



# **1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KÜZGI KUBOGI**

Clash Royale – Основные правила

2022 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 RESPUBLIKASYNYŇ 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 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, определяются 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 сайте [esports-cup.qcf.kz](http://esports-cup.qcf.kz) и присоединиться к нашему [Discord](#)-каналу.

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 внутриигровому.

3.9. Участникам Турнира запрещается использовать, скрипты, любое программное обеспечение, влияющее на внутри игровую механику, в том числе - предназначенное для изменения внутриигровых 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 покидать 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. Приступить 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

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.**