

Технические правила по виду программы **Armored Warfare: Проект Армата**

соревнований «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига сезон 2018»

1. **Общая информация**

- 1.1. Участники Соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента Соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.

2. **Настройки игры**

- 2.1. Все матчи турнира проходят в формате «Захват».
- 2.2. Все матчи проходят в тренировочной комнате.
- 2.3. Время раунда — 10 минут.

3. **Проведение матчей**

- 3.1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 3.2. Разрешено использование любых командиров, ЗИПов, модулей, оборудования и камуфляжей.
- 3.3. Соревнования проводятся на картах:
 - Гори
 - Палау
 - Кошице
 - Мостар
 - Надым
- 3.4. 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 матча, при этом вторая команда выбирает сторону (начальный респаун). Если в матче есть вторая игра, то карту для этой игры из оставшихся выбирает вторая команда, а сторону выбирает первая. Если в матче есть третья игра, то участники играют оставшуюся карту, сторона выбирается случайно.
- 3.5. Критериями победы в матче является захват базы или уничтожение всей техники соперника

4. **Выбор техники**

- 4.1. К участию в турнире допускается техника 8-го уровня и ниже со следующими количественными ограничениями по классам в рамках одного раунда:
- ОБТ (Основные боевые танки) — не больше 4 единиц на команду;
 - ИТ (Истребители танков) — не больше 2 единиц на команду;
 - ЛТ (Легкие танки) — не больше 1 единицы на команду;
 - ББМ (Боевые бронированные машины) — не больше 1 единицы на команду.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.