



1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ JAZĜY KUBOGI

PUBG PC – 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 RESPUBLIKASYNYŪ JAZĖY 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 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. 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 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.

1.8. 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. За задержку начала матча более чем на 15 минут игроку может быть присуждено



техническое поражение в матче.

1.12. Любые наблюдатели, кроме официальных, запрещены.

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

1.14. 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 2 этапа - Открытые отборочные (1-й этап), Онлайн-финал (2-й этап).

2.1.1. Этап №1 - открытые онлайн-квалификации по итогам отборочного этапа, состоящих из 4 матчей - 16 лучших команд пройдут во 2-ой этап - Финал.

Все зарегистрированные команды будут разделены на группы, в зависимости от количества зарегистрированных команд (в первом раунде игр участники будут разделены на группы по 16 команд). После проведенных четырех матчей в рамках этих групп, будут выявлены 16 лучших команд по сумме набранных очков в отборочном этапе.

2.1.2. Этап №2 - финал. 16 команд из открытых онлайн квалификаций будут объединены в одну группу, в рамках которой сыграют 6 финальных матчей. По итогам этих матчей определятся обладатели призовых мест по количеству набранных очков.

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:

Активный и не ограниченный аккаунт PUBG.

Зарегистрированную команду состоящую из 4х человек.

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.

3.8. Допуск к участию:

Состав должен состоять из 4-х игроков граждан Республики Казахстан (минимум 3 игрока в лобби). Игроки обязаны использовать только реальные аккаунты. Использование фейк-аккаунтов может привести к блокировке.

3.9. Никнеймы, аватарки, теги и названия команд 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.

3.10. 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 регистрационной форме QCF - запрещено. Игроку будет присуждено Техническое поражение.

3.11. Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подаётся во время игры и в течении 5 минут после завершения матча, для этого обратитесь к судье в Discord. По истечению 5 минут после окончания матча любые протесты приниматься не будут. Протест может подать только проигравшая команда. 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.

3.11.1. По окончании матча капитанам или менеджеру команды обязательно присутствовать в Discord канале - #ПРОТЕСТ, на протяжении 10 минут, после окончания матча.

3.12. Команда, к которой 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. Дисквалификация произойдет в самых серьезных случаях нарушения правил. Дисквалифицированный участник и команда лишается всех призовых денег, накопленных за данное соревнование, и получает бан до конца этого соревнования. Перечисленные способы наказания не являются взаимоисключающими и могут применяться в комбинации по усмотрению администрации турнира.

3.16. Организация QCF оставляет за собой право изменять, удалять или иным образом изменять правила без дополнительного уведомления. QCF также оставляет за собой право выносить решения в случаях, не предусмотренных сводом правил, чтобы сохранить дух честной конкуренции и спортивного мастерства.

4. Настройки игры.

4.1. Положение в группе определяется по сумме очков набранных за все матчи. Сумма очков - это набранные очки за убийства + за занятые места в каждом из матчей.

4.2. Количество очков за занятые места в матче:

1 место - 10 очков

2 место - 6 очков

3 место - 5 очков

4 место - 4 очка

5 место - 3 очка

6 место - 2 очка

7 место - 1 очко

8 место - 1 очко

4.3. Количество очков за убийство

Каждое убийство приносит команде 1 очко.

4.4. Если у нескольких команд равное количество очков, приоритет команды определяется в следующем порядке: 1) Сумма убийств; 2) Среднее занимаемое место в матчах;

5. Старт матча, обязанности команд, технические проблемы

5.1. В рамках первого этапа (стадии плей-офф) все игры проходят на серверах, созданные администраторами QCF. За 10 минут до начала матча на странице вашей группы будет опубликовано название и пароль от комнаты.

5.2. У команд будет 10 минут на заход в лобби. Через 10 минут, игра стартует автоматически. Команды, которые не успели зайти в комнату, не будут допущены к матчу и получают 0 очков в общий зачет.

5.3. Команда может начать матч втроем, если у одного из игроков возникли проблемы. В случае неявки более чем одного человека, команда будет исключена из лобби, получит техническое поражение на этом матче и 0 очков в общий зачет.

5.4. Каждый игрок в команде обязан включить опцию записи повторов в настройках игры. В случае подозрения, турнирный организатор имеет право затребовать предоставление демо-записи от конкретного игрока или всей команды.

5.5. В случае отключения одного из игроков во время матча, команда обязана продолжать игру в том составе, который у нее остался, если игрок не может вернуться в игру.

5.6. В случае если команда нашла ошибку в результате матча, она обязана предоставить реплей из этой игры и уведомить судей турнира.

5.7. Рестарт сервера может быть инициирован только турнирным организатором, в случае

обнаружения технических проблем, которые могут повлиять на конечный результат на карте.

5.8. Запрещено передавать доступ к игровому аккаунту, пароль от лобби или же другими способами привлекать людей, не задействованных в этом матче.

5.9. Слоты обсерверов могут занимать только представители QCF.

5.10. Запрещены любые персональные или же игровые трансляции, игроками или студиями без предварительного согласия судьи турнира.

5.11. Все претензии, связанные с нарушением правил игры во время матча, подаются в течение 15 минут после окончания матча в Discord судье турнира капитаном команды, другие жалобы рассмотрению не подлежат. 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.

5.12. Запрещено использование любых программ, обеспечивающих преимущество перед другими игроками, либо же позволяющее модифицировать игровые файлы.

5.13. Использование любых программ, в том числе Reshade, SweetFX, VibranceGUI и другие не относящиеся к клиенту игры модификации, а также удаление файлов и другие манипуляции с клиентом приведут к дисквалификации команды.

5.14. Использование багов игры строжайше запрещено.

5.15. Использование читов для:

просмотра сквозь стены уменьшения разброса автонаведения и др. программ дающих преимущество над другими командами приведет к дисквалификации.

6. Коммуникация с судьями.

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

6.2. 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.