

WORLD OF WARSHIPS ESPORTS LEAGUE RULES

Κανόνες τουρνουά και πληροφορίες

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

1.1 Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να βρίσκονται στον *Discord* server:

<https://discord.gg/bnPhyfb>

1

1.1.1 Ομάδες που δεν θα βρίσκονται στον Discord Server δεν μπορούν να συμμετάσχουν στο τουρνουά.

1.2 Η Επίσημη γλώσσα επικοινωνίας του τουρνουά είναι τα Ελληνικά

1.3 Η επίσημη επικοινωνία από τους διοργανωτές του WOWGL θα γίνεται στον επίσημο Discord Server.

1.3.1 Οποιαδήποτε επικοινωνία αλλού δεν θεωρείται επίσημη και μπορεί να μην είναι σωστή ή ενημερωμένη με τα τελευταία στοιχεία.

1.4 Κάθε ομάδα θα ορίσει έναν αντιπρόσωπο στο Discord ο οποίος θα είναι ο συνδεδειγμένος κρίκος της ομάδας με την διοργάνωση.

1.5 Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι σε θέση να αντιληφθούν πλήρως τους κανονισμούς. Άγνοια κανονισμών δεν γίνεται αποδεκτή.

1.5.1 Για οποιαδήποτε απορία admins θα είναι διαθέσιμοι να εξηγήσουν τους κανονισμούς.

ΕΓΓΡΑΦΗ

2.1 Μια ομάδα αποτελείται από 3 έως 4 παίκτες. Τον captain, τα 2 μέλη και έναν αναπληρωματικό (χωρίς να είναι απαραίτητος ο αναπληρωματικός).

2.1.1 Μια ομάδα πρέπει να έχει ένα μοναδικό αλφαριθμητικό tag 2 έως 5 χαρακτήρων. Η διοργάνωση έχει το δικαίωμα να απορρίψει ένα tag και να ζητήσει από την ομάδα να δηλώσει ένα διαφορετικό.

2.1.2 Κάθε συμμετέχοντας μπορεί να είναι μέλος σε μία και μόνο ομάδα.

2.1.3 Ο captain είναι ο υπεύθυνος επικοινωνίας της κάθε ομάδας.

2.2 Οι ομάδες θα κάνουν την εγγραφή τους στο τουρνουά μέσω του site esportsleague.gr

2.2.1 Αναλυτικές οδηγίες εγγραφής στο τουρνουά θα είναι διαθέσιμες στο Discord πριν την έναρξη των εγγραφών.

ΜΟΡΦΗ

3.1 Κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται από: ένα (1) Destroyer, ένα (1) Cruiser, ένα (1) Battleship.

3.2 Από αυτά ένα πλοίο είναι Tier Eight (VIII) και τα άλλα δύο είναι Tier Seven (VII).

2

- 3.3 Μόνο πλοία που μπορούν να αποκτηθούν μέσω παιχνιδιού επιτρέπεται να λάβουν μέρος. (Ενεργά στο Tech Tree)
- 3.4 Premium πλοία που μπορούν να αποκτηθούν μόνο με doubloons, limited-time events, στο premium shop ή με crates, απαγορεύονται.
- 3.5 Πλοία που δεν είναι ανοικτά προς απόκτηση στο κοινό απαγορεύονται.
- 3.6 Ο χρόνος παιχνιδιού ορίζεται στα 15 λεπτά.
- 3.7 Τα παιχνίδια πρέπει να ξεκινήσουν την προγραμματισμένη ώρα, ούτε νωρίτερα ούτε αργότερα.
 - 3.7.1 Ομάδα που δεν είναι έτοιμη την προγραμματισμένη ώρα χάνει το παιχνίδι.
- 3.8 Εάν μια ομάδα δεν συμπληρώνει 3 παίκτες χάνει το παιχνίδι
- 3.9 Αν μέλος μια ομάδας αντιμετωπίσει τεχνικό πρόβλημα μπορεί να ζητήσει επανέναρξη του παιχνιδιού πριν ολοκληρωθεί το πρώτο λεπτό και εφόσον κανένας παίκτης δεν έχει δεχθεί ζημιά.
 - 3.9.1 Το αίτημα πρέπει να ζητηθεί στον διαιτητή..
 - 3.9.2 Και οι δύο ομάδες πρέπει να πάρουν πάλι τα ίδια πλοία. Αν το τεχνικό πρόβλημα δεν έχει λυθεί η ομάδα μπορεί να επιλέξει bot στη θέση του παίκτη με το πρόβλημα ή τον αναπληρωματικό (εφόσον υπάρχει).
 - 3.9.3 Κάθε ομάδα μπορεί να ζητήσει μία επανέναρξη σε κάθε match και συνολικά τρία τη μέρα.

