

# RISE OF BetBoom LEGENDS

## BetBoom Rise of Legends

### Регламент Открытых квалификаций

## 1. Вступление

Добро пожаловать на BetBoom Rise of Legends Season 2 (BBRL S2) - Сезон 2.

Этот официальный документ представляет собой регламент, который призван описать все правила Открытых Квалификаций и Закрытой Квалификации в рамках турнира BetBoom Rise of Legends Season 2.

В случае каких-либо разночтений, русскоязычная версия данных Правил будет считаться верной.

#### **Связанные ссылки:**

<https://discord.gg/5qEant3Cty> - канал BBRL S2 в Discord

[BBRL S2 OQ registration guide](#) - как зарегистрироваться

## 2. Структура и расписание

### 1) Определения

Игра. Соревнования на карте, определенной судьейским комитетом, которое проводится до тех пор, пока победитель не будет определен одним из следующих методов (в зависимости от того, что произойдет раньше):

- (а) достижение конечной цели (уничтожение базы противника),
- (b) добровольное признание поражения командой,
- (с) дисквалификация команды или решение судей о присвоении победы той или иной команде.

Матч. Серия игр, которая идет до тех пор, пока одна команда не выиграет большинство игр (например, победа в одной игре из одной (BO1); двух играх из трех (BO3); трех играх из пяти (BO5); четырех играх из семи (BO7).

### 2) Формат и расписание турнира:

Квалификации состоят из двух стадий - Открытой Квалификации и Закрытой Квалификации, следующих друг за другом.

В рамках турнира будет открытая квалификация, которая пройдет 15 Июля.

# RISE OF BetBoom LEGENDS

Две лучшие команды Открытой квалификации пройдут в Закрытую Квалификацию к уже приглашённым командам, которая состоится 17 - 21 Июля. Список приглашенных команд будет опубликован до начала этапа закрытых квалификаций.

Расписание:

Регистрация на Открытую Квалификацию #1:

13 Июля (0:00 GMT+3) - 15 Июля (10:59 GMT+3)

Даты турнира:

Открытая квалификация (15 Июля):

15.07 (Воскресенье), 10:00 GMT+3 - проверка готовности,

15.07 (Воскресенье), 11:00 GMT+ 3 - начало матчей

### 3) Формат Открытых Квалификаций (15 Июля)

Здесь вы найдете краткую инструкцию по [Регистрации](#)

Команды могут зарегистрироваться и принять участие в Открытых Квалификациях, до 512 команд.

Формат Открытых Квалификаций: Single Elimination (BO1, «выбывание после одного поражения», 512 команд максимум).

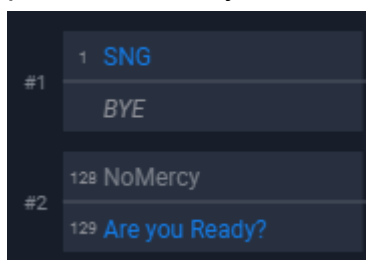
Формат лобби: Режим Выбора Героев, 5 на 5.

Сервер и выбор стороны:

Сервер лобби по умолчанию RU (Москва), или другой, но только в случае, если обе команды согласны играть на другом сервере;

Хостит лобби та команда, которая находится выше в турнирной сетке.

Пример: в данном случае хостит команда SNG и NoMercy;



Если команда выше не в состоянии создать лобби с сервером RU (Москва), лобби должны создать оппоненты.

Команда, которая находится выше в турнирной сетке, создает лобби и играет на синей стороне (Первый пик, ФП).

Если игра началась, и у одной из команд есть основания полагать, что сервером игры является не RU (Москва), команда вправе запросить рехост (пересоздание игры), но только при соблюдении строгих правил рехоста

(пересоздания игры). Подробные правила по рехосту и пересоздания игры прописаны в разделе 4.

