



**РЕГЛАМЕНТ MCC SEASON 3:  
ЗАКРЫТЫЕ И ОТКРЫТЫЕ КВАЛИФИКАЦИИ**

**MLBB Continental Championships 2024**  
**Season 3**  
**Rulebook**  
**Open Qualifiers (OQ)**  
**Closed Qualifier (CQ)**

**MLBB Continental Championships 2024**  
**Season 3 (Третий сезон)**  
**Правила**  
**Открытые Квалификации (ОК)**  
**Закрытая Квалификация (ЗК)**

## 1. Introduction

Welcome to **Mobile Legends: Bang Bang Continental Championships 2024 (MCC) Season 3**.

This official rules document aims to describe the entire regulation regarding **Open Qualifiers (OQ)** and **Closed Qualifiers (CQ)** for the tournament **Mobile Legends: Bang Bang Continental Championships 2024 Season 3**. In case of any ambiguity/confusion, Russian Version of the current **Rulebook** should be considered valid.

Related links:

<https://vk.com/mlbbsports> - main Esports Community  
<https://discord.gg/zuWfyVnMM7> - MCC Discord channel  
[MCC 2024 OQ registration guide](#)- How to register

## 2. Structure and Schedule

### 1) Definitions

- Game. An instance of the competition on the map designated by MCC, which is played until a winner is determined by one of the following methods, whichever occurs first: (a) completion of the final objective (destruction of a base), (b) Team Surrender, (c) Team Disqualification, or (d) MCC Operating Committee deems a team has won.
- Match. A set of Games that is played until one Team wins a majority of the total Games (e.g., winning two Games out of three ("BO3"); winning three Games out of five ("BO5"); winning four Games out of seven ("BO7")). The winning team will either receive a win tally in a league format or advance to the next round in a tournament format.

### 2) Tournament format and schedule

- **Qualifiers consists of two consecutive stages - Open Qualifiers and Closed Qualifier.**
- There will be 2 separate Open Qualifiers conducted on **Feb 24-25, and March 2-3**, respectively. Each Open Qualifier will have separate registration. Teams that lost in the Open Qualifier, can compete in the next one.

## 1. Вступление

Добро пожаловать на **Mobile Legends: Bang Bang Continental Championships 2024 Season 3 (MCC) - Сезон 3**.

Этот официальный документ представляет собой регламент, который призван описать все правила **Открытых Квалификаций и Закрытой Квалификации** в рамках турнира **Mobile Legends: Bang Bang Continental Championships 2024 Season 3**.

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

Связанные ссылки:

<https://vk.com/mlbbsports> - основное киберспортивное комьюнити  
<https://t.me/mlbbsports> - основное киберспортивное комьюнити  
<https://discord.gg/zuWfyVnMM7> - канал MCC в Discord  
[MCC 2024 OQ registration guide](#) - как зарегистрироваться

## 2. Структура и расписание

### 1) Определения

Игра. Соревнования на карте, определенной MCC, которое проводится до тех пор, пока победитель не будет определен одним из следующих методов (в зависимости от того, что произойдет раньше): (a) достижение конечной цели (уничтожение базы противника), (b) добровольное признание поражения командой, (c) 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 - **Открытых Квалификаций и Закрытой Квалификации**, следующих друг за другом.

В рамках турнира будет две отдельных Открытых Квалификаций, которые пройдут **24-25 Февраля** и **2-3 Марта**, соответственно. Регистрация на каждую из Открытых Квалификаций также будет

- **3-4 best teams from each Open Qualifier will advance to Closed Qualifier to be conducted on March 9-10th.** The numbers of teams advancing from each Open Qualifier to the Closed Qualifier can change. Several teams can be invited to the Closed Qualifier directly based on their competitive results..