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

- 4.1 Η διοργάνωση θα αποτελείται από (2) stages και οι αγώνες θα πραγματοποιηθούν στον EU Server Cluster.
- 4.2 Stage I Οι γύροι μέχρι την φάση των 8 είναι best of one single elimination
- 4.3 Stage II Οι ημιτελικοί και ο τελικός θα είναι Best of 3 single elimination

3



5 ΧΑΡΤΕΣ

5.1 Όλοι οι αγώνες του ίδιου γύρου θα πραγματοποιούνται στον ίδιο χάρτη.

5.2 Ακολουθεί πίνακας με τους χάρτες κάθε γύρου. (Τυχόν αλλαγές θα επικοινωνηθούν στο Discord!)

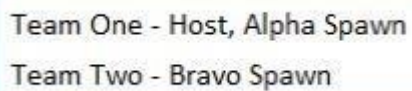
ROUND	MAP	BATTLE TYPE
STAGE I. ROUND 64	Haven Shards Sea of Fortune	Tournament. Domination. Tournament. Domination. Ranked Battle. Domination.
STAGE I. ROUND 32	Ring Riposte Haven	Ranked Battle. Domination. Ranked Battle. Domination. Tournament. Domination.

4

STAGE I. ROUND 16	Sea of Fortune Ring Haven	Ranked Battle. Domination. Ranked Battle. Domination. Tournament. Domination.
STAGE I. ROUND 8	Shards Riposte Sea of Fortune	Tournament. Domination. Ranked Battle. Domination. Ranked Battle. Domination.
SEMIFINALS	Haven Ring Sea of Fortune	Tournament. Domination. Ranked Battle. Domination. Ranked Battle. Domination.
FINALS	Shards Trap w/ Cyclone Trident	Tournament. Domination. Ranked Battle. Domination. Ranked Battle. Domination.

6 ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ

6.1 Η ομάδα που θα βρίσκεται πάνω στο bracket ονομάζεται ομάδα Ενα και αυτή από κάτω ομάδα ΔΥΟ.



Team One - Host, Alpha Spawn
Team Two - Bravo Spawn

6.2 Επιλογή spawning position.

6.2.1 Για όλα τα Matches του Stage I:

6.2.1.1 Η ομάδα ΕΝΑ θα είναι ο host του παιχνιδιού και είναι υπεύθυνη για το σωστό configuration. Η ομάδα ΕΝΑ διαλέγει spawn.

6.2.2 Για όλα τα Matches του Stage II:

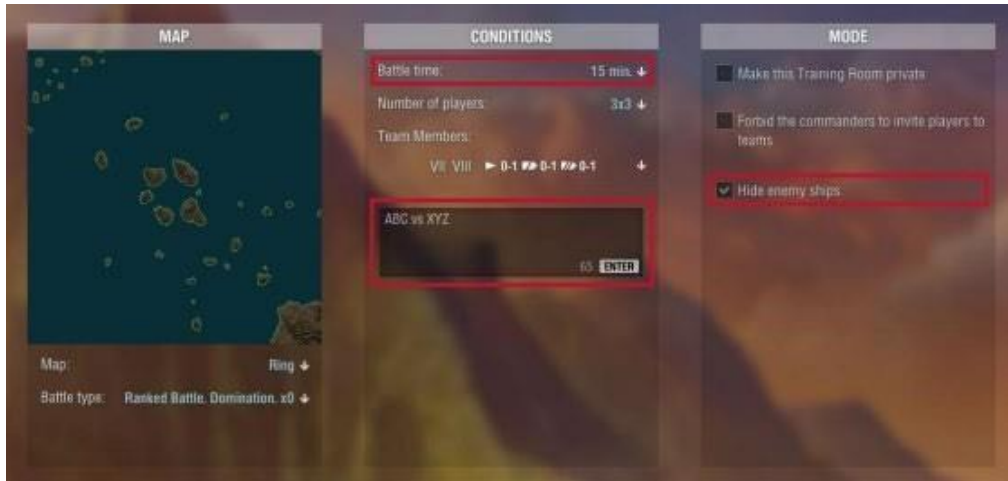
6.2.2.1 Ένας admin θα κάνει host τα παιχνίδια.