## Итоги квалификаций

2 лучшие команды по итогам Закрытой квалификации получают места в Закрытые квалификации турнира BetBoom Rise of Legends Season 2. Точное количество команд, получающих места, будет уточнено позднее.

В случае если команда, прошедшая в этап Закрытых квалификаций, отказывается от дальнейшего участия в турнире, то слот в эту стадию переходит команде, которая проиграла команде обладательнице слота. В случае если у этой команды уже есть слот, то весь процесс повторяется. Если команда обладательница слота все равно не будет определена, решение о распределении слота в конкретную стадию принимает администрация турнира.

## 3. Команды и игроки

### 1) Основные правила

Запрещено использование дополнительных специальных символов в именах команд, логотипах или именах игроков (включая подчеркивания, косые черты и т. д.) Имена команд, логотипы и имена игроков не могут содержать: вульгарности или непристойности; имена, связанные с персонажами-героями в Mobile Legends: Bang Bang или другими подобными персонажами; или другой контент, который может ввести в заблуждение или оскорбить определенные группы людей, в том числе политические лозунги и политическую аффилиацию и т.д.. Внутриигровые никнеймы, не появляющиеся на официальной трансляции, могут содержать спецсимволы и спецшрифт в рамках Открытых квалификаций. Администрация турнира оставляет за собой право отстранить команду от участия в соревновании, если ее название, внутриигровые никнеймы или логотип не соответствуют принципам выше. Также команда может быть дисквалифицирована из-за неправильно заполненной формы на сайте battlefy.

Каждая команда должна соблюдать следующие правила во время Квалификаций:

Обязательные требования:

- Основной состав состоит из 5 игроков (“Стартовый состав”).
- Максимум два (2) игрока могут быть на замене (“Запасной игрок”).

В случае выхода в Закрытые квалификации через Открытые квалификации, игроки состава, сыгравшие минимум одну игру, считаются “Оригинальным составом”.

Изменение ростера:

# RISE OF BetBoom LEGENDS

В перерыве между этапами Открытой и Закрытой квалификацией, каждая команда имеет возможность изменить свой состав.

Максимум 2 игрока могут быть изменены/добавлены для каждой команды в период между Открытой и Закрытой квалификациями.

Любой запрос на изменение игрока должен быть одобрен официальным лицом и должен быть представлен со всей необходимой информацией.

Игрок, у которого уже есть слот в Закрытых квалификациях, не может участвовать в ОК.

Важно: В команде всегда должно оставаться не менее 3 игроков из Оригинального состава (состава, который прошел отбор через открытые квалификации), то есть в составе должно остаться не менее трех игроков, которые сыграли минимум один матч в рамках Открытых квалификаций или стороннего турнира, квалифицирующего в Закрытую Квалификацию.

Судья оставляет за собой право разрешить команде замену вне ростера в случае форс-мажорных обстоятельств.

Требования к участникам открытых квалификаций:

- Заполнить форму для команды на Battlefy.

Игрокам разрешается одновременно находиться только в одной команде. Кроме того, команды и действующие игроки этих команд, уже прошедшие в Закрытую квалификацию, не могут участвовать и бороться за другой слот в Закрытую квалификацию.

## 2) Платформа для игры (устройство)

Использование эмуляторов, как и игра с ПК, является строгим нарушением регламента. Команды с игроками, играющими с ПК, будут дисквалифицированы. Начиная с Закрытой Квалификации, также будет запрещено участвовать в турнире с планшетов.

## 3) Требования к игрокам

Возраст игроков

Только игроки, достигшие возраста 15 лет на дату их первого матча в рамках Квалификации к BetBoom Rise of Legends, имеют право принимать участие. Если команда прошла этап Открытых квалификаций, то все действующие игроки и игроки замены должны будут предоставить копию документа, удостоверяющего личность игрока, или паспорта, выданного в стране рождения, чтобы засвидетельствовать, что игроки достигли необходимого возраста для участия в турнире. Любые другие сертификаты и документы недействительны. В случае невыполнения этого требования игрок

# RISE OF BetBoom LEGENDS

или команда может быть дисквалифицированы по усмотрению администрации турнира.

