

# Технические правила по виду программы World of Tanks

## «Серия турниров #ИграемДома»

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Wargaming game center.
- 1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.
- 1.4. Каждый участник обязан записывать реплей каждого боя (функция записи реплеев активируется в настройках игры).

### 2. Настойки игры

- 2.1. Режим: «Встречный бой»
- 2.2. Настройки тренировочной комнаты:
  - Время гейма: 7 минут.
  - Голосовой чат: Раздельный по командам.
- 2.3. Турнир проводится на серверах: RU1, RU2, RU5 или RU7.
- 2.4. Перед началом матча участники по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью Соревнования. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются.
- 2.5. Запрещены модификации клиента, предоставляющие игроку преимущество. Список запрещенных модов опубликован на официальном сайте Wargaming: <https://vk.cc/9JUGPs/>.

### 3. Проведение матчей

- 3.1. В игре принимают участие 2 команды по 3 участника в каждой.
- 3.2. Допускается использование премиум танков, снарядов и расходников.

- 3.3. Тренировочный бой создаёт команда, которая находится слева на странице матча. Если обе команды согласны, то тренировочный бой может создать команда, которая находится на странице матча справа.
- 3.4. Соревнования проводятся на картах:
- Прохоровка
  - Ласвилль
  - Энск
  - Рудники
  - Редшир
  - Руинберг
  - Химмельсдорф
- 3.5. Команда находящаяся в текущем матче первой, запрещает для использования в матче (банит) одну из доступных карт. После этого вторая команда также запрещает для использования в матче (банит) еще одну из доступных карт. После этого первая команда выбирает из оставшихся карту, на которой будет проходить первая игра, при этом вторая команда выбирает сторону (начальный респаун).
- 3.6. В дальнейшем карту выбирает команда, проигравшая предыдущий гейм, сторону выбирает команда, выигравшая предыдущий гейм.

#### **4. Выбор техники**

- 4.1. Команды могут состоять из танков разных наций.
- 4.2. К участию допускается только техника X (10) уровня. Набор техники не декларируется.
- 4.3. Если команды не могут начать гейм из-за разногласий в выборе техники, то команды набирают состав в гейм следующим образом (пик танков): 1-1-1-1-1-1. Первая команда выбирает один танк, за ней свой танк выбирает вторая команда. Любые изменения техники после пика не допускается. К нарушителю данного правила судьи могут применить спортивные санкции, вплоть до дисквалификации.
- 4.4. Между геймами технику менять разрешено.

#### **5. Ничьи**

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

## **6. Ход Соревнования**

6.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/TgHcSwj> (далее – Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа Соревнования, участники должны присоединиться к этому чат-каналу и указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести тег команды и нажать “Сохранить”.

6.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды.