



20th Asian Games
Aichi-Nagoya 2026

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

Mobile Legends: Bang Bang – 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 ОСА 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 5 (пять) 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 выступает создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право на использование логотипа, фотографий и информации 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 капитан, менеджер или 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 **Mobile Legends: Bang Bang**, а также в списках бана на регион ЕЕСА, 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 игроки, чей игровой аккаунт привязан к официальному серверу и соответствует требованиям разработчиков **Mobile Legends: Bang Bang**.



1.14. Игроки, когда-либо получавшие бан за использование сторонних программ (читов) на официальных серверах **Mobile Legends: Bang Bang** 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, необходимо использовать скриншоты и/или видео-фиксацию. Жалобы без доказательственной базы не рассматриваются.

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 и обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов Турнира. Если будет замечена публикация/утечка конфиденциальной информации, то нарушитель получит бан, а команда техническое поражение.

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 победившая команда должна опубликовать результат в комментариях на странице матча.

1.18.1. Длительность одного Bo1 матча - 30 минут, Bo3 матча - 90 минут. По истечению данного времени, если участники матча не предоставили скриншот с результатом в комментариях к матчу, одному из участников грозит Техническое поражение.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа:

- **Этап №1 – Национальные квалификации**

В рамках этого этапа будут проведена квалификация.

Формат: Single Elimination, система Bo3.

- **Национальная квалификация:** 3 февраля, начало в 18:30.



- **Этап №2 – Региональный этап**

В рамках этого этапа, наша сборная будет играть против нашего региона центральной Азии

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 10 минут.

3.2.2. Если команда не явилась в течение 10 минут, а один и более игроков отсутствуют, ей присуждается техническое поражение. На этапе квалификаций 10 минут учитываются в 1 раунде с 18:30 до 18:40 по часовому поясу Казахстана, последующие 10 минут (после 1 раунда) учитываются с момента, как капитан первым



написал противникам. Капитан обязан связываться с командой только тогда, когда противник появился в сетке. Писать предположительным противникам - запрещено. Противник утверждается только тогда, когда капитан отправил результаты и его команду продвинули в сетке дальше. 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. Замены и участие игроков

- 3.3.1. Замены разрешены только в случае, если запасной игрок был заранее зарегистрирован в составе команды (максимум 1 запасной игрок).
- 3.3.2. Один игрок может участвовать в турнире только с одного игрового аккаунта.
- 3.3.3. Все игроки команды должны иметь **минимально 15-й уровень** на момент регистрации в турнире.

3.4. Поведение игроков и никнеймы

- 3.4.1. Все участники обязаны соблюдать принципы честной игры и спортивного поведения.
- 3.4.2. Никнеймы, аватары, теги и названия команд должны соответствовать нормам цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных или запрещенных выражений. В противном случае игрок может быть дисквалифицирован.
- 3.4.3. Запрещено использовать в никнейме рекламу спонсоров, букмекерских контор или игорных сайтов. Организаторы могут потребовать изменить никнейм, если он противоречит правилам турнира.

3.5. Запрещенные действия

- 3.5.1. Запрещено использование скриптов, программного обеспечения, изменяющего внутриигровую механику, а также намеренное использование багов/ошибок игры для получения преимущества.
- 3.5.2. Судья имеет право остановить игру, если заподозрит игрока в нечестной игре, и вызвать его на видеозвонок в [Discord](#).
- 3.5.3. Игрок обязан запустить программное обеспечение, предложенное судьей, и продемонстрировать экран в [Discord](#) для проверки на запрещенное ПО.
- 3.5.4. Команда, обвиненная в нечестной игре, не может начинать следующий матч без разрешения судьи.

3.6. Запись экрана

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



смартфона.

3.6.2. 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

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

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

3.7. Подача протестов

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

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

3.7.3. Протест может подать только проигравшая команда.

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

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

3.8. Дополнительные условия

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

3.8.2. 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.

3.9. Требования к участникам в стадии плей-офф

В стадии **плей-офф** все участники обязаны находиться в официальном [Discord](#)-канале и играть со включенной **веб-камерой**, чтобы их лицо было отчетливо видно. Камеру можно использовать как через **компьютер**, так и через **мобильный телефон**. Отказ от выполнения данного требования может привести к **техническому поражению** по решению судей.



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. Для подтверждения необходимо сделать скриншот диалога с капитаном вражеской команды с видимым временем, а также скриншот с сервера, подтверждающий неявку игроков.
- Введение в заблуждение или обман судьи.

4.2. Формат квалификаций

4.2.1. Основные настройки

- Пользовательский режим — выбор героя.

4.2.2. Очередность создания лобби и выбор сторон

- Команда, которая выше по сетке, располагается на Синей стороне.
- Право первого бана/пика принадлежит Синей команде.
- В случае матчей формата ВоЗ после каждой игры стороны меняются.

4.2.3. Лобби игр

- Команда, которая выше по сетке, самостоятельно создаёт игровое Лобби (пользовательский режим/выбор героя).
- После окончания игры в течение 5 минут капитаны команд обязаны опубликовать результаты в комментариях на странице матча, предоставив скриншот экрана. Скриншот должен включать внутриигровую статистику: пик персонажей, количество убийств, смертей, золота и предметы в инвентаре персонажей (Табуляция).

4.2.4. Все матчи проходят с использованием площадки [BIGPLAY.GG](https://bigplay.gg)



- На стадии квалификации за 10 минут до начала матча, на сайте появится сетка, участники связываются с противником через опубликованный список контактов в дискорд сервере, в канале «анонсы» и присылают скриншот результатов в канале «итоги матчей» на дискорд сервере.
- Со стадии плей-офф матчи проводятся с помощью турнирного лобби, участники будут добавлены в кэпчаты на дискорд сервере.
- Если первый матч завершился раньше запланированного времени, следующий матч может начаться раньше. Игроки должны быть готовы приступить к матчу сразу после появления доступа к лобби (ссылка на него также будет отправлена на почту).
- Обязательным условием является присутствие всех 5 игроков команды в лобби матча на сайте BIGPLAY.GG

4.3 Выбор сторон

- Во всех играх после первой карты, выбор стороны будет принадлежать проигравшей команде предыдущей игры. Выбор стороны для матчей серии (ВОЗ) будет определяться между играми после игры №2. Команды с выбором стороны для соответствующей Игры (проигравшая команда предыдущей Игры), будут иметь 5 минут после уничтожения базы, чтобы выбрать свою сторону для следующей игры.

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.GG. 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 игры

6.1. Настройки игрового лобби:

- Режим игры: **Пользовательский**
- Карта: **Классическая 5v5**

6.2. Запрещённые герои

- Герои, запрещенные организаторами или патчем, не могут быть выбраны.

6.3. Прочие настройки

- Лобби создаётся командой, расположенной **выше по сетке**.
- Стороны распределяются согласно **турнирному формату**.

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.
- Введение 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

