КНИГА ПРАВИЛ Road to BIG OLIMP 2026

ROAD TO BIG OLIMP

2026

Официальные

правила

Road to BIG OLIMP

Введение и цель

Настоящие официальные правила Road to BIG OLIMP распространяются на каждую из Команд, участвующих на любой стадии турнира в 2026 году. Эти правила также применяются к менеджерам, участникам и другим сотрудникам Команд, но относятся исключительно к официальным играм, а не к другим соревнованиям или турнирам организованным по игре Mobile Legends:Bang Bang.

Настоящие Правила турнира (Регламент) от BIGPLAY.GG регламентируют организацию мероприятия, его проведение и условия. Данные правила распространяются на всех участников. Все решения, касающиеся допуска игроков к участию, расписания и проведения мероприятий турнира, а также дисциплинарных взысканий в связи с неприемлемым поведением принимает по собственному усмотрению администрация турнира, указанная ниже в листе уполномоченных. Решения администрации и уполномоченных ею, являются окончательными и обязательными к исполнению, и не могут служить основанием для каких - либо исков по возмещению денежных убытков или каких либо иных средств правовой защиты.

Данные официальные правила разработаны исключительно для обеспечения целостности системы, созданной для профессиональной игры в Mobile Legends: Bang Bang, и соревновательного баланса между Командами, выступающими на профессиональном уровне. Стандартизированные правила выгодны всем сторонам, вовлеченным в профессиональную экосистему , включая менеджеров команд, участников и сами Команды.
Условия взаимодействия между менеджерами, участниками и Командами остаются на усмотрение каждой из Команд и их менеджеров/участников.

Капитан/менеджер команды несёт ответственность за предоставление Членам команды данной информации, связанной с настоящими Правилами турнира.
Участие в турнире означает согласие со всеми изменениями правил, инструкций и руководств.
Участникам команды, а также самим командам обязательно находится в ветке телеграмма на момент проведения турнира и квалификационных матчей.
Ссылка: Telegram

1. Требования

Чтобы иметь право на участие, каждый Игрок должен соответствовать всем следующим критериям:

1.1. **Возраст игрока**

1.1.1. Ни один Игрок не может считаться имеющим право на участие в любом матче до достижения полных 16 лет. Это не препятствует подписанию Командами свободных агентов, которым исполнилось полных 15 лет, при условии, что они не смогут принимать участие в матчах до тех пор, пока им не исполнится полных 16 лет.

1.2. **Резидентство и представительство**

1.2.1. Все Игроки обязаны подтверждать свое резидентство при участии в Road to BIG OLIMP и любых связанных с ним международных или региональных событиях и турнирах, подавая форму соответствия требованиям и предоставляя доказательства проживания.
Любой Игрок может скрыть/отредактировать конфиденциальную информацию; при этом администрация не несет ответственности за раскрытие Игроком любой персональной информации в адрес BIGPLAY. Каждый Игрок дает согласие на обработку и/или передачу любой информации в административных целях.
Предоставление ложной, вводящей в заблуждение или неполной информации, приведшей к неверной классификации резидентства или региона, влечет за собой наказание.

1.2.2. Игроки могут подтвердить свое резидентство, предоставив документальные доказательства соответствия требованиям.
При запросе администрацией, участник обязан предоставить документы не более чем через 24 часа после их запроса.

За несовершеннолетних статус резидента могут подтвердить родители или опекуны. Для этого необходимо, во-первых, предоставить документальное подтверждение родства или опекунства (например, свидетельство о рождении) и, во-вторых, предоставить документальные доказательства, принадлежащие родителю/опекуну.

1.2.3. <u>Статус легионеров</u>

В каждой команде может присутствовать максимально 2 легионера, которые входят в активный и запасной ростер команды (не включая позиции персонала команды). :

1.3. **Проверка учетных записей, устройств и состава**

1.3.1. Прежде чем участник Команды будет признан имеющим право на участие, Команды должны предоставить официальным лицам данные обо всех активных учетных записях, использовавшихся в турнире - включая имя пользователя.
Невыполнение этого требования может привести к наложению штрафов.

1.3.2. Если участник Команды будет признан не соответствующим требованиям, будет составлен отчет с информацией о причинах, по которым он не прошел проверку. Официальные лица могут передать этот отчет Команде.. В зависимости от тяжести нарушения к участнику Команды также могут быть применены дополнительные санкции.

1.3.3. Участники, которые официально находятся в бан листе Mobile Legends: Bang Bang по региону EECA - не могут принимать участие в данном мероприятии, пока их наказание не будет законченным.

1.3.4. Участники Команды, признанные соответствующими требованиям, все равно могут быть подвергнуты официальным санкциям, таким как предупреждения, дисквалификации и/или штрафы, на основании результатов проверки поведения

1.3.5. Каждый участник команды обязан ознакомиться с текущими правилами соревнований. Участие в турнире подразумевает, что капитан/менеджер и члены команды ознакомлены с правилами и регламентом турнира.

1.3.6. Ограничения в плане рейтинга аккаунта нет, главное иметь достаточное количество персонажей для участие в лобби в режиме “Выбор Героя”.

1.3.7. Все игроки, входящие в полный состав команды, должны иметь от 8-го уровня аккаунта.

1.3.8. Игрокам разрешается использование следующий девайсов, для участия в играх:
- Телефоны на базах IOS и Android, модифицированных Android (Huawei, Vivo, Xiaomi и тд), Windows Phone
- Планшеты на базах IOS и Android

1.3.9. Игрокам запрещается использование следующих девайсов, для участия в играх:
- Компьютеры/моноблоки Windows, Linux, MacOS
- Игровые эмуляторы (Bluestacks, NoxPlayer и т.п)

1.4. **Никаких сотрудников**

1.4.1. Владельцы и сотрудники Команд не могут быть сотрудниками BigPlay, Mobile Legends: Bang Bang или любого из их соответствующих аффилированных лиц.

«Аффилированное лицо» определяется как любое физическое или иное юридическое лицо, которое владеет и/или управляет указанными выше организациями Moonton, находится в их владении или под их управлением, либо находится под общим владением и/или управлением с ними.

«Контроль» означает право любыми средствами определять политику или управление организацией, будь то через право избирать, назначать или утверждать (прямо или косвенно) директоров, должностных лиц, менеджеров или попечителей такой организации, или иным способом.

1.4.2. Сотрудники команд, которые работают на позиции персонала - могут быть указаны в запасной состав команды по желанию, однако должны входит в лимит участников команды

1.5. **Требование к документам**

1.5.1. Так как данный турнир имеет региональный статус, то принимать участие могут игроки, являющиеся гражданами следующих стран - Украина, Грузия, страны СНГ (коллективно называемые ВЕЦА - Восточная Европа и Центральная Азия). С возрастным ограничением от 16 лет.

2. Владение командой и ограничения

2.1. **Владение ограничений**

2.1.1. В целях сохранения честности официальных игр, менеджеры Команд или их аффилированные лица не должны иметь интереса более чем в одной Профессиональной киберспортивной команде, как определено ниже:

«Интерес» в Профессиональной киберспортивной команде или по отношению к ней означает любое из следующего:

Прямой или косвенный финансовый интерес или финансовые отношения с такой Профессиональной киберспортивной командой, будь то на правах законного или бенефициарного владения, контроля, договорных отношений, кредитного соглашения или иным образом (включая, во избежание сомнений, любые положения об обратном выкупе, праве первой покупки, соглашения о правах голоса, залоге, отсроченном праве, праве возврата или обеспечительном интересе);

Статус должностного лица, директора, сотрудника, акционера, владельца, аффилированного лица, представителя, агента, консультанта или советника такой Профессиональной киберспортивной команды, или любая другая роль, при которой лицо прямо или косвенно участвует в финансировании, деятельности, маркетинге и/или управлении такой Профессиональной киберспортивной командой или её активами.