Требования к резидентству (гражданству) игроков

Состав команды. По крайней мере, три (3) из пяти игроков в Стартовом составе команды должны быть гражданами стран или регионов, где проводится BetBoom Rise of Legends S2 (т.е. быть “резидентом” региона). Команде разрешается иметь не более двух (2) игроков-нерезидентов в Стартовом составе. Минимум один (1) запасной также должен быть гражданином стран или регионов, где проводится BetBoom Rise of Legends S2.

Страны и регионы. Грузия, Украина, страны [СНГ](#).

Резидентство. Игрок считается “резидентом”, если он является законным постоянным жителем в регионе или стране и/или обладателем удостоверения личности региона или страны.

Однозначность статуса резидента. Игрок может быть резидентом только одного региона.

#### 4) Процесс проведения матча

Перед стартом матча, пожалуйста, убедитесь в том, что:

1. Ваше игровое оборудование находится в хорошем рабочем состоянии;
2. Все игроки зарегистрированы в своих соответствующих командах;
3. У участников нет запретов для участия в турнире.

Коммуникация с судьями и администрацией турнира осуществляется в официальном [Discord-канале](#) турнира или посредством создания тикетов на турнирной платформе. Коммуникация с оппонентом осуществляется только на турнирной платформе Battlefy.

Игроки должны сами создать лобби с помощью MLBB Tournament Tool которую предоставляет платформа Battlefy. Подробно ознакомиться можно на видео по ссылке - [Видео гайд](#) или в нашем [дискорд канале](#).

Выбор стороны происходит с помощью подбрасывания монетки (Coin Flip) На проведение игры в рамках одного раунда дается 1 час.

Ожидание противника – В матчах первого раунда не менее 15 минут от официально назначенного времени начала матча. В матчах последующих раундов не менее 10 минут от первого сообщения в чат команд на сайте Battlefy. Судья вправе на свое усмотрение увеличить время ожидания оппонентов.

После окончания матча судья должен подтвердить окончание матча и зафиксировать результаты с победившей командой или ее представителем на утвержденной поставщиком коммуникационной платформе. Победившая команда должна проставить результат матча на платформе Battlefy, в обязательном порядке приложив подтверждающий скриншот. Администратор турнира может выдать дисквалификацию командам, если в чате комнаты на

сайте Battlefy нет ни одного сообщения о ходе проведения матча, либо если счет был выставлен неправильно или без подтверждений в виде скриншотов.

Команды не могут отказаться от трансляции своих матчей по официальным каналам, а также не могут выбирать, каким образом матч будет транслироваться. Трансляцию может отклонить только администрация турнира. Администрация BBRL может запретить стримить ОК или ЗК квалификации. Только избранные стримеры, продюсеры и администраторы будут допущены на зрительские места. Допуск и приглашение несанкционированных лиц в лобби матчей строго запрещен.

Игрокам категорически запрещено просматривать трансляции своих игр во время проведения матча. Это правило вступает в силу с момента начала загрузки лобби в игру, включает в себя любые паузы в середине игрового процесса и действует до тех пор, пока игра официально не завершится и не отобразится экран с конечным счетом. Трансляции, как они определены для наших целей, включают прямые видеопотоки (включая, помимо прочего, такие платформы вещания, как Twitch, YoutubeLive и т. д.), потоковые чаты (включая, помимо прочего, чат Twitch) и текстовые трансляции. Администрация BBRL признает, что у игроков не может быть намерения жульничать при просмотре трансляций, у администратора нет возможности точно определить, каковы были намерения игрока при просмотре трансляции текущей игры. Таким образом, любые игроки, уличенные в нарушении этого правила, будут наказаны. Степень наказания будет определена судьейским комитетом и администрацией совместно.

