределяются в 4 группы по 4 команды в каждой. Групповая стадия играется в два круга, после завершения второго круга очки первого и второго круга суммируются.

7.2. Команды распределяются по группам по следующим правилам:

- Команды из одного клана не могут быть включены в одну группу: «один клан — одна группа».

- Если команды из одного клана сталкиваются между собой в одной группе, их распределяют в следующий свободный слот в следующей доступной группе без команды из своего клана.

- Затем идёт возврат к пропущенной группе для её заполнения.

- Если следующий слот в следующей группе является предпоследним или последним и не соответствует правилу «один клан — одна группа», то команда перемещается в предыдущий слот и меняется местами с командой в этом слоте.

- Если во Втором этапе турнира от одного клана участвует более 4 команд, то в таком случае четыре первых команды, определенных жребием, распределятся в разные группы, а следующие команды будут занимать позиции в группе на общих основаниях жребия.

7.3. Порядок розыгрыша:

- Жеребьёвка из одной общей корзины на 16 команд.

- Группы заполняются в следующей последовательности: A1, B1, C1, D1, A2, B2 и т.д.

7.4. Матч групповой стадии состоит максимум из 5 боёв. Победителем матча считается команда, первая одержавшая 3 победы.

7.5. Если ни одной из команд не удалось одержать 3 победы в рамках 4 боёв в матче назначается тай-брейк.

7.6. Респаун на карте тай-брейка выбирает команда с самой быстрой победой в матче, путем голосования в клиенте игры.

7.7. При одинаковом суммарном количестве очков и показателей команды распределяются согласно п. 7.9 Регламента.

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

- ✓ Победа — 3 очка;

- ✓ Победа на тай-брейке — 2 очка;

- ✓ Поражение на тай-брейке — 1 очко;

- ✓ Поражение — 0 очков.

7.9. При одинаковом количестве очков у двух и более команд места в турнирной таблице определяются следующим образом:

- по результатам всех личных встреч между соперничающими командами;

- по наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв в личных встречах между соперничающими командами;

- по наибольшему количеству выигранных боёв в личных встречах между соперничающими командами;

- по наибольшей разнице выигранных и проигранных боёв во всех матчах этапа;

- по наибольшему количеству выигранных боёв во всех матчах этапа;

- при полном равенстве показателей у двух и более команд, перечисленных выше, может быть назначена переигровка по правилам групповой стадии. Матч состоит максимум из 5 боев до 3 побед.

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

** В случае неявки команды на матч команде будет назначено техническое поражение, а также за каждый пропущенный матч будут отобраны по 3 дополнительных очка в общей таблице групповой стадии.

*** Организатор оставляет за собой возможность назначить полную переигровку матча между спорящими командами.

7.10. По завершении двух кругов групповой стадии заработанные Командой очки суммируются. Команды, занявшие 1–3-е место в группе по наибольшему суммарному количеству очков по итогам двух кругов, проходят в следующий стадию Турнира.

7.11. По желанию капитанов команд им будут выданы специальные учетные записи для проведения тренировок в тренировочных боях (использование учетных записей в регулярных турнирах — запрещено). В случае нарушения правил использования специальных учетных записей производится блокировка всех специальных учетных записей, ранее выданных команде.

7.12. Организатор оставляет за собой право на трансляции матчей групповой стадии. Выбор трансляции того или иного матча определяется Организатором.

8. Финальная стадия. Double Elimination

8.1. Финальная стадия проводится по системе Double Elimination.

8.2. Команды по результатам групповой стадии распределяются в сетку финальной стадии следующим образом:

Раунд победителей 1:

- Матч 1: С2 (начинает в обороне) против D3.
- Матч 2: В2 (начинает в обороне) против А3.
- Матч 3: А2 (начинает в обороне) против В3.
- Матч 4: D2 (начинает в обороне) против С3.

Раунд победителей 2:

- Матч 5: А1 (начинает в обороне) против победителя матча 1.
- Матч 6: D1 (начинает в обороне) против победителя матча 2.
- Матч 7: С1 (начинает в обороне) против победителя матча 3.
- Матч 8: В1 (начинает в обороне) против победителя матча 4.

