



20th Asian Games
Aichi-Nagoya 2026

**20th ASIAN GAMES 2026 -
Квалификация Казахстан**

PUBG: Mobile – Основные правила

2026 год



1. Общие положения.

1.1. Призовой фонд турнира выражается в праве победителей представлять Казахстан на региональном этапе и LAN-финале **20th ASIAN GAMES (AG 2026)**, организованного **AESF**.

К участию допускаются спортсмены, имеющие право представлять Республику Казахстан в соответствии с правилами OCA и AESF.

1.2. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся гражданами Республики Казахстан, достигшие 18-летнего возраста. Победитель национального отбора (1-е место) получает право представлять Казахстан на региональных квалификациях и LAN-финале **AG 2026**. Участник, занявший 2-е место, рассматривается в качестве запасной и может быть вызвана в случае необходимости.

1.3. Участники, занявшие 1-2 места, обязаны подписать договор с QCF. В случае отказа от подписания победитель теряет право представлять Казахстан, и его место занимает команда, занявшая 2-е место. Если от подписания договора отказываются и 1-е, и 2-е места, QCF оставляет за собой право самостоятельно определить представителя.

1.4. Все участники турнира обязаны предоставить документ, **паспорт**. Кроме того, все участники соглашаются с данным регламентом, дисциплинарным регламентом QCF, а также дают согласие на обработку и хранение их персональных данных в соответствии с действующим законодательством.

1.5. Все расходы на транспортировку финалистов и их проживание берет на себя организатор мероприятия – **AESF, QCF**. В случае выхода на LAN-финал турнира, покрытие расходов осуществляется согласно правилам и решению **AESF**.

1.6. Разрешается зарегистрировать 4 (четыре) игроков основного состава и 1 (одного) запасного, но только на национальных квалификациях. После **национального отбора** команда выходит на **региональные квалификации** (TBD июнь), а затем на **LAN-финал AG 2026**. Состав команды на этих этапах определяется в соответствии с правилами и регламентом **QCF**. Добавление замены после начала турнира запрещено.



1.7. На **LAN**-этапе расходы покрываются только для основного состава. Решение о покрытии расходов запасных игроков, тренеров и менеджеров остается за **QCF** и определяется их внутренними правилами.

1.8. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

1.9. Команды-участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира, включая регламент **национальных квалификаций**, а также регламенты **AESF** на **региональных квалификациях** и **LAN-финале**. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах, будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1.10. **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.

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

1.12. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.13. Коммуникация. Капитан каждой команды 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. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан, либо менеджер, либо тренер команды. 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.

1.13.1. Если будет обнаружен игрок, имеющий активный бан в системе PUBG Mobile (включая **Game Ban** в системе **Tencent**), он будет дисквалифицирован с турнира, а его команда получит техническое поражение.

1.13.2. В случае обнаружения команды, нарушившей какое-либо из правил на любом этапе турнира, все предыдущие матчи с участием этой команды переигровке не подлежат.



1.13.3 К участию в турнире допускаются только игроки, чей игровой аккаунт привязан к официальному серверу PUBG Mobile и соответствует требованиям разработчиков **Tencent**.

1.14. Игроки, когда-либо получавшие бан за использование сторонних программ (читов) на официальных серверах **PUBG Mobile** или других связанных игровых платформах, не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с баном на подобных платформах, он будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

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

1.16. 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.

1.17. Участники турнира обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры, а также проявлять уважение к организаторам, судьям, зрителям и другим участникам.

1.18. В течении 5 минут после победы в одном из раундов, каждая выигравшая команда должна опубликовать результат в комментариях на странице матча.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа:

- **Этап №1 – Национальные квалификации**
- **Отборочные матчи:** Все команды будут разделены на группы.
- **Полуфиналы:** Лучшие 32 команды
- **Финал:** Лучшие 16 команд полуфиналов
- **Даты проведения:**
- **Национальная квалификация №1:** 5-6 февраля, начало в 18:00 - 2 группы.
- **Национальная квалификация №2:** 7-8 февраля, начало в 21:00 - 2 группы
- **Полуфинал и финал:** 9 февраля, начало в 18:00



- **Этап №2 – Региональный этап**
 - **Online квалификация:** TBD июнь.