2.1.2. Несмотря на вышеизложенное, не будет считаться нарушением Правила 2.1.1 наличие у Менеджера команды доли участия в общем юридическом лице или предприятии, которое не является Профессиональной киберспортивной командой, совместно с другим Менеджером команды («Общее предприятие»), что в ином случае могло бы рассматриваться как «Интерес», подпадающий под действие данного правила; при условии, однако, что такой Интерес включает в себя:

(i) исключительно пассивную долю владения в размере менее десяти процентов уставного капитала такого Общего предприятия;

(ii) такие Менеджеры команд не принимают на себя никакой операционной роли (включая роль должностного лица, директора, сотрудника, представителя, агента, консультанта, советника и т. д.) и иным образом не имеют возможности контролировать или оказывать влияние на такое Общее предприятие;

2.1.3. Несмотря на вышеизложенное, не будет считаться нарушением Правила 2.1.1 следующее:

(i) Владение организацией академических составов

2.1.4. Изменения в составе владельцев и спонсоров, обладающих правами на название команды, могут происходить только в момент трансферного окна или же до начала турнирных дней.

2.1.5. Определенный список спонсоров может быть запрещен Mobile Legends: Bang Bang и администрация не несет ответственности за последующие их решения и запреты данных спонсоров

2.2. **Признание права собственности**

2.2.1. Администрация оставляет за собой право выносить окончательные и обязательные для исполнения решения относительно владения Командами, вопросов, касающихся ограничения владения несколькими Командами, и других отношений, которые могут иным образом оказать негативное влияние на соревновательную целостность.

Любому лицу, подавшему заявку на владение командой, может быть отказано в по исключительному усмотрению администрации. Владельцы Команд соглашаются с тем, что они не будут оспаривать любое окончательное решение администрации, принятое в связи с этим.

2.2.2. Команда считается профессиональной во время участия.

2.2.3. Последующие приглашения остаются на рассмотрение администрации и не гарантируют получение организации данной возможности.

3. Состав

3.1. **Размер состава**

3.1.1. Каждая команда обязана иметь не менее 5 Игроков в своих составах.
Позиции персонала (менеджер, Head Coach, Assistant Coach, Analytics) могут присутствовать по желанию команды

3.1.2. Ни одно лицо игрок или персонал не может одновременно числиться в составах нескольких команд. В качестве исключения Командам разрешается заявлять в свой состав персоналом на позиции участников

3.1.3. Максимальное количество игроков в составе - 7 участников
Количество персонала в командах имеет ограничение до 3 человек

3.1.4. Если участник Команды исключается из её состава, он также считается покинувшим Команду.
Это означает, что участник больше не имеет обязательств перед Командой и становится Свободным агентом (Free Agent), если иное не было согласовано с самим участником.

3.1.5. Игроки из состава, которые не были заявлены в стартовый состав (Starting Line-up) на текущую неделю соревнований, будут считаться запасными игроками (Substitutes) своей Команды.

3.1.6. Команда имеет право проводить замены игроков между матчами, при наличии их в ростере команды на позициях замены.

3.1.7. Команды могут иметь до 2 игроков в своем резервном составе (Reserve Roster)

3.1.8. Игрокам/Персоналу разрешается выступать только за одну команду, с которой у него заключен контракт/договоренность.
Игроку/Персоналу не разрешается выступать за несколько команд одновременно, поэтому он не может быть указан в полном списке более чем одной команды.
Команды не могут добавлять резервных или активных Игроков/Персонал, которые выбыли на протяжении турнира.

Предписание и дополнение: Команды могут иметь менеджера/Тренера, который играет за другой состав. В таком случае, менеджер не имеет права участвовать за одну команду в играх, однако может играть как игрок в другом составе

3.1.9. Участники обязаны сообщить наличие персонала команды на стадии плей-офф, если таковой имеется

3.1.10. Ограничение на выступление за несколько организаций

Глобальное ограничение: Участник может иметь контракт только с одной Командой во всем мире. Если у участника на данный момент есть действующий контракт с Командой из другого региона, он обязан раскрыть эту информацию.

3.1.11. Аренда игроков из составов разрешается только при переговорах ее с администрацией турнира

3.2. **Неспортивные высказывания**

3.2.1. Команды не имеют права заключать какие-либо соглашения, договоренности или осуществлять действия, целью или результатом которых являются любые положения о неконкуренции.

3.2.2. Команды не могут заключать соглашения с другой командой или любой третьей стороной, результатом которых станет получение какой-либо стороной возможности влиять на независимость любой команды в вопросах найма, производительности (результативности) или трансферов участников Команды.

3.2.3. Команды не имеют права вступать в переговоры с компаниями или игроками, которые могут влиять на последующие результаты команды с целью фиксирования матчей.

3.3. **Изменения в составе**

3.3.1. В установленное официальными лицами время перед началом турнира команда обязана предоставить свои состав. В этот момент Команды должны подать Сводный лист (Summary Sheet) на полный ростер состава.

3.3.2. Управление составом

Менеджер команды несет ответственность за управление составом (Team Roster) и подачу документов. Менеджер команды уполномочен вносить изменения в состав, используя один из следующих методов:
Обмен игроками (Trading) с другими Командами;
Подписание свободных агентов (Free Agents);
Исключение игроков из состава Команды;
Перевод игроков из резервного состава (Reserve Roster) в активный состав и наоборот;

3.3.3. Если запрос подан слишком поздно, и администрация не имеет возможности надлежащим образом указать информацию в рамках подтверждения, запрос может быть отклонен. Администрация оставляет за собой право одобрить или отклонить любой подобный запрос.

3.3.4. Менеджер команды, пытающийся совершить обмен (trade), или Главный тренер, пытающийся переместить Игрока между составами (shift), несут персональную ответственность за поиск и получение всех надлежащих разрешений до того, как такая замена будет считаться вступившей в силу.

3.3.5. При отсутствии персонала у команды, все дальнейшие действия по управлению будут возложены в следующем порядке Капитан > Coach > Assistant Coach > Analytic

3.3.6. Участники выбывшие из турнира начиная со стадии группового - более не имеют права заявлять игроков из данных стадий в любом виде - будь то экстренная замена или же обычная замена при соглашении 2 команд

3.3.7. Решения по модификации состава должны быть приняты в рамках трансферного окна, указанного ниже по информации

3.3.8. Только менеджер команды имеет право попросить изменить состав следующим образом: .

- Замена должна быть заявлена со всей информацией, которая должна быть указана в Summary Sheet.
- **Администрация должна быть уведомлена о решении произвести замены в составе не менее чем за 12 часов в прямом порядке**
- **Администрация не проверяет Summary Sheet команды постоянно, для повторной проверки нужно сообщить ей.**

3.3.9. Изменения должны быть представлены официальным лицам в письменном виде и содержать следующую информацию:
Название Команды;
Имя Менеджера команды;
Имена и роли участников Команды;
Статус Игроков в составе (Roster status);
Ссылка на Summary Sheet команды

3.3.10. Все модификации и изменения в составе будут считаться актуальными после их подтверждения администрацией..

3.3.11. Анонсирование изменений в составе
Командам запрещено объявлять любые изменения в составе (Roster changes), требующие одобрения, как окончательные до тех пор, пока они не будут официально утверждены.

3.3.12. Допустимые формулировки:
Команды могут публиковать анонсы с указанием того, что изменение состава находится на рассмотрении (under review), при условии, что Сводный лист (Summary Sheet) или Форма обмена (Trade Form) уже были поданы.

3.3.13. Команды имеют право использовать один метод для внесения изменений в полный состав своей команды: подписание (или освобождение) свободных агентов (игроков/тренеров/менеджеров). Капитан/менеджер команды обязаны сообщить в специальный чат об изменении в составе (игрок 1 (стартовый состав) -> замена; игрок 2 (команда 1) -> команда 2)

3.4. **Замены**

3.4.1. Команда может заменить Игрока в перерыве между играми одного Матча. Команда должна уведомить администрацию и получить одобрение замены не позднее чем через 5 минуты после завершения предыдущей игры.

Тренеры: Команда также может сменить своих тренеров, уведомив об этом официальное лицо и получив одобрение не позднее чем через 5 минут после завершения предыдущей игры.

3.4.2. В случае возникновения чрезвычайной ситуации (Emergency) в день проведения Матча, Команде будет предоставлено до одного часа на поиск немедленной замены из своего состава (Roster) на текущую Игру. Если замена не будет найдена, Команде засчитывается техническое поражение.

3.4.3. Команда обязана сообщить об экстренной замене не менее чем за 2 часа до начала официального матча. При сообщении об этом менее чем за 2 часа, команде будет засчитано техническое поражение.
Команда может не получить техническое поражение только в том случае, когда команда противников согласна на участие против вашей команды.

3.4.4. При наличии у команды дополнительного ростера ввиде игроков замены, использование экстренной замены будет отказано.

3.4.5. При использовании экстренной замены, команда лишается выбора стороны или модификатора на данную встречу.

3.4.6. Экстренность ситуации будет определяться администрацией.

3.4.7. (Данное правило действует начиная с 25.02.2026) Командам запрещено использовать экстренные замены на стадии квалификациях в тех случаях, когда ситуация не может считаться экстренной или же команда сталкивается с проблемой личного характера за которую администрация турнира не несет ответственность.
Степень проблемы будет считаться администрацией

3.5. **Тренера**

3.5.1. Максимальное количество тренеров в составе - 2

3.5.2. Тренеру разрешено находится в одном средстве коммуникации с командой, однако при окончании стадии Драфтов - он должен немедленно выйти в течении 30 секунд из средства коммуникации с ней

3.5.3. Тренеру разрешается выступать как представителю команды

3.5.4. Тренер может иметь позицию командного менеджера, в таком случае он будет указан как 1 участник персонала

3.6. **Открытый трансфер**

3.6.1. Администрация установила ограниченные периоды времени, в течение которых могут быть подписаны новые участники Команд или свободные агенты. Подписания любого рода вне этих установленных дат строго запрещены, за исключением случаев, указанных ниже.

	Начало даты изменения составов	Конец даты изменения составов
Турнирная стадия Утверждения состава	12 августа 00:01 по Московскому времени	12 августа 23:59 по Московскому времени

3.6.2. Свободный агент - это любой Игрок, имеющий право участвовать в турнире, который не имеет действующего письменного соглашения об услугах игрока с командой. Простое нахождение в состоянии "переговоров" с командой не меняет статус Свободного агента. Свободные агенты могут подписывать

контракт с любой командой, если они продолжают соответствовать всем требованиям, предъявляемым к игрокам. Команды могут свободно подписывать новых менеджеров и тренеров во время конца утверждения при условии того, что ново подписанные участники не участвуют в играх.

3.6.3. Запросы на подписание свободного агента должны подаваться Командой официальным лицам заблаговременно и в письменном виде.

3.7. **Обмен**

3.7.1. Команды имеют право проводить обмен участниками команды в равном формате 1 к 1, не нарушая основную целостность команды

3.7.2. Команды не имеют права проводить обмен без договоренности между администрацией и 2 сторонами (2 менеджерами команд)

3.7.3. Запросы на обмен должны подаваться официальным лицам Командой заблаговременно, в письменном виде.

3.7.4. Содержание запроса: Запрос должен включать все детали обмена, в том числе копии всех письменных соглашений, связанных со сделкой. Администрация может опираться на эти документы в случае возникновения споров в будущем.

3.7.5. Одобрение: Трансферные запросы должны быть утверждены в письменной форме, прежде чем они вступят в силу.

3.7.6. Ответственность: Ответственность за соответствие трансферных соглашений лежит исключительно на договаривающихся Командах. Администрация оставляет за собой право принять меры в этом отношении даже после одобрения обмена.

3.8. **Никнеймы**

3.8.1. Имена игроков могут содержать только заглавные и строчные буквы, цифры, нижние подчеркивания или одиночные пробелы между словами.

3.8.2. Длина: Имена Призывателей не должны превышать 16 символов, включая пробелы.

3.8.3. Спецсимволы: Никакие дополнительные специальные символы не допускаются для никнеймов игроков, как основные никнеймы на стадии группового этапа и ее последующих.
Если специальный символ используется как дополнение к никнейму, данный запрет не применяется

3.8.4. Имена Призывателей и названия команд не могут содержать:
Вульгарные выражения или нецензурную лексику;
Производные от уже существующих организаций в мире
Производные от названий продуктов или услуг, которые могут вызвать путаницу.

3.8.5. Все запросы по смене никнеймов облагаются со стороны участника команды, администрация не несет покрытие потраченных материалов и ресурсов участников, для смены никнеймов.

3.8.6. Никнеймы участников должны тем или иным образом быть идентичными указанным в Summary Sheet

4. Финансовая часть

4.1. **Возврат команде**

4.1.1. Любые траты участника для допуска на турнир, не облагаются со стороны организации турнира.

4.2. **Компенсация команде**

4.2.1. Каждая Команда несет полную ответственность за осуществление всех без исключения выплат своим участникам.

4.2.2. Каждая команда полностью несет ответственность за указание получателя, а также предоставление данных о платежах

4.3. **Спонсора**

4.3.1. Команда имеет право привлекать спонсоров. Ограничения на приобретение спонсорства определяются администрацией, а также представительством Mobile Legends: Bang Bang

4.3.2. Команде разрешается иметь несколько спонсоров

4.3.3. Игрокам не разрешаются аккаунты, которые считаются как спонсорские и не принадлежат им полностью

5. Призовой фонд

5.1. Общий призовой составляет 8000 долларов США.

Команды получают определенный призовой по нижеуказанной таблице.

Также, команда занявшая ТОП-1 в данном турнире - получат прямое приглашение в закрытые квалификации ML:BB Continental Championships Season 8

Если команда победитель уже имеет прямое приглашение на MLBB Continental Championships Season 8, данное приглашение передается последующему месту и будут передаваться той команде, которые не имеют приглашения.

5.2. **Распределение призового фонда**

Position:	**Prize:**	**Extra prize:**
Победитель	$3.200	**Приглашение в закрытые квалификации MCC S8**
2nd место	$1.900	
3-4rd место	$1.000	
5-6rd место	$450	

5.3. Сумма призового вознаграждения, указанная в п. 5.2. настоящего Регламента, включает в себя все налоги и сборы, подлежащие удержанию Организатором как налоговым агентом в соответствии с Налоговым кодексом Республики Казахстан (в том числе индивидуальный подоходный налог у источника выплаты для нерезидентов РК по ставке 20%). Фактическому перечислению на счет Победителя подлежит сумма за вычетом удержанного налога.

5.4. Выплата призового вознаграждения производится в безналичном порядке путем банковского перевода на расчетный счет Победителя в течение 14 рабочих дней с даты подписания и получения от Победителя Заявления на выплату приза с полными банковскими реквизитами.

5.5. В случае выплаты призового вознаграждения нерезиденту Республики Казахстан (в том числе гражданину Российской Федерации) перечисление осуществляется в российских рублях (RUB) по курсу Национального Банка РК (или курсу конвертации обслуживающего банка Организатора) на дату формирования платежного поручения. Банковские комиссии банка-отправителя оплачиваются за счет Организатора.

5.6. Указанное на сайте название команды будет использовано на турнирах, смена названия во время турнира невозможно.

6. Дополнительные положения

6.1. **Паблишинг**

6.1.1. Администрация имеет право опубликовать официальное заявление (декларацию), в котором сообщается, что Менеджер команды, участник Команды и/или сама Команда были подвергнуты штрафным санкциям.

6.1.2. Отказ от претензий: Любой Менеджер команды, участник Команды и/или Команда, упомянутые в таком заявлении, настоящим отказываются от любого права на судебный иск и разведение медиа-конфликтов в любом их виде - включая сотрудников или подрядчиков в связи с публикацией такого заявления.

6.2. **Правила стримов**

6.2.1. Участникам Команд запрещено проводить прямые трансляции на любой платформе во время эфира турнира. Исключения имеют комьюнити-кастеры подавшие заявку в личные сообщения администрации турнира.

6.2.2. Сторонние платформы: Данный запрет включает в себя публичное участие на платформах любых других компаний или частных лиц, за исключением случаев, когда это было письменно одобрено администрацией по единоличному усмотрению.

6.2.3. Прямая трансляция.

