

# **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
  - Эль-Ариш
  - Порт-Антонио
- 3.4. Очередность выбора карт на матч определяется монеткой. Команда, выигравшая монетку, определяет первую карту. При этом вторая команда, выбирает сторону (начальный респаун). Следующую карту выбирает вторая команда, а сторону выбирает первая команда. Так повторяется до определения всех карт во встрече.
- 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.

## **6. Ход спортивных соревнований**

- 6.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале <https://discord.gg/qkmK57b> (далее - Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу.
- 6.2. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. В случае нарушения правил оппонентами, капитану команды следует обратиться к судье в чат-комнате турнира.