Технические правила по виду программы Tanks Blitz

всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций

«Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига»

1. Общая информация

1.1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя актуальная версия в сервисе Google Play и AppStore (сенсорная версия). ПК-эмуляторы запрещены к использованию, мобильные устройства и планшеты разрешены.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревновании только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнования. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

2. Настойки игры

2.1. Режим: «Превосходство».

2.2. Формат: «1x1».

2.3. Время боя: 7 минут.

2.4. Скрывать танки противника — включено.

2.5. Допускается использование всех типов техники VIII (8) уровня, премиумных и коллекционных танков, снарядов и расходников.

2.6. Технику разрешено менять между геймами (боями) и между матчами.

2.7. Запрещено принимать участие на технике, которая проходит тестирование. ГСК может дополнительно устанавливать или снимать ограничения на использование той или иной техники по ходу Соревнования.

2.8. Разрешено пользоваться только центральной линией на карте (точка B), если другого не сообщено судьями. Запрещено отклоняться от заданного маршрута и избегать боя с соперником.

Нарушение данного пункта может привести к спортивной санкции от предупреждения до технического поражения в гейме.

3. Порядок выбора сторон и техники

3.1. Соревнование проводится на картах:

— «Балтийский щит»,
— «Древние пирамиды»,
— «Золотая долина»,
— «Карьеры»,
— «Каньон».

3.2. Выбор карт при формате матча — bo3: участники поочередно (очередность выбора определяется судьями) исключают из списка карты пока не останется две. Далее каждый участник выбирает из двух оставшихся карт.

3.2.1. Участники поочередно играют 2 гейма (на разных сторонах карты).

3.2.2. В случае возникновения ничьей в гейме победитель определяется на основании (последовательно учитываются следующие критерии):

— суммарный нанесенный урон за гейм,
— заработанные очки превосходства за гейм.

При равенстве всех критериев для определения победителя назначается переигровка. Формат переигровки назначается судьями. В случае неявки на переигровку в назначенное время, участнику присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

3.3. Выбор карт при формате матча — bo5: участники поочередно (очередность выбора определяется судьями) исключают из списка карты пока не останется три. Далее участники поочередно (очередность выбора определяется судьями) выбирают из списка карты какая карта будет сыграна первой, второй, третьей.

3.3.1. Участники поочередно играют 2 гейма (на разных сторонах карты).

3.3.2. В случае возникновения ничьей в гейме победитель определяется на основании (последовательно учитываются следующие критерии):

— суммарный нанесенный урон за гейм,
— заработанные очки превосходства за гейм.

При равенстве всех критериев для определения победителя назначается переигровка. Формат переигровки назначается судьями. В случае неявки на переигровку в назначенное время, участнику присуждается техническое поражение в данном матче. Переносы запрещены.

3.4. Порядок выбора сторон и техники: участник, расположенный в сетке слева, выступает за команду «А» (верхняя стартовая позиция). Участник, расположенный в сетке справа, выступает за команду «Б» (нижняя стартовая позиция). По завершении каждого гейма производится смена сторон.

3.4.1. Участник, создающий игровое лобби, осуществляет выбор техники и активирует кнопку «Готов». После совершения указанного действия изменение выбранной техники не допускается. Далее второй участник производит выбор техники и также активирует кнопку «Готов», после чего начинается гейм. Нарушение данного пункта может привести к спортивной санкции от предупреждения до технического поражения в гейме.

3.5. Участник обязан записывать все матчи с использованием встроенной в игру функции записи реплеев. В случае возникновения спорных ситуаций, они помогут принять итоговое решение.

4. Общение с судьями Соревнования

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе “Floodilka” в чат-канале https://floodilka.com/invite/wDJfVXcr. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Соревнования, участники должны присоединиться к указанному чат-каналу.