## 4. Правила игр

### 1) Пересоздание игры

Игрокам может понадобиться рестарт в случае технических трудностей. Например, если игроки видят неоправданно высокую задержку (пинг) в самом начале игры и подозревают, что игра проводится на некорректном сервере, они могут запросить рестарт.

Для этого команда, которая испытывает технические проблемы, должна незамедлительно на старте игры:

1. сделать скриншоты в качестве доказательства высокого пинга/разрыва соединения.
2. сообщить оппонентам в общем чате, что команда хочет использовать свое право на рестарт,
3. сдать в самой игре до таймера 01:30,
4. пересоздать лобби,

5. в случае рестарта, обеими командами должны быть выбраны те же герои, эмблемы и боевые заклинания.

У каждой команды есть только 1 попытка на рестарт для каждой игры. Рестарт невозможен, если игра дошла до точки значительного взаимодействия между командами.

Игроки несут ответственность за свои действия/бездействие в игре. Если игрок случайно выходит из игры или выбирает не того героя, умение или предмет, это не является уважительной причиной для рехоста. Если техническая проблема приводит к сбою игры в начале игры, игрок или команда, которые столкнулись в проблемой, должны сделать скриншот или запись экрана, чтобы запросить рехост матча, в противном случае администрация может проигнорировать запрос.

## 2) Внутриигровые паузы

Во время Открытых квалификаций внутриигровые паузы не разрешены (за исключением пауз с целью пересоздания игры).

Перенос игры в течение Открытых квалификаций по желанию игроков невозможен. Для переноса игры необходимо согласие всех заинтересованных сторон - обеих команд и администрации Турнира.

## 3) Послеигровой процесс

Обеим командам необходимо сделать скриншот с результатом матча. Одна из команд должна перейти на платформу battlefy и нажать кнопку "Сообщить счет" и предоставить скриншот в специальное окно. В случае возникновения проблем с платформой или если возникают трудности с выставлением счета, необходимо нажать кнопку "Сообщить о проблеме". Судейский комитет окажет вам содействие в решение любой проблемы.

Игроки могут попытаться оспорить результат матча только в течение 10 минут после его окончания, в том числе если результат матча был выставлен некорректно.

## 4) Послематчевый процесс

Официальное лицо представляющее турнир подтверждает и записывает результат матча;

В случаях, когда необходимы перерывы или задержки между матчами и играми, судьи как можно скорее информируют об этом команды в соответствующем чате. Информация также будет предоставлена командам как можно скорее;

Игроки будут проинформированы о своем текущем положении в соревновании посредством турнирной платформы, включая их следующий запланированный Матч.

## 5. Правила поведения

Команда или игрок могут быть дисквалифицированы с турнира в случаях:

1. Оскорблений или любых расистских высказываний в адрес соперников, товарищей по команде, организаторов и других участников Турнира, например, судей, комментаторов и т.д;
2. Неспортивное поведение (например, срыв матчей);
3. Введение в заблуждение или обман судей;
4. Команда зарегистрирована под именем, которое защищено авторским правом или каким-либо образом вводит в заблуждение;
5. Игра под учетной записью другого игрока или подстрекательство, побуждение, поощрение или указание кого-либо еще играть под учетной записью другого игрока;
6. А также в других случаях, которые администрация турнира сочтет проявлением неспортивного поведения.

За нецензурную лексику и оскорбления в адрес соперников, организаторов турнира или партнера турнира в интервью, социальных сетях, во всех чатах, чате Battlefy, каналах Discord, на своих трансляциях на Youtube и других платформах и т.п. команда может быть наказана вплоть до дисквалификации с турнира и бана на турнирах с поддержкой Moonton.

Команды, уличенные в мошенничестве, неэтичном поведении, получении любой формы несправедливого конкурентного преимущества, злоупотреблении ошибками или использовании неавторизованных программ, аннулируют все затронутые Матчи.