6.2.2.2 Η ομάδα ΕΝΑ διαλέγει spawn για το πρώτο game.

6.2.2.3 Η ομάδα ΔΥΟ διαλέγει spawn για το δεύτερο game.

6.2.2.4 Αν χρειαστεί τρίτο game ένας admin με χρήση προγράμματος τύχης πχ Random.org αποφασίζει ποια ομάδα διαλέγει spawn.

6.3 Στην εικόνα υπάρχουν σημαντικά settings για το host ενός χάρτη.

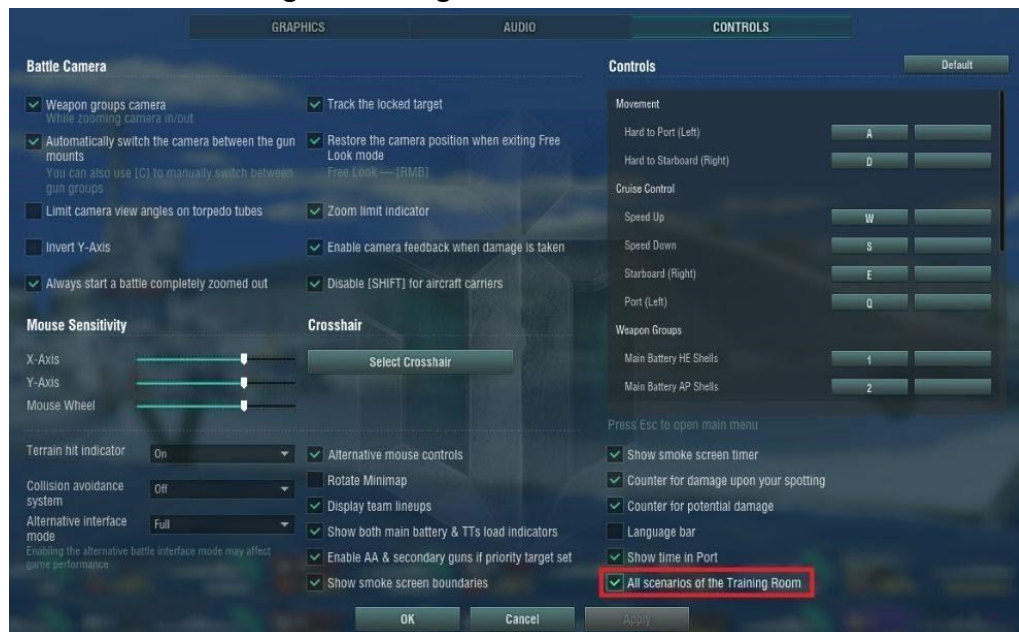


6.3.1 Το battle description πρέπει να είναι “{Team One’s Tag} vs {Team Two’s Tag}”.

6.3.2 “Hide enemy ships” πρέπει να είναι ενεργοποιημένο.

6.3.3 Το “Battle time” να έχει τιμή “15 min.”.

6.4 Σιγουρευτείτε πως το “All scenarios of the Training Room” είναι ενεργοποιημένο στο “Controls” tab του game settings.



7 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

7.1 Ένα screenshot με το προσωπικό score tab “Personal Score” από το post-battle screen(s) θα πρέπει να ανεβαίνει από τους νικητές στον Discord server του Esports League στο subchannel του WOW #results.

