



1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KÜZGI KUBOGI

EA Sports FC 24 – 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 «1XBET QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŪ 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. 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.

1. 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: ВоЗ, полуфинал квалификации ВоЗ. 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 ВоЗ, Double Elimination.

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

2.1.4. Золотой гол. Когда матч закончится ничьей, оба участника должны сыграть золотой гол. Игроки начинают новую игру, в которой игрок, забивший первый гол, становится победителем в этом матче.

2. 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 (Версия игры на PS5);
Иметь активную подписку PS+;
Подать заявку на участие в Турнире на сайте esports-cup.qcf.kz;

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. Участники самостоятельно вызывают друг друга на матч, кто выше по сетке - создает лобби. Если с момента приглашения на матч прошло 10 минут, а оппонент не принял приглашение, сделайте скриншот со списком приглашений, и оппонент получит дисквалификацию.

3.8.1. Как начать свой матч: - Как начать свой матч:

- Добавить оппонента в список друзей;
- Запустить ФИФА;
- Перейдите на вкладку онлайн и выберите «Онлайн товарищеские матчи»;
- Пригласите оппонента с правильными настройками (см. Настройки игры);
- Начать матч.

3.9. Участникам турнира запрещено играть через Wi-Fi, из-за нестабильного качества соединения.

3.10. В случае невозможности или плохого соединения одного из участников матча необходимо до старта матча подать протест на проверку качества соединения, после завершения матча данный протест не принимается. Протест необходимо подать в [Discord](#) канал в комнату #ПРОТЕСТ по дисциплине EA Sports FC 24. Игрок с плохим соединением получит техническое поражение в матче.

3.11. Тип соединения для матчей между участниками – NAT 2.

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

3.13. После завершения турнирного матча и победы одного из игроков, оба игрока должны сообщить результат судье/организатору турнира.

3.14. Максимальное время, предназначенное для одного матча (ВоЗ) - 90 минут.

3.15. Участники прошедшие в *play-off* турнира обязаны сделать трансляцию (стрим) своего матча по закрытой ссылке на платформу YouTube и предоставить ссылку турнирному судье до старта матча (минимум за 1 час).

3. Настройки игры.

4.1. В ходе открытых онлайн отборочных Турнира будут использоваться следующие настройки:

Длительность тайма: 12 минут (6 минут тайм).

Уровень сложности: Легендарный.

Защита: только тактическая.

Скорость игры: нормальная.



Игра рукой: выключено.
Травмы: выключено.
Погода: любая.
Своя тактика: разрешено.
Камера: ТВ-Трансляция (Высота 20, зум 0, по договоренности)
Стадион: стадион команды «хозяев» или нейтральная арена.
Задачи игрокам: можно менять.
Быстрые тактики: разрешены.
Переключение на вратаря: запрещено.
Радар: включен.
Судья: рандом.
Режим команд: Ultimate Team
В случае ничей: Золотой гол. Оба участника должны сыграть золотой гол. Игроки начинают новую игру, в которой игрок, забивший первый гол, становится победителем в этом матче.

4.2. За настройку параметров игры и индивидуальные настройки управления до начала матча отвечают оба участника. Если участник увидел неточности, он обязан обратить внимание судьи на некорректные настройки.

4. Коммуникация с судьями.

5.1. Итоговые решения выносятся судейской 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.