Трансляция матчей осуществляется с группового этапа и до конца турнира. Начиная с этапа жеребьевки, командам желательно сделать репост трансляции со своим участием.

Трансляция матчей турнира проходит на официальном канале BIGPLAY.GG и на официальном канале Mobile Legends: Bang Bang СНГ на платформе YouTube:

https://youtube.com/@bigplayesports

https://www.youtube.com/@mlbbcis

6.3. **Право на изменение**

6.3.1. Настоящие правила могут быть изменены, модифицированы или дополнены администрацией в целях обеспечения честной игры (fair play) и поддержания целостности (integrity) официальных соревнований

6.4. **Финальность решений**

6.4.1. Все решения, касающиеся толкования настоящих Правил данного RuleBook, допуска игроков к участию, составления расписания и проведения турнира, а также наказаний за нарушение дисциплины, принимаются исключительно Организаторами и администрацией, решения которой являются окончательными.

Решения Официальных лиц в отношении этих Правил не могут быть обжалованы и не могут служить основанием для предъявления каких-либо требований о возмещении денежного ущерба или любого другого средства правовой защиты или защиты по праву справедливости.

6.4.2. Мы не несем ответственность за нестабильность игры, вылеты, баги, невозможность входа в матч. Все баги и проблемы со стороны игрока решаются строго регламентом

7. Формат

7.1. **Сезонная структура**

7.1.1. Данный турнир Road to BIG OLIMP состоит из 3 этапов - Открытые квалификации, Групповой этап и Плей-офф

7.2. **Этап квалификации**

7.2.1. Квалификации проходят с 10 по 11 августа в онлайн формате
Количество квалификаций - 2

7.2.2. **Структура матчей квалификации**

7.2.3. Во время квалификаций команды будут соревноваться в формате Best-of-one (до 1 победы) по сетке Single Elimination.

7.2.4. На этапе Квалификаций - игроки самостоятельно создают игровое лобби.
В чате связи, на квалификациях - представители команд направляют друг-другу ID аккаунтов и добавляют в лобби “Режим выбора героя”

7.2.5. Выбор стороны происходит по расположению в сетке, где команда выше по сетке будет находится на синей стороне и команда ниже по сетке на красной.

7.2.6. Основной хост сервер этапа квалификаций - RU (Moscow), однако могут использоваться другие сервера при соглашении с другой командой.
Если команды не могут прийти к соглашению, основной сервер этапа все так же будет RU (Moscow)

7.2.7. Команды сами выбирают между собой, кто будет хостом лобби

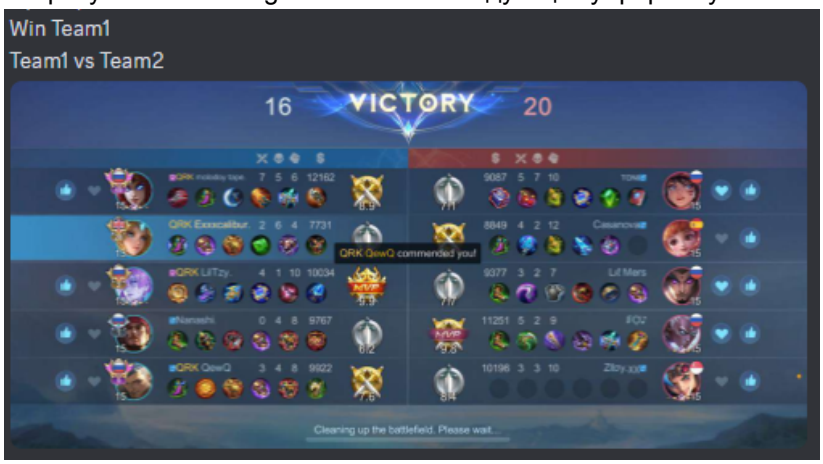
7.2.8. Команды прошедшие в полуфинал сетки квалификаций сыграют матч в формате BO3 (Best-of-3) за прохождение в групповой формат.
.

7.2.9. Создание турнирного лобби на данной стадии - запрещено.

7.2.10. Процесс квалификации и доп. правила

Процесс квалификаций проходит следующим образом:

- Сетка будет объявлена в 16:00 по МСК в Telegram ветке в текстовом канале Матчи.
- После этого представители команд обязательно должны связаться друг с другом в личных сообщениях Telegram, направляя друг-другу ID аккаунтов для добавления в друзья в игре и создания лобби
- Максимальное время ожидания ответа на сообщение полные 10 минут
  Максимальное время ожидания с момента ответа на сбор в лобби и старт игры полные 6 минут
  (Пример: Если команда списалась в 17:08 и не собралась в лобби в 17:14 - скриншот с заявлением о техническом поражении будет считаться только с временем 17:15, как полные 6 минут)
- После матча, команда победитель обязана сделать отчет о своей победе в чат результаты в Telegram ветке по следующему формату



Это так же касается ситуаций, где команде должен быть присуждено техническое поражение за нарушение правил квалификации или данного Rulebook

7.2.11. Официальный отсчет начинается с момента старта матчей, вне зависимости от того, если участники связались заранее.

7.2.12. После прохождения 1 часа с момента начала квалификации, команды, которые не направили результаты, будут автоматически дисквалифицированы в данный игровой день, без уточнений их текущего статуса

7.2.13. Запросы переносов матчей недоступны на данном этапе и не будут рассматриваться

7.3. **Групповой этап**

7.3.1. Групповой этап состоит из следующей структуры:

- Команды будут разделены на 2 группы по 4 команд в каждой
  В каждой группе будут состоять:
  2 команды с этапа квалификаций
  1 команды получившие спец. инвайты
  1 команды (топ-2) по общему рейтингу сайта
- Все матчи проходят в формате BO1
  Команды могут сыграть до 4 игр в день.
- Команды занявшие 1 место в данном этапе - проходят в полуфинал плей-офф этапа
- Команды занявшие 2 место в данном этапе - проходят в 1/4 плей-офф этапа
- Команды занявшие 3 место в данном этапе - проходят в 1/6 плей-офф этапа
- Команды занявшие 4 места в данном этапе - вылетают с турнира

7.3.2. Если после групповой стадии команды имеют равный счет, применяются следующие правила:

- Если 2 команды занимают 2-3 или же 1 место группе - тайбреки не будут проведены, результат места будет выставлен по итогу их личной встречи
- Если 3 команды занимают равные места - результат будет выведен по коэффициенту Бергера
- Если 2 пункт не помогает вывести победителя, будет проведено сравнение результатов личных встреч, счета и времени матчей = общей сумме матча (время матча + общий счет)
  Наименьшее значение получает высший приоритет
- Если 2 и 3 пункт не помогают вывести победителя - будет проведен дополнительный круг матче

7.3.3. Все матчи проходят в формате обычного драфта

7.3.4. Перед матчем, командам будет предложены опции выбора - четное или нечетное.
После чего будет кинут кубик. Команда, угадавшая четность или нечетность будет иметь приоритет выбора стороны, однако команда проигравшая кубик будет иметь приоритет выбора модификации карты.

