



1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KÜZGI KUBOGI

MLBB – Основные правила

2024 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 «1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYD KÜZGI KUBOGI».

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2023 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 призовое место 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 16 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 16-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. Замены. Разрешается зарегистрировать 5 (пять) игроков основного состава, и 1 (одного) игрока - запасного. При успешном проходе в следующий этап турнира состав команды должен быть неизменным. Добавление замены после начала турнира - запрещены.

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

1.8. Никнеймы, аватарки и 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.

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

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

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

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

1.11. 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.

1.12. За задержку начала матча более чем на 15 минут команде 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: Во1, полуфинал квалификации Во3. Отборочные состоят из независимых



квалификаций. По итогам 2 (двух) квалификаций, определятся 4 сильнейшие команды, которые пройдут во второй этап.

2.1.2. Этап №2 – Стадия плей-офф. Лучшие 4 команды по итогам онлайн квалификаций будут посеяны случайным образом. Игры пройдут в формате Во3, Double Elimination.

2.1.3. Этап №3 - LAN-финал. Лучшие 2 команды по итогам финала квалификаций сразятся за титул чемпиона в формате Во3.

3. Участники.

3.1. 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.

3.2. 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.

3.3. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к организаторам и судьям Турнира, зрителям, а также к другим участникам Турнира.

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

3.5. Каждый участник должен присоединиться к нашему [Discord](#)-каналу.

3.6. Для участия в Турнире, каждый участник должен: Иметь аккаунт с актуальной версией игры

3.7. Физическое лицо может участвовать в Турнире только с одного игрового аккаунта. Менять аккаунт после начала турнира или играть с другого аккаунта,



который отличается от указанного в заявке - запрещено. Игроку будет присуждено Техническое поражение.

3.7.1. Менять аккаунт при проходе игрока в стадию playoff - запрещено.

3.8. Для старта матча необходимо связаться со своим оппонентом через [Discord](#) сервер.

3.9. После завершения турнирного матча и победы одной из команд, команды должны сообщить результат судье/организатору турнира.

3.10. Максимальное время, предназначенное для одного матча Во1 - 30 минут, для Во3 – 90 минут.

3.11 В случае прохода на LAN-финал игроки обязаны носить экипировку (футболки, головные уборы, мерч и т.д.), предоставляемые организаторами на месте проведения LAN-финала.

3.12 Любое проявление рекламы в клантегах, игровом чате, медиа-активностях (послематчевое интервью, фотосессия и др.) запрещено.

4. Настройки игры.

4.1. Применяются следующие настройки игрового Лобби: Пользовательский режим - выбор героя.

4.2. Очередность создания лобби, цвет сторон: Команда, которая выше по сетке располагается на Синей стороне. Право первый бана/пика находится у Синей команды. В случае Во3/Во5 матчей - после каждой игры цвет стороны меняется.

4.3. Лобби игр: Команда, которая выше по сетке самостоятельно создаёт игровое Лобби (пользовательский режим/выбор героя).

4.3.1. После окончания игры, в течении 5 минут капитаны команд должны опубликовать результаты в комментариях на странице матча, путем предоставления скриншота экрана, включающий внутриигровую статистику, отображающую пик персонажей, количество убийств, количество смертей, а также количество золота и предметы в инвентаре персонажей (Табуляция).

5. Коммуникация с судьями.



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

5.2. Коммуникация. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в [Discord](#) с судьей турнира посредством сообщений. Игрок самостоятельно ведет коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или игрока, в зависимости от самой проблемы.

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