- **Этап №3 – Финальный этап (LAN-финал Asian Games 2026)**

LAN-финал:

 - **Время:** 9 сентября - 4 октября
 - **Место проведения:** Япония. Нагоя.

Формат турнира может быть изменен в зависимости от количества зарегистрированных команд.

3. Проведение матча.

3.1. Общие правила

3.1.1. Организаторы турнира предоставляют сервера для проведения матчей. Для участия необходимо зарегистрироваться на платформе **Bigplay.gg**.

3.1.2. Все участники должны использовать только смартфоны (iOS или Android). Запрещено играть на планшетах, ПК, консолях, ноутбуках или через эмуляторы. Оборудование должно быть без модификаций, а использование несанкционированного ПО или устройств считается мошенничеством (читингом).

3.1.3. Участники обязаны соблюдать конфиденциальность при взаимодействии с организаторами турнира. Любая информация, переданная организаторам или полученная от них в процессе подачи жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не подлежит публикации без разрешения организаторов.

3.2. Регламент явки и начала матчей

3.2.1. Команды должны явиться на матч строго в указанное время. Допустимое опоздание — не более **5 минут**.

3.2.2. Если команда не явилась в течение **5 минут**, а двое и более игроков отсутствуют, ей присуждается техническое поражение. Подтверждающий скриншот диалога с капитаном вражеской команды (с указанием времени) и скриншот с сервера необходимы.

3.2.3. В случае неявки команды на матч — она дисквалифицируется с турнира.

3.3. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности



3.3.1. 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. Поведение игроков и никнеймы

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

3.4.2. Все участники обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

3.4.3. Игроку не позволяется находиться в составе более чем одной команды в течение всего турнира.

3.5. Требования к аккаунту и команде

3.5.1. Для участия в турнире каждый игрок должен иметь:

- Активный и неограниченный аккаунт PUBG Mobile не ниже **35 уровня**.
- Зарегистрированную команду, состоящую из 4 человек. Разрешается зарегистрировать 1 (одного) запасного игрока.

3.6. Ограничения на никнеймы, теги и рекламу

3.6.1. Никнеймы, аватарки, теги и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. Также теги и название команды должны быть неизменными на протяжении всего турнира. В противном случае против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

3.6.2. В никнеймах игроков и названии команды не должно быть рекламы сторонних ресурсов.

3.6.3. Если организации необходимо разместить в теге или никнейме игроков сторонние бренды, необходимо на этапе регистрации команды обратиться к администратору **Bigplay.gg**.

3.7. Запрещенные действия

3.7.1. Запрещено использование скриптов, программного обеспечения, изменяющего внутриигровую механику, а также намеренное использование багов/ошибок игры для получения преимущества.

3.7.2. Судья имеет право остановить игру, если заподозрит игрока в нечестной игре, и вызвать его на видеозвонок в [Discord](#).



3.7.3. Игрок обязан запустить программное обеспечение, предложенное судьей, и продемонстрировать экран в [Discord](#) для проверки на запрещенное ПО.

3.7.4. Команда, обвиненная в нечестной игре, не может начинать следующий матч без разрешения судьи.

3.8. Требования к игровым аккаунтам

3.8.1. Физическое лицо может участвовать в турнире только с одного игрового аккаунта.

3.8.2. Менять аккаунт после начала турнира или играть с другого аккаунта, который отличается от указанного на платформе **Bigplay.gg**, запрещено. Игроку будет присуждено техническое поражение.

3.8.3. Игроки, когда-либо получавшие "Блокирование или заморозку учетной записи", не допускаются к участию в турнире.