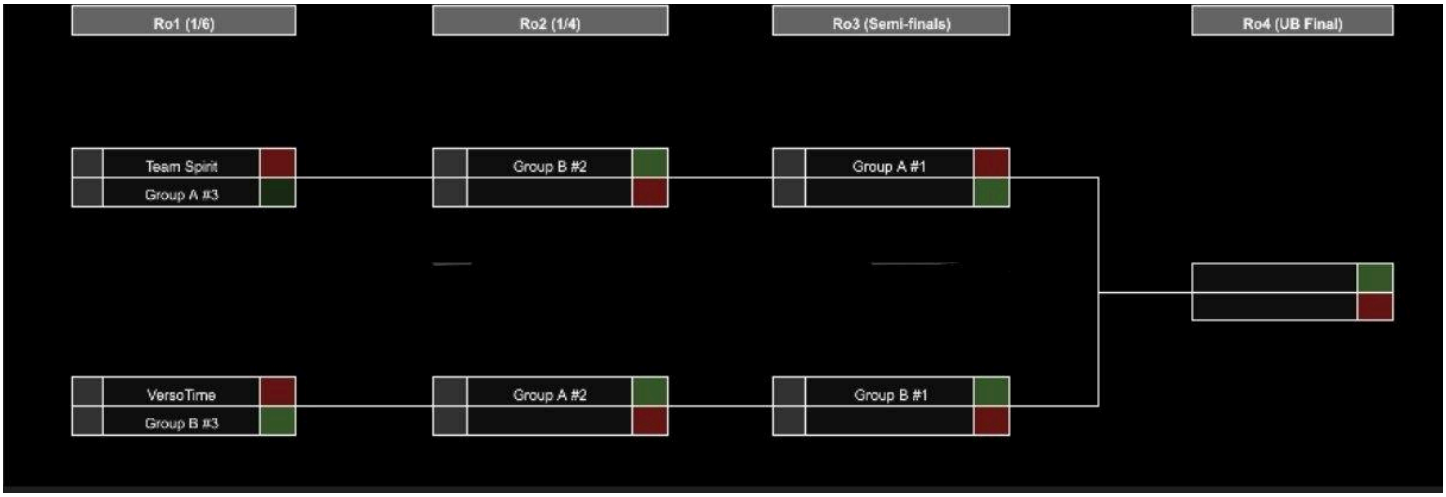
7.3.5. Плей-офф

7.3.6. Формат - Bounty с матчами BO5 (Best-of-5)

7.3.7. Количество матчей в первый день равняется 4 BO5

7.3.8. Количество матчей во второй день равняется 3 матчам BO5

7.3.9. Структура Play-off



Матчи в турнирной сетке (matchups) представлены исключительно в ознакомительных целях для визуализации.

8. Процесс матчей

8.1. **Equipment**

8.2. Официальные лица BIGPLAY.GG могут по своему усмотрению изменить расписание Матчей в течение определенного дня и/или изменить дату Матча на другую дату. Или иным образом изменить расписание матчей. В случае изменения организаторами BIGPLAY.GG расписания Матчей, они уведомят об этом все Команды как можно скорее.

8.3. Связь с противником осуществляется через официальную платформу Telegram

8.4. Перед началом матча, для проверки вашего оппонента, вы можете запросить скриншот игр. Запрос скриншота обязателен до начала матча. Скриншот на проверку оппонента нужно запрашивать до входа в игру. В случае запроса скриншота у одной стороны, противоположная сторона также обязательно должна сделать скриншот игры.

8.4.1. Формат скриншотов.

8.4.2. Обычный скриншот: Каждый игрок делает обычный скриншот в игре.
Пример:
https://drive.google.com/file/d/1ay_vHRixK0hA7dOapnfFREatS7rjSo6b/view?usp=sharing

8.4.3. С сообщением противника:
В начале игры каждый капитан команды или 1 участник команды пишет сообщение в общий чат. Все участники (в том числе и капитаны) должны сделать скриншот на фоне сообщения противника.
Пример:
https://drive.google.com/file/d/1C_rbjFR2gh3rVV8h332eohfgcwxtJ35U/view?usp=sharing

8.5. **Скриншоты и подтверждения**

8.5.1. В случае, когда команда победителей не может предоставить скриншоты каждого участника команды, то проигравшая команда может запросить переигровку матча. Переигровка матча назначается только при наличие скриншотов каждого участника проигравшей команды.За использования поддельных скриншотов организатор вправе поставить техническое поражение.Организатор вправе запросить демонстрацию экрана или видеозапись участника турнира.

8.5.2. Любые доказательства должны предоставляться только в формате видео-записи или скриншотов нарушения.

8.5.3. Рехост возможен до 1 минуты 30 секунд со старта игры при условиях, что команды не трогают своих противников, также башни и не выходят на линии. Запрос рехоста должен происходить в течении 1 минуты и 30 секунд с написанием данного запроса в чат с противником и скриншотом для предоставления администрации с проблемой и анонсом рехоста.

8.5.4. Администрация и судьи - это официальные лица BIGPLAY.GG, которые отвечают за вынесение решений по каждому связанному с матчем вопросу, проблеме и ситуации, которые возникают до, во время и сразу после матча. Их надзор включает, но не ограничивается следующим:
- Проверка состава команды перед матчем.
- Объявление начала матча.
- Приказ о паузе/возобновлении во время игры.
- Назначение наказаний в ответ на нарушения Правил во время Матча.
- Принятие всех решений, связанных с Матчем, согласно данным Правилам, включая остановку игры, и присуждение победы в игре.
- Подтверждение окончания Матча и его результатов

8.5.5. Судьи работают от имени организации и подчиняются руководству, проверке и надзору. Судьи несут ответственность за:
- Ведение контрольного списка игроков и обеспечение соблюдения всех Правил, включая указание игрокам предпринять или воздержаться от каких-либо действий. Коммуникация с игроками, насчет проблем.
Судьи не обязаны находится в лобби во время стадии квалификации и работают сугубо только в чате поддержки на данном этапе

8.5.6. Если рефери выносит неправильное решение, оно может быть пересмотрено и отменено или изменено главным судьей. Любое решение Главного судьи может быть пересмотрено другими Официальными главами BIGPLAY.GG по их усмотрению во время или после матча, чтобы определить, была ли соблюдена надлежащая процедура для принятия справедливого решения.
Для принятия справедливого решения. Если надлежащая процедура не была соблюдена, Официальные главы BIGPLAY.GG оставляют за собой право потенциально признать решение Главного судьи недействительным. Официальные лица организации BIGPLAY.GG всегда будут иметь окончательное право голоса во всех решениях, принятых на турнире..

8.6. **Патчи или обновления во время турнира**

8.6.1. Все игры будут проводиться на текущем патче, доступном на всех серверах, после достаточного периода тестирования. Изменения в соревновательном патче будут вноситься по усмотрению организаторов.

8.6.2. Как правило, патчи обновляется через полный календарные 1-2 месяца после его выпуска на тестовом сервере. Если во время турнира, патч будет выпущен, возможен перенос игр на определенный срок.

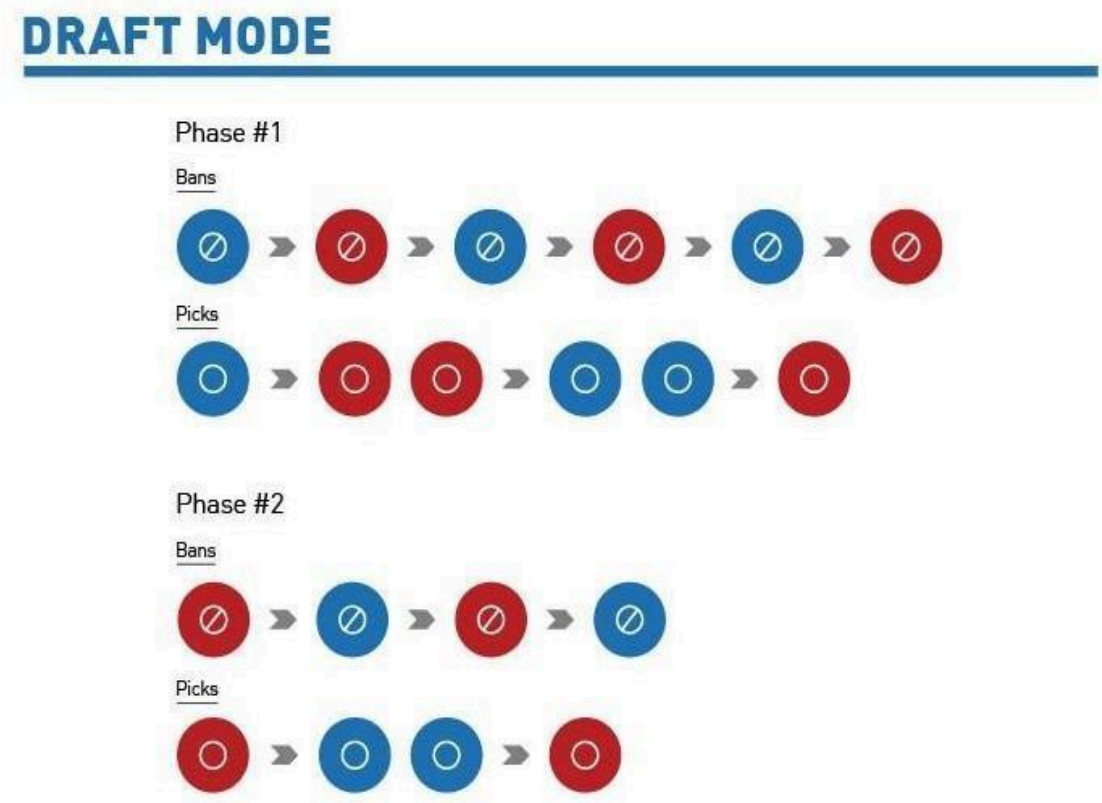
8.6.3. Новые Герои или обновленные (ревамнутые) герои, будут автоматически ограничены определенное оговаривается время с момента их появления на основном сервере. Герои или переделки, выпущенные в патче во время турнира, будут ограничены.

