**Правила турнира:**

-Команды из 2-х человек (2-2).

-Система исключения карт: Команды выбирают карты, в которые они НЕ хотят играть до тех пор, пока останется только одна карта. Команда с меньшим ID (рег.номером) начинает первой.

-Система выбора локаций. Первой конфигурацию карты выбирает та команда, которая НЕ начинала исключать карты. (например: локации 1 и 2 против локаций 3 и 4). Другая команда (с более низким ID) выбирает одну из сторон (локации 1 и 2)

-Игры чемпионата важнее обычных игр.

-Каждая команда имеет уникальный ID, который команда получает при регистрации.

Групповая стадия

0. Организаторы оставляют за собой право добавить квалификационный раунд, если это будет необходимо. Также, будет проведена жеребьёвка, которая будет учитывать уровни команд

1. Группа состоит из 4-х человек

2. Чемпионат начинается групповой стадией. Каждая команда должна сыграть со ВСЕМИ своими противниками по группе. Команды, занявшие 1-2 места, выходят в play-off. Команды, занявшие последние 2 места, отправляются в сетку проигравших.

3. Время всей групповой стадии: 1 месяц. Мы НЕ продлеваем сроки, но это возможно только по УВАЖИТЕЛЬНОЙ причине.

4.После жеребьёвки, игроки имеют в распоряжении 4 дня, чтобы организовать игру, и опубликовать результаты в соответствующей теме. После этого, в главном посту темы будет опубликовано расписание игр. Для того, чтобы изменить дату проведения игры, вы должны отправить Личное сообщение организаторам турнира, при этом, объяснив причину данной просьбы.

5. Правило Раша (Rush rule). Если 3 команды наберут одинаковое количество очков, будет учитываться время игр. Каждая команда имеет «выигранные» и «проигранные» игры (игры против 4-й команды не учитываются). Учитывается только время после перемирия (Сколько времени команда продержалась до поражения, как быстро команда выиграла свою партию)

Фаза турнира (Плей-офф)

1. Плей-офф будет состоять из 2-х частей: сетка победителей, где команды бьются за победу, и сетку проигравших, где команды бьются за утешительный приз. Каждая из сеток независима друг от друга.

2. Плей-офф будет составлен в зависимости от количества участвующих команд.

3. Каждая из стадий плей-офф состоит из 1-й игры, за исключением финала (где будет проведено 3 игры максимум)

Правила игр

1. Разведка территории вне ваших баз строителями запрещена.

2. Разведка между городами союзников разрешена.

3. Разведка городов соперников строителями до окончания перемирия запрещена.

4. Строительство башен в зоне досягаемости башен соперника запрещено. Долой войны башен!

5. В настройках должно быть включено автосохранение.

6. Если игрок потеряет соединение, остальные игроки должны ждать 2 минуты.

7. Если игрок не вернулся в игру по истечении 2-х минут, создаётся новое лобби, где команды загружают автосейв. Если вылетевший игрок не заходит в лобби – его команда проигрывает. В критических ситуация вы можете апеллировать организаторам турнира (приложив реплеи и скриншоты).

8. Если игрок без причины выходит во время игры, его команда терпит поражение. Вы можете апеллировать это, если вы вышли по уважительной причине.

9. После выбора карты, вы не можете её поменять.

10. Скорость игры, до и после перемирия – 1х.

11. Для окончания игры, вы должны уничтожить важные объекты противника.

В случае нарушений правил, сделайте скриншот (вместе с открытым окном чата) и следуйте инструкциям выше. Каждая заявка рассматривается организаторами

Карты:

Abrak: только лево против право

Across the Desert: 45 vs 26, 24 vs 15, 25 vs 16, 26 vs 14, 26 vs 15, 45 vs 16, 35 vs 16, 36 vs 41

Arctic Warfare: 12 vs 34, 13 vs 24

Golden Cliffs: 12 vs 36, 15 vs 46, 25 vs 13, 25 vs 16, 25 vs 36, 25 vs 46, 26 vs 14, 56 vs 14

Coastal Expedition: 12 vs 45 только

Dead Rivers: 14 vs 23 or 12 vs 34

Forgotten Lands: 12 vs 34 or 14 vs 23

Shadow Realm: 12 vs 45, 12 vs 34, 23 vs 45, 23 vs 46, 23 vs 56, 34 vs 16, 13 vs 46, 13 vs 56, 26 vs 53

Majestic Waters: 12 vs 45, 13 vs 46 or 23 vs 56

Требования:

-Стабильный пинг <500 (Под «стабильным» подразумеваем то, что он не должен «скакать» от 200 до 1000 за пару секунд) и стабильный FPS который показывает, что игра проходит без «барахлений» (20-30)

-KaM Remake 5503

-Простые навыки английского языка

-Наличие времени для игры ☺

Публикация результатов:

-Результаты игр должны быть опубликованы в соответствующей теме. Туда вы должны отправить реплей с игры и скриншот финальной статистики

-Результаты публикует выигравшая команда

-Вы одерживаете победу, когда важнейшие здания команды противника будут уничтожены, или, когда один из игроков проигрывающей команды выходит из игры.

Заявки:

Вы должны подать заявку в соответствующей теме/прислать ЛС организаторам турнира. Вы должны указать следующую информацию:

1. Имя команда
2. Дни и время, когда вы можете играть
3. Контактная информация – аккаунты форумов, где вы зарегистрированы, используете ли вы TeamSpeak, Skype, email и т.д. Вы не обязаны публиковать все данные, 2-3 данных будет достаточно.
4. Какими языками вы владеете и на каком уровне (начальный/хорошо/родной)

Регистрация заканчивается X X 2014.

Если вы хотите участвовать, но не можете найти союзника, мы вас поместим в лист игроков без команды

Образец:

1. Russian Army-1, Kirelareus (Kirelareus), Mercenary (Mercenary)

2. Пятница - воскресенье 16-20,

3. Teamspeak, Русский, польский, международный форумы (Kirelareus, Mercenary), skype: xxxx, xxxx, email: xxxx@xx.xx, xxxx@xx.xx

4. Русский (родной), Английский (хорошо), Польский (начальный)

Я прочитал и принимаю все правила турнира

Правила турнира могут меняться. Организаторы имеют право наказывать команды из-за их неактивности, или других казусов (троллинг, строительство только башен).

(Правила по большей части скопированы с турнира Mulberry, Florek’a и Tо... )