Администрация будет иметь полную свободу действий и последнее слово в отношении того, что считать мошенничеством. В крайних случаях и по усмотрению Администрации мошенничество может привести к немедленной дисквалификации команды с Турнира или даже отстранению от участия в будущих Турнирах. Макроскрипты категорически запрещены (включая любые файлы конфигурации MLBB, сторонние программы или скрипты, которые позволяют вводить несколько нажатий клавиш в игровой клиент посредством одного нажатия клавиши или вообще без участия человека).

## 6. Штрафы

При обнаружении нарушения настоящих Правил любым членом команды, Судейский комитет и администрация турнира может, без ограничения своих полномочий, вынести следующие наказания:

1. Устное или письменное предупреждение (предупреждения);

# RISE OF BetBoom LEGENDS

2. Лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре (играх);
3. Поражение на карте;
4. Отстранение от игры;
5. Дисквалификация(и);
6. Любое другое наказание, которое сочтет нужным руководство BetBoom Rise of Legends S2.

Официальное лицо BetBoom Rise of Legends S2 имеет право опубликовать заявление о том, что команда и/или член команды были наказаны. Любой член команды и/или команда, которые могут быть упомянуты в таком заявлении, настоящим отказываются от любого права на судебный иск против BBRL, Moonton, и/или любой из их материнских компаний, дочерних компаний, филиалов, сотрудников, агентов или подрядчиков. Команды, участвующие в турнире автоматически соглашаются с данными правилами.

Игроки, забаненные издателем игры или получившие бан в MLBB, не будут допущены к участию в соревновании. Если будет обнаружено, что в турнире участвует забаненный игрок, команда будет дисквалифицирована.

## 7. Дух правил

### 1) Окончателность решений

Все решения, касающиеся толкования настоящих правил, допуска игроков и команд к соревнованиям, составления расписания и проведения BBRL, а также наказаний за неправомерные действия, принимаются исключительно судьейской коллегией BBRL, решения которого являются окончательными. Решения BBRL в отношении данных Правил не могут быть обжалованы и не являются основанием для предъявления каких-либо требований о возмещении денежного ущерба или любого другого средства правовой защиты или защиты по праву справедливости.

### 2) Изменения в Правилах

Настоящие Правила могут время от времени изменяться, модифицироваться и дополняться BBRL в целях обеспечения честной игры и целостности BBRL. Обо всех изменениях правил будет сообщено в официальном Discord сервере турнира.

Администрация имеет право дополнять, удалять или иным образом изменять или отменять описанные выше правила, чтобы сделать соревнование максимально честным. Главный администратор имеет право отменить любое утверждение правил, описанных выше, или решение, принятое администраторами турнира. Инструкции администраторов всегда следует

# RISE OF BetBoom LEGENDS

выполнять. Невыполнение этого требования может повлечь за собой штрафные санкции. Администрация Турнира будет принимать все решения в соответствии с положениями настоящего регламента и доводить их до сведения Участников, при необходимости доводя ключевые вопросы до административных руководителей. Официальные каналы связи во время Турнира включают игровое Discord, чат Battlefy или прямое личное общение между Менеджерами/игроками и Администрацией Турнира. Обсуждения во всем чате должны быть сведены к минимуму. В случае возникновения спора за принятие решения будет отвечать Администрация турнира. Решения по всем спорам являются окончательными и не подлежат дальнейшему обжалованию. В случае возникновения вопроса/разночтений, которые не урегулированы текущим регламентом, администрация BBRL выносит решение по поставленному вопросу.

Запись голосовых разговоров и/или публикация разговоров с админами и/или оппонентами без их разрешения строго запрещены (в случае нарушения команда/игрок блокируются на всех турнирах которые проводит оператор турнира/ организует Moonton минимум на 6 месяцев).

Если у Вас остались какие-либо вопросы, рекомендуем Вам присоединиться к [Discord](#) серверу и задать там интересующие Вас вопросы!