8.7. **Турнирное лобби**

8.7.1. Турнирное лобби будет создаваться администрацией на стадии группового этапа и плей-офф

8.7.2. Команды должны соблюдать указания турнирного администратора при входе в лобби

8.7.3. В турнирном лобби, драфты происходят по следующей системе:



8.7.4.

8.8. **Ошибка выбора героя**

8.8.1. В случае ошибочного выбора героя или бана, команда, совершившая ошибку, должна уведомить об этом судью или официальное лицо **BIGPLAY.GG** до того, как другая команда зафиксирует свой следующий выбор. В этом случае процесс будет перезапущен и возвращен в точку, в которой произошла ошибка, чтобы ошибочная команда могла исправить свою ошибку. Если следующий выбор будет зафиксирован до того, как команда, которая ошиблась уведомит об этом судью или официальное лицо турнира, ошибочный выбор будет считаться недействительным.

8.8.2. Если данная ситуация произошла на стадии квалификации, команды должны будут сообщить об этом администрацию с прикрепленным скриншотом и причиной возникновения данной ситуации, после чего получить решение с тем, как далее поступать.

8.8.3. Если данная ситуация произошла не из-за внутриигровой проблемы, в таком случае администрация имеет право отклонить запрос по рехосту или исправлению пика.

8.8.4. Все пики и баны должны быть завершены и пикнуты до конца окончания таймера. В противном случае, авто-пики будут считаться действительными до конца матча.

8.9. **Проблемы с матчем**

8.9.1. Если происходит медленная загрузка, разъединение или любой другой сбой, который прерывает процесс загрузки и не позволяет Игроку присоединиться к Игре после начала Игры, Игра должна быть немедленно приостановлена, пока все десять Игроков не подключатся к Игре.

8.9.2. Ограничения могут быть добавлены в любое время до или во время матча, при наличии известных или предполагаемых ошибок с предметами, героями, скинами, заклинаниями, или по любой другой причине, определяемой по усмотрению официальных лиц BIGPLAY.GG

8.10. **Проблемы с игрой**

8.10.1. Непреднамеренное отключение.

Игрок теряет соединение с игрой из-за проблем или неполадок с клиентом Mobile Legends: Bang Bang, платформой, сетью Internet.

8.10.2. Преднамеренное отключение.

Игрок теряет соединение с игрой из-за действий Игрока (т.е. выходит из игры). Любые действия Игрока, которые приводят к отключению, считаются

умышленными, независимо от фактического намерения Игрока.

8.10.3. Ошибка, Авария Серверов.
Все игроки, потерявшие соединение с игрой из-за проблем с сервером MLBB или нестабильности интернета

8.10.4. Если Игрок намеренно отключается от игры без уведомления Официального лица или паузы, Официальное лицо BIGPLAY.GG не обязано обеспечивать остановку игры.

8.10.5. Официальное лицо **BIGPLAY.GG** может приказать приостановить матч или выполнить команду "пауза" на любом моменте игры.

8.10.6. Игроки могут приостановить матч только сразу после любого из событий, описанных ниже, но должны подать сигнал Рефери или Официальному лицу **BIGPLAY.GG** сразу после паузы и назвать причину. Также на этапе квалификаций без присутствия судьи в лобби - паузы запрещены, как и сторонние наблюдатели на всех этапах турнира.

Приемлемые причины включают:
- Непреднамеренное отключение
- Аппаратный или программный сбой (например, неисправность устройства или глюк MLBB)
- Экстренные/аварийные ситуации.
- Максимальное время паузы - 3 минуты.

Команда обязана написать Пауза, для ее применения. Количество применений за встречу (BO1, BO2, BO3, BO5) - 2 от каждой команды.

8.10.7. Болезнь, травма или инвалидность игрока не является приемлемой причиной для паузы, инициированной игроком.

8.10.8. Если Официальное лицо BIGPLAY.GG замечает состояние, получает уведомление от Команды или иным образом имеет добросовестное убеждение, которое заставляет официальное лицо полагать, что Игрок не может играть или продолжать игру по медицинским показаниям, Официальное лицо BIGPLAY.GG может, по своему усмотрению, предоставить паузу, не более десяти минут, для оценки состояния Игрока. Если Игрок не может продолжать игру, Команда должна проиграть игру, если только Официальное лицо BIGPLAY.GG по своему усмотрению не определит, что игра подлежит присуждению победы.

8.10.9. Если у игрока во время стадии “Выбора Героев” или же во время использования паузы вылетает игра и игрок не может вернутся в нее, капитан

команды должен немедленно сообщить от этом, после чего предоставить скриншоты и видео доказательства Главным судьям или же Организаторов

8.10.10. После получения разрешения от Судьи или Официального лица **BIGPLAY.GG** и оповещения всех Игроков и их готовности, уведомления в чате о времени продолжения игры, Официальное лицо **BIGPLAY.GG** отменит паузу в игре.

8.10.11. Если произошла одна из вышеперечисленных ситуаций, команда может попросить перехост игры до 1 минуты и 30 секунды времени игры при условии:

- Не было совершено убийств на карте
- Не произошло убийство черепахи
- Не было уничтожено одно из строений
- Есть скриншоты доказательств или же 2 команда согласна на рехост

8.10.12. Пики должны остаться такими же, которые были до начала матча, также взятые эмблемы и боевые заклинания. При нарушении данного правила - команда нарушителей получают техническое поражение.
Данное правило применяется для игр, в которых нет судей.
При наличии судьи/рефери у вас в матче, у вас есть возможность попросить паузу для решения данных проблем.

8.10.13. Ограничения могут быть введены в любое время до или во время Матча, если будут обнаружены известные ошибки (баги) в любых игровых элементах (чемпионах, предметах, рунах и т.д.) или по любой другой причине по усмотрению администрации

8.10.14. Если Игрок по ошибке выбирает или банит Чемпиона, он обязан немедленно уведомить официальное лицо . Если успели вовремя: Стадия Пиков и Банов будет перезапущена. Все выборы и запреты до момента ошибки должны быть повторены в точности, после чего Игрок сможет исправить свою ошибку.
Максимальное количество рехостов - 2

8.11. **Послематчевый процесс**

8.11.1. Официальные лица подтверждают и фиксируют результат игры.

8.11.2. Официальные лица/Режиссер трансляции, проинформируют Игроков об оставшемся времени до начала фазы пиков/банов следующей Игры, если это применимо. Стандартное время для перехода между Играми составляет не менее 10 минут с момента взрыва нексуса до момента, когда Игроки должны занять свои места. Фаза пик/бан начнется, как только все Игроки займут свои стороны. Если все игроки не находятся на своих сторонах, готовые к выбору героев, в назначенное время, команда может быть оштрафована за задержку игры.

8.11.3. Команды должны будут выставить не менее одного игрока, для участия в интервью или же любой послематчевой активности, как минимум на 10 минут. Также, каждый выдвинутый игрок для участия в медиа-активности должен соблюдать минимальные этические и моральные правила.

8.11.4. Все претензии или результаты игры принимаются только в Telegram ветке, при наличии скриншотов или видео.