3.9. Запись экрана

3.9.1. Все игроки, участвующие в полуфинале и финале верхней сетки, полуфинале и финале нижней сетки и гранд-финале, обязаны записывать экран своего смартфона.

3.9.2. Запись экрана должна включать:

- Показ лица игрока и удостоверения личности перед камерой.
- Демонстрацию ID устройства в настройках смартфона.
- Показ всех открытых фоновых приложений.
- Запуск игры и начало матча.

3.10.3. Запись экрана может быть выключена после начала турнирного матча.

3.10.4. Организатор имеет право затребовать запись экрана у любого игрока или команды.

3.10. Подача протестов

3.10.1. Команда может подать протест в случае нарушения правил соперниками.

3.10.2. Протест подается во время матча или в течение **5 минут** после его завершения через судью в [Discord](#). По истечении этого времени протесты не принимаются.

3.10.3. Протест может подать только проигравшая команда.

3.10.4. В случае подачи протеста на оскорбление необходимо предоставить скриншот нарушения.

3.10.5. Судья рассматривает протест в течение **10 минут** и выносит окончательное решение, которое не подлежит обсуждению.

3.11. Дополнительные условия



3.11.1. Организатор турнира предоставляет участникам LAN-финала специальный мерч с логотипами партнеров. Участники обязаны носить его во время игр и фотосессий.

3.11.2. QCF оставляет за собой право изменять или дополнять правила турнира без предварительного уведомления. В случаях, не предусмотренных данным регламентом, организаторы принимают решения для сохранения принципов честной игры и спортивного духа.

4. Регламент матчей, запрещенные действия и санкции.

4.1. Санкции

Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию за следующие действия:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников, тиммейтов, судей, комментаторов и других участников турнира, а также любые расистские высказывания.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Неявка на матч всей команды (подтверждается скриншотами переписки с капитаном противника и сервера).
- Ввод в заблуждение или обман судьи.
- Использование читов, программ, модификаций клиента игры, дающих преимущество перед другими игроками.
- Использование багов игры, флаерганов.
- Передача игрового аккаунта, пароля от лобби третьим лицам.
- Проведение персональных трансляций без согласования с главным судьей турнира.
- Участие с устройствами, отличными от телефонов (смартфонов). Использование планшетов и эмуляторов запрещено.

4.2. Настройки игры

4.2.1. Основные настройки

- Все матчи проходят с использованием площадки [BIGPLAY.GG](https://bigplay.gg)
- За 10 минут до начала матча на странице группы будет опубликовано название и пароль от комнаты.



- Если первый матч завершился раньше запланированного времени, следующий может начаться раньше.
- Игроки должны быть готовы к матчу сразу после появления доступа к лобби.
- Все 4 игрока команды должны находиться в лобби в установленное время.

4.2.2. Запуск матча

- У команд есть **10 минут** на вход в лобби.
- Через **10 минут** игра стартует автоматически.
- Команда может начать матч втроем, если у одного игрока возникли проблемы.
- При отсутствии более одного игрока команда исключается из лобби и получает 0 очков.

4.2.3. Видеофиксация

- По требованию судьи игрок обязан записывать экран (игра, коммуникация и звук).
- Организатор может потребовать предоставление записи в течение 20 минут.
- Файлы загружаются на **Google Drive, Yandex Drive, Dropmefiles, Rghost** и хранятся 24 часа.
- Если протест подан после всех матчей, проверка переносится на следующий этап или игровой день.

4.2.4. Дисконнекты и рестарт сервера

- В случае дисконнекта игрок обязан продолжить игру с оставшимся составом.
- Рестарт сервера возможен только по решению организатора в случае технических проблем.
- Протесты на результаты принимаются в течение **10 минут** после матча через [Discord](#).
- Ошибки в результатах матча исправляются только при наличии реплея.

4.3. Результаты матчей и подсчет очков

4.3.1. Очки за занятые места

1. 10 очков
2. 6 очков
3. 5 очков
4. 4 очка
5. 3 очка
6. 2 очка
7. 1 очко
8. 1 очко



9. - 16. по 0 очков.