Раунд победителей 3:

- Матч 9: Победитель матча 5 против победителя матча 6.
- Матч 10: Победитель матча 7 против победителя матча 8.

Команда, начинающая в обороне, будет определена по следующим правилам:

- Команда, у которой будет наименьшее количество поражений в боях раунда победителей 2.

- Команда, у которой будет самая быстрая победа в матче раунда победителей 2.

- Команда, начинающая в обороне, будет определена путём жребия.

Финал верхней сетки:

- Матч 11: Победитель матча 9 против победителя матча 10.

Команда, начинающая в обороне, будет определена по следующим правилам:

- Команда, у которой будет наименьшее количество поражений в боях раунда победителей 3.
- Команда, у которой будет самая быстрая победа в матче раунда победителей 3.
- Команда, начинающая в обороне, будет определена путём жребия.

Раунд проигравших 2:

- Матч 13: Проигравший в матче 8 (начинает в обороне) против проигравшего в матче 1.
- Матч 14: Проигравший в матче 7 (начинает в обороне) против проигравшего в матче 2.
- Матч 15: Проигравший в матче 6 (начинает в обороне) против проигравшего в матче 3.
- Матч 16: Проигравший в матче 5 (начинает в обороне) против проигравшего в матче 4.

Раунд проигравших 3:

- Матч 17: Победитель матча 13 против победителя матча 14.
- Матч 18: Победитель матча 15 против победителя матча 16.

Команда, начинающая в обороне, будет определена по следующим правилам:

- Команда, у которой будет наименьшее количество поражений в боях раунда проигравших 2.
- Команда, у которой будет самая быстрая победа в матче раунда проигравших 2.
- Команда, начинающая в обороне, будет определена путём жребия.

Раунд проигравших 4:

- Матч 19: Проигравший в матче 9 (начинает в обороне) против победителя матча 17.
- Матч 20: Проигравший в матче 10 (начинает в обороне) против победителя матча 18.

Раунд проигравших 5:

- Матч 21: Победивший в матче 19 против победителя матча 20.

Команда, начинающая в обороне, будет определена по следующим правилам:

- Команда, у которой будет наименьшее количество поражений в боях раунда проигравших 4.
- Команда, у которой будет самая быстрая победа в матче раунда проигравших 4.
- Команда, начинающая в обороне, будет определена путём жребия.

Финал нижней сетки:

- Матч 22: Проигравший в матче 11 (начинает в обороне) против победителя матча 21.

Гранд-финал:

- Матч 12: Победитель матча 11 (начинает в обороне) против победителя матча 22.

Турнирная сетка с обозначением матчей доступна по [ссылке](#).

8.3. Организатор оставляет за собой право на проведение трансляции матчей Турнира. Выбор трансляции того или иного матча определяется Организатором. Данные матчи проходят в формате, аналогичном формату проведения транслируемых матчей четвертьфинала, полуфинала и матча финала. Организатор также оставляет за собой право проводить трансляции, как четко привязанные к расписанию, так и в формате «один за одним» с заблаговременным информированием команд.

8.4. Формат проведения матчей Double Elimination:

- Все матчи плей-офф проводятся с помощью специальных боев.
- Атака-оборона на стандартной карте³.
- Атакующая команда — команда, находящаяся на базе 2 в начале боя. Обороняющаяся команда — команда на базе 1 в начале боя.
- Ничья в бою трактуется как поражение атакующей команды.
- Раунд победителей 1, 2 состоит максимум из 7 боёв (7-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 4 победы.
- Раунд проигравших 2, 3 состоит максимум из 5 боёв (5-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 3 победы.
- Раунд победителей 3 и финал верхней сетки состоит максимум из 9 боёв (9-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 5 побед.
- Раунд проигравших 4,5 и финал нижней сетки состоит максимум из 7 боёв (7-й бой — бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 4 победы.
- Гранд финал состоит максимум из 13 боев (13-й бой – бой тай-брейка). Победителем матча считается команда, первой одержавшая 7 побед).

Если в матче тай-брейка победитель не установлен (последняя единица техники у обеих команд уничтожена одновременно), бой тай-брейка переигрывается.