Все претензии касательно нарушения правил игры и турнира производится в течение 10 минут после официального окончания матча. По истечению этого времени, любые апелляции считаются недействительными.

8.11.5. Если команда нажимает кнопку “сдаться”, они будут будут отражены с минимальным счетом, который потребовался бы одной команде для победы в матче (например, 1:0 для БО1, 2:0 для БО3, 3:0 в матче БО5). Никакая другая статистика не будет регистрироваться по проигранным матчам. Так же команда получит штраф - применяемо только на стадии группового и далее

8.11.6. Если происходит критическая ошибка (Bugsplat), разрыв соединения или любой другой технический сбой, который прерывает процесс загрузки и мешает Игроку подключиться к Игре, Матч должен быть немедленно поставлен на паузу до тех пор, пока все Игроки не подключатся.

8.11.7. В целях обеспечения честной игры для всех соревнующихся Команд, Игрокам запрещено общаться друг с другом во время паузы.

Связь с судьей: Во избежание двусмысленности, Игрокам разрешено общаться с Судьей (Referee), но исключительно для выявления и устранения причины паузы.

Исключение при длительной паузе: Если пауза затягивается на значительное время, Судьи могут по своему усмотрению разрешить Командам поговорить перед возобновлением Игры, чтобы обсудить текущее состояние матча

8.12. **Положение по правилам**

8.12.1. Если прямо не указанное, нарушения настоящих Правил являются наказуемыми, независимо от того, были ли они совершены умышленно или нет. Попытки совершения таких нарушений также наказуемы.

8.12.2. Следующие действия будут считаться нечестной игрой и будут наказываться по усмотрению официальных лиц

- Сговор (322).
    - Сговор определяется как сотрудничество или сговор с целью обмануть или ввести в заблуждение других. Сотрудничество или сговор может происходить между игроками, командами и/или организациями. Список участников сговора не является исчерпывающим. Сговор включает, но не ограничивается такими действиями, как:
    - Мягкая игра, которая определяется как любой Игрок, не придерживающийся разумных стандартов конкуренции в игре.
    - Предварительная договоренность о разделе призовых денег и/или любой другой формы компенсации.
    - Отправка или получение знаков, электронных или иных, от конфедерата к/от Игрока.
    - Преднамеренно проигрывать в игре за вознаграждение или по любой другой причине, а также пытаться склонить к этому другого Игрока.
- Ни один член команды не может одобрять, договариваться, вступать в сговор или пытаться повлиять на исход Игры или Матча любыми способами, запрещенными законом или настоящими Правилами.
- От команд ожидается, что они будут играть на максимуме своих возможностей во время любой игры, и избегать любого поведения, несовместимого с принципами хорошего спортивного мастерства, честности или честной игры.
- Читерством считается любая модификация своих устройств, сервера, интернет-соединения или игрового клиента MLBB любым Игроком, Командой или лицом, действующим от имени Игрока или Команды.
- Эксплуатация определяется как намеренное использование любого бага для получения преимущества. Эксплуатация включает, но не ограничивается такими действиями, как запуск известных багов или функций MLBB, которые, по единоличному мнению официальных лиц, работают не так, как задумано.

- Игрокам, включенным в стартовый состав на игру, не разрешается смотреть или пытаться смотреть на любой экран или устройство, на котором отображается вид этой игры на уровне наблюдателя (т.е. на котором отображается или может отображаться нейтральный вид карты)
- Любое другое дальнейшее действие, бездействие или поведение, которое, по единоличному мнению Официальных лиц, нарушает настоящие Правила и/или стандарты честности, установленные организаторами для соревновательной игры.

8.13. **Перезапуск игры**

8.13.1. В непредвиденных обстоятельствах игры и ситуации - игра может быть перезапущена только по усмотрению администратора турнира.

8.13.2. Если возникает неустранимая ошибка, официальные лица определяют, оказалась ли одна или обе команды в значительном невыгодном положении из-за этого бага.

8.13.3. Предложение переигровки: Команде, понесшей значительный ущерб, будет предложена возможность полностью переиграть матч (Remake).

Условие: Наличие значительного невыгодного положения является обязательным условием (пререквизитом) для предложения переигровки.

Процедура: Если пострадавшая команда принимает предложение, игра немедленно перезапускается в соответствии с правилами данного раздела.

8.13.4. В случае переигровки матча, определенные условия могут быть сохранены без изменений:

Выбранных и забаненных чемпионов (Picks/Bans);
Выбранные эмблемы;
Заклинани

8.14. **Баг контроль**

8.14.1. Любой баг, который требует анализа в соответствии с настоящим правилом, должен быть задокументирован, включая описание информации, которой располагала команда и процесс принятия решения.

8.15. **Объявление победителя игры**

8.15.1. В случае возникновения технических трудностей, которые вынуждают официальных лиц объявить перезапуск, официальные лица могут вместо этого присудить победу в игре одной из Команд. Официальные лица по своему единоличному усмотрению могут определить, что команда не может избежать поражения с разумной степенью уверенности. Следующие критерии могут быть использованы (но не являются обязательными к использованию) при определении разумной уверенности:

8.15.2. Игровое время. Если игра продолжалась более 15 минут по игровым часам (00:15:00).

8.15.3. Разница в золоте. Одна Команда заработала 57,5% или более от общего количества золота, полученного в игре. Например, если в игре было заработано 10 000 золота, лидирующая Команда заработала как минимум 5 750 золота.

8.15.4. Разница в оставшихся башнях. Разница в количестве оставшихся башен между Командами составляет более семи (7).

8.15.5. Разница в башнях Разница в количестве оставшихся башен кристалла между Командами составляет две (2).

8.15.6. Разница в чемпионах. Разница в живых чемпионах между Командами составляет не менее четырех, при этом таймеры возрождения всех погибших чемпионов составляют не менее 40 секунд или выше.

8.15.7. Очевидная победа (Straight Up GG). На момент возникновения технических трудностей не существует сценария, который, по мнению официальных лиц, мог бы привести к какому-либо иному результату, кроме победы одной из Команд

9. Код чести

9.1. **Вступление кода и его правила**

9.1.1. Каждая Организация обязана соблюдать и обеспечивать адекватное поведения всеми игроками, тренерами, инструкторами, менеджерами команд, владельцами команд, другими представителями команд и любыми другими киберспортивными профессионалами, относящимися к данной Организации.

9.1.2. Член команды не может использовать язык, который является непристойным, вульгарным, оскорбительным, угрожающим, клеветническим, дискредитирующим или иным образом оскорбительным или предосудительным; или пропагандировать или подстрекать к ненависти или дискриминационному поведению.

9.1.3. Не допускается оскорбление официальных лиц BIGPLAY.GG, членов противоположной команды или зрителей. Повторные нарушения этикета, влекут за собой штрафные санкции. Члены команды и их гости (если таковые имеются) должны относиться с уважением ко всем лицам, присутствующим на матче.

9.1.4. Члены команды должны вести себя в игре подобающим образом и избегать использования уничижительных, расистских и оскорбительных выражений, а также грифинга и намеренного кормления.

9.1.5. Притеснения запрещены. Притеснение определяется как систематические, враждебные и повторяющиеся действия, происходящие в течение значительного периода времени, или единичный вопиющий случай, целью которых является изоляция или остракизм человека и/или унижение его достоинства.

9.1.6. Сексуальные домогательства запрещены. Сексуальное домогательство определяется как нежелательное сексуальное поведение. Оценка основывается на том, расценит ли разумный человек такое поведение как нежелательное или оскорбительное.

9.1.7. Члены команды не должны унижать достоинство или целостность страны, частного лица или группы людей - пренебрежительными, дискриминационными или уничижительными словами или действиями по причине расы, цвета кожи, этнического, национального или социального происхождения, пола, языка, религии, политических или любых других взглядов, финансового положения, рождения или любого другого статуса, сексуальной ориентации или по любой другой причине.

9.1.8. Члены команды не могут давать, делать, выпускать, санкционировать или поддерживать любые заявления или действия, имеющие или призванные иметь эффект, наносящий вред или ущерб наилучшим интересам BIGPLAY. или ее филиалов, или MLBB, как это определяется исключительно и абсолютно по усмотрению организаторов.