- 7.1.1** Το post θα πρέπει να περιέχει το Team Tag της νικήτριας ομάδας , το score του αγώνα και το Team Tag της χαμένης . (π.χ “Ομάδα 1 ΝΙΚΗ vs Ομάδα 2 ΗΤΤΑ)
- 7.1.2** Μια ανακοίνωση θα βγαίνει από τους διοργανωτές μετά από τα post της κάθε ομάδας για τα αποτελέσματα, στην συνέχεια οι ομάδες θα πρέπει να δουν την διαμόρφωση των αποτελεσμάτων καθώς και των score.Εάν υπάρχει κάποιο error - λάθος θα πρέπει να ενημερωθεί ένας διοργανωτής μέσα στα επόμενα 5 λεπτά για τις ανάλογες αλλαγές.
- 7.1.3** Εάν μια ομάδα δεν κάνει post με το score της όπως αναφέρεται στο 7.1.1 και δεν ενημερώσει τους διοργανωτές τα επόμενα 2 λεπτά μετά από το τελικό post ,και ξεκινήσει ο επόμενος γύρος η διοργάνωση δεν μπορεί να κάνει καμία αλλαγή στο τελικό score μετά από αυτό.
- 7.2** Εάν υπάρχει διαφωνία μεταξύ των συμμετεχόντων ενός αγώνα ,τότε ο κάθε συμμετέχων μπορεί να καλέσει έναν καθορισμένο Admin ώστε να υπάρξει έλεγχος. Τότε ο Admin του WOW Greek League έχει τη δυνατότητα να δηλώσει τον αγώνα ολοκληρωμένο και να αποδώσει ένα αποτέλεσμα με την βοήθεια του replay mode.
- 7.3** Όλα τα μέλη της κάθε ομάδας πρέπει να έχουν το replay mode enabled. Αν δεν υπάρχει replay τότε ο Admin δεν θα μπορέσει να δει το πραγματικό αποτέλεσμα του αγώνα που πρέπει να κριθεί από τον ίδιο και η ομάδα που μπορεί να έχει αδικηθεί δεν θα έχει αποδείξεις.
- 7.4** Εάν μια ομάδας δεν είναι έτοιμη κατά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, τότε η αντίπαλη ομάδα μπορεί να ζητήσει από έναν Admin να αποφασίσει για την ποινή της.
- 7.5** Εάν τα αποτελέσματα των αγώνων δεν αναρτηθούν είκοσι λεπτά (20:00) μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, τότε και οι δύο ομάδες αποκλείονται.

8 Έπαθλα

- 8.1** Τα έπαθλα του τουρνουά είναι αναρτημένα στο esportsleague.gr.

9 Streaming

9.1 Οι παίκτες επιτρέπεται να κάνουν livestream σε έναν αγώνα στον οποίο συμμετέχουν.

9.1.1 Οι παίκτες που δεν είναι επίσημοι casters πρέπει να έχουν stream delay πέντε λεπτών (5:00).

9.1.2 Οι παίκτες που αγνοούν αυτόν τον κανόνα, ενδέχεται να υπόκεινται σε ποινή κατά την κρίση των διοργανωτών του τουρνουά.

9.2 Οι επίσημοι casters θα διορίζονται από τους Διοργανωτές του Esports League.

9.2.1 Οι παίκτες μπορούν να υποβάλουν αίτηση για τον επίσημο ρόλο του caster, στέλνοντας απευθείας μηνύματα σε έναν από τους Διοργανωτές στο Esports League Discord. Οι αιτήσεις που θα γίνονται αποδεκτές θα αφορούν κυρίως παίκτες με προηγούμενη εμπειρία livestream ή καλή εμπειρία livestream.

9.2.2 Οι επίσημοι casters πρέπει να έχουν stream delay τριών λεπτών (3:00).

9.2.3 Οι επίσημοι casters πρέπει να χρησιμοποιούν το επίσημο παρεχόμενο overlay της διοργάνωσης.

9.2.4 Οι επίσημοι αναμένεται πάντα να ενεργούν επαγγελματικά και να αντιμετωπίζουν με σεβασμό όλους τους συμμετέχοντες και όλες τις ομάδες.

9.2.5 Οι επίσημοι casters πρέπει να ακολουθούν τις οδηγίες και τις απαιτήσεις που καθορίζονται από το τουρνουά.

10 Conduct

10.1 Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να αποδεχθούν το End User License Agreement (EULA) από τη *Wargaming.net* .

10.1.1 Η Αγγλική version του EULA για το European Cluster μπορεί να βρεθεί εδώ: <http://legal.eu.wargaming.net/en/eula>

10.2 Participants can use any mod available in Aslain's mod pack or Wargaming's mod pack. All other mods are forbidden, unless explicitly stated otherwise.

11 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

11.1 Το τουρνουά θα ακολουθήσει το ακόλουθο πρόγραμμα.

Πρόγραμμα αγώνων

16:00	16:30	17:00	17:30
Φάση των 128	Φάση των 64	Φάση των 32	Φάση των 16
18:00	18:30	19:30	
Φάση των 8	Ημιτελικοί	Τελικός	