20th Asian Games
Aichi-Nagoya 2026

20th ASIAN GAMES 2026 - Квалификация Таджикистан

Mobile Legends: Bang Bang – Основные правила

2026 год

TESF
TAJIKISTAN ESPORTS FEDERATION

1. Общие положения.

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

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

1.2**.** К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся гражданами Республики Таджикистан, достигшие 18-летнего возраста. Победитель национального отбора (1-е место) получает право представлять Таджикистан на региональных квалификациях и LAN-финале **AG 2026**. Участник, занявшая 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 TESF. В случае отказа от подписания победитель теряет право представлять Таджикистан, и его место занимает команда, занявшая 2-е место. Если от подписания договора отказываются и 1-е, и 2-е места, TESF 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 TESF, 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,** TESF. 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 TESF. 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 TESF 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 EECA, 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:** 16 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 Таджикистана, 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. TESF 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 Bo3 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

- 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 (BO3) 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** TESF, 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 TESF (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 TESF – 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 TESF – 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** TESF. В случае, если нарушение не предусмотрено данным разделом, решение о санкциях принимается на основании дисциплинарного регламента, а также на усмотрение администрации и представителей TESF.

Администрация TESF 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 TESF.

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