9.1.9. Запрещено показывать, скриншотить личные переписки с игроками, участниками турнира, судей, организаторов и закрытые чаты турнира
Исключение: изменения статуса игрока команды в турнире.

9.2. **Честность в сторону совершения**

9.2.1. Любое лицо, уличенное в совершении или попытке совершения любого действия, которое, по мнению официальных лиц, по их единоличному и абсолютному усмотрению, является нечестной игрой, будет подвергнуто наказанию. Характер и размер наказаний, за такие действия, определяются исключительно и абсолютно по усмотрению организаторов.

9.2.2. Ни один член команды не имеет права отказываться или не выполнять разумные указания или решения официальных лиц.

9.3. **Процесс пересмотра**

9.3.1. В случае установления администрацией факта Грубого нарушения правил (Major Rules Violation) со стороны участника команды, организации или владельца, команда, затронутая данным нарушением, имеет право инициировать пересмотр решения по факту нарушения, используя один из следующих методов по своему усмотрению:

- Ускоренный пересмотр (Expedited Review) — 24 часа
- Пострадавшей Команде будет разрешено направить своего представителя для наблюдения за процессом; однако неспособность представителя Команды присутствовать не должна влиять на работу комитета в интересах соблюдения 24-часового срока.
- Комитет по ускоренному пересмотру рассматривает только те доказательства, на основании которых вынесла решение о Грубом нарушении правил, и не принимает новые доказательства или аргументы от сторон.
- Комитет по ускоренному пересмотру может отменить решение о Грубом нарушении правил, если двое из трех членов комитета проголосуют за отмену.
- Если по каким-либо причинам комитет не может завершить пересмотр в течение 24 часов, приостановит действие

штрафных санкций до вынесения комитетом заключения, срок которого не может превышать 72 часа в общей сложности.

- Обычный пересмотр (Non-expedited Review)
- Сформирует комитет, состоящий из представителя пострадавшей Команды, представителя администрации и согласованной третьей стороны; в остальном комитет функционирует так же, как и комитет по ускоренному пересмотру.
- Во время обычного пересмотра действие штрафных санкций в отношении участников Команды не приостанавливается.
- Особые условия
- Любые протесты (challenges), поданные в день игры, могут быть исключены из положения о приостановке штрафов в рамках процесса ускоренного пересмотра по единоличному усмотрению.

* * *

Изменения правил

N	Было	Стало
1 25.02 .2026	-	(НОВОЕ ПРАВИЛО) 3.4.7 Командам запрещено использовать экстренные замены на стадии квалификациях в тех случаях, когда ситуация не может считаться экстренной или же команда сталкивается с проблемой личного характера за которую администрация турнира не несет ответственность. Степень проблемы будет определяться администрацией.
2 19.11 .2026	-	(НОВЫЕ ПРАВИЛА) пункты 5.3,5.4,5.5.

Список администрации турнира

Должность	Никнейм
Организаторы	BIGPLAY
Администрация	Layla, Admin
Судьи	Rina_Rinijy, Huskyler

Приложение 1 — Индекс штрафов

Приложение 1 — Индекс штрафов

Индекс штрафов не исключает права BigPlay принимать решения в индивидуальном порядке, исходя из конкретных обстоятельств и учитывая наличие любых смягчающих и/или отягчающих факторов. Примеры инцидентов, включенных в данный индекс, не являются исчерпывающими и приведены исключительно в иллюстративных целях. Меры, перечисленные здесь, не ограничивают полномочия BigPlay по внедрению превентивных, защитных или восстановительных мер, которые будут сочтены необходимыми с операционной точки зрения. Эти операционные меры не исключают дискреционного права Bigplay налагать дальнейшие дисциплинарные взыскания.

В определенных обстоятельствах официальные лица или любые другие представители Bigplay могут принять решение об удалении и/или наложении дисквалификации на один матч на отдельное лицо в связи с проступком, совершенным в день матча. Такие решения не исключают дискреционного права Bigplay налагать дальнейшие дисциплинарные взыскания по мере необходимости.

Инциденты, явно не указанные в данном индексе штрафов, могут рассматриваться в соответствии с Кодексом в индивидуальном порядке с учетом конкретных фактов каждого дела, а также наличия смягчающих и/или отягчающих обстоятельств.

Повторные или множественные одновременные нарушения могут рассматриваться как отягчающие обстоятельства и могут повлечь за собой ужесточение санкций. За одно нарушение может быть применено сочетание нескольких дисциплинарных мер.

Если было затребовано исправление нарушения в разумный срок, и нарушение не было устранено в установленный срок, будет считаться, что нарушение совершено повторно.

Если определенное нарушение попадает под две или более категории нарушений, Bigplay может вынести самое суровое наказание из предусмотренных для этих нарушений.

Любое нарушение Кодекса и соответствующих правил соревнований будет тщательно изучено в индивидуальном порядке; наказания могут включать в себя пожизненные баны и существенные денежные штрафы. Отказ от полноценного сотрудничества в рамках расследования может привести к наказаниям, соразмерным наказаниям за нарушения, ставшие предметом расследования.

Нарушение правил соревнования		
Причина	**1 наказание**	**2 наказание**
Вульгарные и провокационные действия во время турнира (например, оскорбительные выражения, жесты и тд) вне трансляции.	Устное предупреждение	Письменное предупреждение
Вульгарные и провокационные действия во время соревнований (например, оскорбительные выражения, жесты, использование предметов) на трансляции	Предупреждение	Штраф 10% от призового
Несанкционированное общение внутри Команды.	Устное предупреждение	Потеря приоритета выбора пиков или же штраф 10% от призового фонда
Несанкционированная пауза без весомой причины	Устное предупреждение	Письменное предупреждение или штраф 10% от призового фонда
Эксплуатация багов (использование программных ошибок).	Устное предупреждение	Письменное предупреждение или штраф 20% от призового фонда
Передача учетной записи во время соревнований	Техническое поражение. Отстранение от игр на срок от 6 месяцев	Техническое поражение. Отстранение от игр на срок от 18 месяцев
Запрещенное использование ограниченных игровых ресурсов (например, использование предметов, агентов, образов/скинов, чемпионов, на которые был наложен запрет).	Устное предупреждение	Потеря приоритета выбора пиков или же штраф 10% от призового фонда

Опоздание и задержка Игры.	Устное предупреждение	Письменное предупреждение и/или штраф 5% от призового фонда

Несоблюдение инструкций, установленных Официальными лицами или Судьями, включая чрезмерное сопротивление.	Устное предупреждение или штраф 10% от призового фонда	Письменное предупреждение и/или штраф 5% от призового фонда
Неучастие в предматчевых и/или послематчевых обязательствах.	Устное предупреждение	Письменное предупреждение и/или штраф 5% от призового фонда
Вынос конфликтов в медийное поле с целью привлечения внимания и/или же проявлением неуважения и агрессии	Отстранение от игр на срок от 6 месяцев + Штраф 20% от призового фонда	Отстранение от игр на срок от 24 месяцев
Выбывание (самовольный уход) и отказ от участия.	Техническое поражение. Отстранение от игр на срок от 6 месяцев	Техническое поражение. Отстранение от игр на срок от 24 месяцев

Нарушение других правил		
Причина	**1 наказание**	**2 наказание**
Нарушение правил формирования состава	Устное предупреждение или штраф 10% от призового фонда	Письменное предупреждение и/или штраф 30% от призового фонда
Недобросовестное нарушение требований к допуску к соревнованиям (например, ложь о возрасте, контрактах, резидентстве и т. д.).	Техническое поражение. Штраф 50% от призового фонда	Техническое поражение. Отстранение от игр на срок от 12 месяцев

Нарушение официальных правил		
Причина	**1 наказание**	**2 наказание**
Нарушение Условий использования (Terms of Service) Moonton и Mobile Legends: Bang Bang	Отстранение от игр на срок от 12 месяцев + жалоба в компанию	Отстранение от игр на срок от 26 месяцев + жалоба в компанию