4.3.2. Очки за убийства

- Каждое убийство приносит команде 1 очко.

4.3.3. Определение положения в группе

При равенстве очков приоритет определяется в следующем порядке:

1. Сумма убийств.
2. Среднее занимаемое место в матчах.

4.3.4. Подтверждение результатов

- Официальные лица Bigplay.gg подтверждают и регистрируют результаты.
- Игроки должны сообщить о технических проблемах после матча.
- Организаторы информируют капитанов о перерывах между играми.

4.3.5. Никнеймы игроков

- Никнейм игрока в игре должен полностью совпадать с никнеймом на [BIGPLAY.GG](https://bigplay.gg).
- Несовпадение никнеймов приведет к аннулированию очков за убийства и участие в матче.

4.4. Дополнительные правила

- Слоты обсерверов занимают только представители [BIGPLAY.GG](https://bigplay.gg) и авторизованные стримеры.
- Использование сторонних программ, модификаций клиента и других нечестных способов игры приведет к дисквалификации.
- Все претензии по нарушениям подаются в течение **10 минут** после матча в [Discord](https://discord.com).
- В случае доказанных нарушений команда получит техническое поражение (ТП).

5. Трансляция.

5.1. Официальная трансляция турнира ведётся в социальных сетях организатора. Организатором национальных квалификаций является QCF, а техническую поддержку и проведение матчей обеспечивает BigPlay. Трансляция проходит на их официальных площадках.



5.2. Любой матч турнира может быть выбран администрацией для официальной трансляции. **Игроки не могут отказаться от трансляции**, если их матч был выбран.

5.3. Матч начинается **только после подтверждённой готовности всех игроков и стримера**. В случае преждевременного начала без одобрения администрацией, **команде может быть присуждено техническое поражение**.

6. Настройки сервера

- Количество команд, участвующих в Турнирной игре: 16
- Размер команды: 4 игрока
- Режим игры: от 3-го лица
- Карты: Эрангель, Мирамар

7. Запрещенные действия и санкции.

7.1. Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию или блокировку на участие в турнирах от QCF (Бан) за следующие действия:

Дисквалификация:

- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Неявка на матч всей команды.

Дисквалификация по решению судьи:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников или же любые расистские высказывания.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.

Бан на участие в турнирах QCF – 1 год:

- разжигание межнациональной розни, конфликтов на политической или религиозной почве, дискриминация и т.п.



- пропаганда информации, которая может негативно влиять на психическое или физическое здоровье людей, включая подстрекательство к саморазрушительному или вредоносному поведению, подстрекательство к незаконной деятельности, использование пиратского контента, распространение сексуального или насильственного контента, а также призывы к насилию, экстремизму и социальной несправедливости.
- Намеренное использование внутриигровых багов для получения нечестного преимущества

Бан на участие в турнирах QCF – 2 года:

- Использование любых видов читов.
- Использование стороннего программного обеспечения и замена игровых файлов, для получения нечестного преимущества
- Использование нескольких аккаунтов или передача аккаунтов третьим лицам.
- Подмена игроков (игра за другого участника или использование подставного игрока вместо заявленного).

7.2. Дисциплинарный регламент

Помимо настоящего регламента, все участники турнира обязаны соблюдать **дисциплинарный регламент QCF**. В случае, если нарушение не предусмотрено данным разделом, решение о санкциях принимается на основании дисциплинарного регламента, а также на усмотрение администрации и представителей QCF.

Администрация QCF оставляет за собой право выносить окончательные решения по вопросам, не урегулированным в данном регламенте, с учетом всех обстоятельств нарушения.

Неуважительное отношение к участникам, организаторам и другим задействованным лицам запрещено. В случае нарушения – бан от всех турниров QCF.

В зависимости от серьезности нарушения администрация вправе увеличить срок наказания или даже назначить пожизненное наказание.

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