8.5. Все матчи проходят в формате «два боя на одной карте». Команда, которая начала первую карту матча с обороняющейся базы, каждую следующую карту матча начинает с обороняющейся базы.

8.6. Порядок организации матчей в автоматической системе:

- Дата и время проведения матча указываются в расписании на странице Турнира.
- Организацию и судейство матча осуществляет судья матча, назначенный Организатором Турнира.
- Все игроки команды получают приглашения в специальный бой.
- В случае неявки игрока/игроков команды в специальный бой Организатор имеет право присудить команде техническое поражение.
- Организатор имеет право оштрафовать всю команду за задержку матча и трансляции по вине игрока/игроков. Штраф составляет 10 % от приза, заработанного командой за Турнир. Штраф может применяться многократно.
- В случае неспортивного поведения игроков команды по решению судьи матча команда может быть исключена из Турнира.

³ по правилам высадок на Глобальной карте.

- Судья матча принимает решения согласно положениям настоящего Регламента и доводит их до сведения команд. Ситуации, не описанные в настоящем Регламенте, судья имеет право разрешить по своему усмотрению.

- Перерыв между боями и его продолжительность устанавливается судьёй матча.

- В случае технических проблем на стороне Организатора, матч может быть перенесен на более позднее время.

- В случае неготовности одного или нескольких игроков одной из команд в рамках указанного перерыва между боями команда выходит в бой в текущем составе.

- Бой стартует по таймеру, который отображается в окне специального боя.

- Судья фиксирует результат матча и доводит его до сведения команд.

8.7. Сетап матча в рамках транслируемых матчей

- Танк для каждого боя выбирается участником матча самостоятельно в окне специального боя.

- Любой игрок команды может участвовать в боях на любой разрешённой Регламентом технике. Запасной игрок может заменить основного игрока в любом бою на любой технике.

- Если игрок/игроки не подтверждают готовность техники, команда начинает бой в неполном составе.

8.8. Реплеи

- Все участники транслируемых матчей обязаны записывать все бои Турнира с использованием встроенной в игру функции записи реплеев.

- Перед стартом боя все игроки должны проверять наличие включённой опции записи реплеев на момент начала матча.

- Организатор оставляет за собой право запросить записи реплеев для создания медиаматериалов, посвящённых Турниру.

- Организатор Турнира имеет право самостоятельно использовать и выкладывать в открытый доступ демо-записи боёв (реплеи) без дополнительного согласования с Капитанами команд, а также передавать такие права третьим лицам, имеющим отношение к Организации Турнира.

8.9. В случае возникновения технических проблем с основными учетными записями игроков, по решению судьи, матчи третьего этапа могут проводиться на специальных учетных записях.

9. Тай-брейк

9.1. При равном количестве побед по завершению матча победитель матча определяется на тай-брейке.

9.2. Команда, которая выбирает респаун на карте тай-брейка — команда, выигравшая самый быстрый бой в матче.

9.3. Победитель тай-брейка считается победителем матча.

10. Призовой фонд

I место	1 000 000 российских рублей + 500 000 ед. игрового золота + 150 000 бон + нашивка «За Первое место»
---------	---

II место	500 000 российских рублей + 400 000 ед. игрового золота + 125 000 бон + нашивка «За Второе место»
III место	300 000 ед. игрового золота + 100 000 бон + нашивка «За участие»
IV место	200 000 ед. игрового золота + 75 000 бон + нашивка «За участие»
V–VI места	150 000 ед. игрового золота + 50 000 бон
VII–VIII места	100 000 ед. игрового золота + 40 000 бон
IX–XII места	75 000 ед. игрового золота + 30 000 бон
XIII–XVI места	50 000 ед. игрового золота + 20 000 бон

* Игровое золото и бонны начисляются в клановую казну клана команды, занявшей призовое место.

Суммы денежных Призов указываются для каждой команды-победителя в целом и делятся в равных частях между всеми участниками команды, имеющими право на получение Призов.

Сумма денежного Приза включает НДСЛ, который будет удержан Организатором в размере и порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации. Организатор Турнира для перечисления денежных средств будут выступать Налоговым Агентом по отношению к Победителю и исполнят за него обязанность по оплате соответствующих налогов.