

**Типовой регламент для турниров по
дисциплине Clash Royale**
Основные правила

2023 год



1. Общие положения.

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течение 60 рабочих дней после окончания турнира. Фактическим окончанием является завершение серии турниров.

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2022 году составляет 10% для резидентов РК.

1.2. Участники, которые заняли призовые места, должны предоставить фотографии/сканы документов, удостоверяющих личность и лицевого счета с наименованием банка (Iban). Игроки, которые заняли призовые места должны предоставить необходимые данные в одной папке и отправить представителю QCF на электронную почту. В случае, если начисление призовых нужно осуществить на третье лицо (родители для игроков младше 14 лет или на основании доверенности, заверенной нотариусом) важно предоставить сканы данного лица и заявление от участника.

1.3. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан (граждане РК, жители РК, имеющие вид на жительство), достигшие 14-летнего возраста.

1.4. Все расходы на транспортировку финалистов и проживание, берет на себя организатор данного мероприятия. Оплата транспортировки до места проведения финального этапа турнира, осуществляется только в пределах Республики Казахстан.

1.5. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

1.6. Участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах, будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1.7. Никнеймы, аватарки, теги должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

1.8. В никнеймах игроков не должно быть рекламы сторонних ресурсов, других брендов итп.

1.8.1. Никнейм в игре. Во время матчей игрокам разрешено использовать только свои официальные никнеймы — без каких-либо дополнений.

1.8.2. Если организации необходимо разместить в теге, либо в никнейме игрока сторонние бренды, необходимо на этапе регистрации обратиться к администратору QCF.

1.9. Итоговые решения выносятся судейской комиссией и могут быть обжалованы в чате [Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

1.10. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Игроки, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип,

фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.11. Коммуникация. Каждый игрок должен находиться в [Discord](#) сервере и не выходить

из него до окончания турнира. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в [Discord](#) с судьей турнира посредством сообщений. Коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно сам игрок. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

1.12. За задержку начала матча более чем на 15 минут игроку может быть присуждено техническое поражение в матче.

1.13. Любые наблюдатели, кроме официальных, запрещены.

1.14 Все жалобы должны иметь доказательную базу. В частности, нужно использовать скриншоты. Жалобы без скриншотов не принимаются.

1.15. В течение 5 минут, после победы в одном из раундов, каждый выигравший игрок должен отправить результат в [Discord](#) – администратору турнира.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа - Онлайн квалификации (1-ый этап), Стадия плей-офф (2-й этап), LAN-финал (3-й этап).

2.1.1. Этап №1 – онлайн квалификации. На протяжении всего этапа будут проведены 2 отдельные квалификации. Формат: Single Elimination, система: Во3, полуфинал квалификации Во3. Отборочные состоят из независимых квалификаций. По итогам 2 (двух) квалификаций, определятся 4 сильнейших игрока, которые пройдут во второй этап.

2.1.2. Этап №2 – Стадия плей-офф. Лучшие 4 игрока по итогам онлайн квалификаций будут посеяны случайным образом. Игры пройдут в формате Во5, Double Elimination.

2.1.3. Этап №3 - LAN-финал. Лучшие 2 участника по итогам финала квалификаций сразятся за титул чемпиона в формате Во5.

3. Участники.

3.1. Каждый участник должен зарегистрироваться на турнир.

3.2. Все участники должны играть на мобильном устройстве (смартфон или планшет). Эмуляторы или любое программное обеспечение, которое модифицирует игру для ПК или других неавторизованных устройств, запрещено. Игрокам, пойманным с использованием такого программного обеспечения, грозит дисквалификация.

3.3. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами Турнира. В частности, вся информация, переданная организаторам Турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов Турнира.

3.4. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять

уважительное отношение к организаторам и судьям Турнира, зрителям, а также к другим участникам Турнира.

3.5. Участники Турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

3.6. Никнеймы, аватарки и теги должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае против игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира. Игрокам не разрешается использовать спонсоров в никнейме, рекламировать букмекерские или другие “игральные” сайты. Турнирный организатор может потребовать сменить игровой никнейм в случае, если он противоречит правилам и регламенту проведения турнира.

3.7. Для участия в Турнире, каждый участник должен:
Иметь аккаунт с игрой;
Подать заявку на участие в Турнире;

3.8. Физическое лицо может участвовать в Турнире только с одного игрового аккаунта. Ник Clash Royale в заявке на турнир должен соответствовать внутритурнировому.

3.9. Участникам Турнира запрещается использовать, скрипты, любое программное обеспечение, влияющее на внутри игровую механику, в том числе - предназначенное для изменения внутритурнировых параметров, в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту, баги/ошибки игры.

3.10. Протест. В случае если участник уверен в нарушении правил оппонентом, он вправе подать протест. Протест подаётся во время игры и в течение 5 минут после завершения матча, для этого обратитесь к судье в [Discord](#) в комнату #ПРОТЕСТ. По истечению 5 минут после окончания матча любые протесты приниматься не будут. При подаче протеста на оскорбление, также должен присутствовать скриншот факта данного нарушения. Ответ на протест принимается в течение 10 минут после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 15 минут после подачи протеста и вынесено окончательное решение судьи. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

3.10.1. Формат подачи протеста: “Я «Никнейм» требую провести проверку участника «Никнейм» или запросить запись экрана. Причиной моего протеста является: (указать причину протеста)”.

3.11. По окончании матча всем участникам необходимо присутствовать в [Discord](#) канале - #ПРОТЕСТ на протяжении 10 минут, после окончания матча.

3.12. Участник, к которому были предъявлены претензии в нечестной игре, не имеет права начать следующий матч, без разрешения судьи.

3.13. Судья может остановить игру в случае появления подозрений в нечестной игре и вызвать игрока на звонок в Discord. Игрок не имеет права покинуть сервер QCF в Discord и игровой сервер, иначе игроку будет присуждено техническое поражение и обвинение в использовании запрещенного ПО во время турнирных игр.

3.14. Судья имеет право воспользоваться своим программным обеспечением для проверки игрока на читы и подозрительное ПО во время игры. Игрок обязан

запустить данное программное обеспечение для проверки, а также включить демонстрацию экрана в Discord во время звонка с судьей для полной проверки игрока.

3.15. В случае жалобы на игрока/команду при первом требовании администратора игроки должны записывать экран и предоставить запись экрана администратору в [Discord](#) канале QCF. В случае отказа/отсутствия записи игрок/команда получает дисквалификацию с турнира с последующим обнулением очков если таковые имеются.

3.16. В случае подозрения, каждый игрок, по первому требованию судьи обязан пройти дополнительную проверку судьями турнира. Турнирный организатор в любой момент может попросить подтвердить свой возраст, гражданство и т.п., путем предоставления документов, которые гарантировано докажут право на принятие участия.

3.17. Процесс предоставления записи игрового процесса:

1. Игрок начинает запись экрана.
2. Заходит в игру.
3. Показывает свой аккаунт в игре, что действительно он играет со своего аккаунта, который указал при регистрации на турнир.
4. Сворачивает игру.
5. Показывает все открытые приложения.
6. Открывает приложение "Камера" и показывает своё лицо для подтверждения своей личности в течении 5-10 секунд.
7. Далее выходит с приложения "Камера" и открывает снова игру и начинает играть.
8. После окончания игры информирует администратора об окончании своей игры в [Discord](#) канале.
9. Заходит в специальный [Discord](#) канал и ожидает пока администратор переместит его в комнату проверки.
10. Предоставляет все видео администрации, далее ожидает вердикта администрации.

4. Настройки игры.

4.1. Применяются следующие настройки игры:

Время матча: 3 минуты.

Тип матча: бой 1 на 1.

4.2. Все матчи проходят с помощью [Discord](#) канала QCF. После формирования сетки будут доступны внутриигровые никнеймы с id противника, необходимо сыграть с противником "Дружеский бой". Если первый матч закончился раньше запланированного времени, то время старта последующего матча будет сдвинуто и пройдет раньше запланированного времени. Приступать к матчу необходимо сразу, как вам будет доступно лобби (также придет ссылка на него на почту).

4.2.1. Очередность создания лобби: Игрок, который выше по сетке создает "Дружеский бой".

4.3. Карты и боевая колода:

Игроки могут вносить изменения в свои колоды между боями.

Игроки могут использовать любые карты в своих колодах.

4.4. Список официальных кланов для финала квалификаций:

QCF#1 #Q22RGJR2

QCF#2 #LV998ULP – вводите свои кланы.



4.5. Каждому участнику дается 5 минут для старта своего матча.

5. Трансляция матчей.

5.1. Официальная трансляция турнира проходит на YouTube- и в официальной группе QCF в VK.

5.2. Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции. Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

5.3. Матч начинается только при готовности игроков и стримера.

6. Коммуникация с судьями.

6.1. Итоговые решения выносятся судьейской комиссией и могут быть обжалованы в чате [Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

Правила могут быть дополнены или же изменены. Все ситуации, не описанные в правилах, будут трактоваться на усмотрение судьи.