#### Schedule

Registration for Open Qualifier #1:

**Feb 15 (0:00 GMT+3) - Feb 24 (10:59 GMT+3).**

Registration for Open Qualifier #2:

**Feb 15 (0:00 GMT+3) - Mar 2 (10:59 GMT+3).**

Tournament dates:

- **Open Qualifier #1 (Feb 24-25):**

**24.02 (Saturday), 11:00 GMT+3 - check-in (ready check),**

**24.02 (Saturday), 12:00 GMT+3 - gameday start**

**25.02 (Sunday), 13:00 GMT+3 - gameday start**

- **Open Qualifier #2 (Mar 2-3):**

**02.03 (Saturday), 11:00 GMT+3 - check-in (ready check),**

**02.03 (Saturday), 12:00 GMT+3 - gameday start**

**03.03 (Sunday), 13:00 GMT+3 - gameday start**

- **Closed Qualifier (Feb 24-25):**

**09.03 (Saturday), 13:00 GMT+3 - gameday start,**

**10.03 (Sunday), 13:00 GMT+3 - gameday start**

#### **Open Qualifiers format (#1: Feb 24-25, #2: Mar 2-3)**

- Here you will find registration [Guide](#)
- Teams can register for **two separate Open Qualifiers** up to 512 teams each. Teams that lost in Open Qualifier, can register and participate in the next Open Qualifier.
- Both Qualifiers take place two days each.

проведена отдельно. Команды, которые проиграли в одной из Открытых Квалификаций, могут принять участие в следующей.

**Три-четыре лучшие команды из каждой Открытой Квалификации пройдут в Закрытую Квалификацию,** которая состоится **9-10 Марта.** Количество команд, которые проходят в Закрытую Квалификацию, может измениться. Несколько команд могут быть приглашены в Закрытую квалификацию напрямую, исходя из их спортивных достижений.

#### Расписание:

Регистрация на Открытую Квалификацию #1:

**15 февраля (0:00 GMT+3) - 24 февраля (10:59 GMT+3)**

Регистрация на Открытую Квалификацию #2:

**15 февраля (0:00 GMT+3) - 2 марта (10:59 GMT+3)**

#### Даты турнира:

**Открытая квалификация #1 (24-25 февраля):**

**24.02 (Суббота), 11:00 GMT+3 - проверка готовности,**

**24.02 (Суббота), 12:00 GMT+3 - начало матчей**

**25.02 (Воскресенье), 13:00 GMT+3 - начало матчей**

**Открытая квалификация #2 (2-3 марта):**

**02.03 (Суббота), 11:00 GMT+3 - проверка готовности,**

**02.03 (Суббота), 12:00 GMT+3 - начало матчей**

**03.03 (Воскресенье), 13:00 GMT+3 - начало матчей.**

**Закрытые квалификации:**

**9.03 (Суббота) - 13:00 (GMT+3) - начало матчей**

**10.03 (Воскресенье) - 13:00 (GMT+3) - начало матчей**

**3) Формат Открытых Квалификаций (#1: 24-25 Февраля, #2: 2-3 марта)**

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

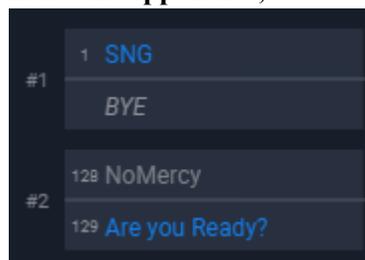
Команды могут зарегистрироваться и принять участие в **двух Открытых Квалификациях**, до 512 команд каждая.

Игры каждой из Открытых Квалификации проводятся в течение двух дней.

Команда, проигравшая во время Открытой Квалификации, может зарегистрироваться и принять участие в следующей квалификации.

Команды и игроки, победившие в рамках своей Открытой Квалификации, не могут принимать участие в следующих квалификациях. При нарушении этого правила команда и игроки

- Teams and players that won the Open Qualifier they participated in, cannot take part in the next Open Qualifiers. In case of violation, the teams and players will be punished, including the long-time suspension from the MCC tournament.
- **Open Qualifications Format (identical for each of the two qualifiers): Single Elimination (BO1, elimination after the first loss, 512 teams max).**
- **Top-8 teams from Game Day 1 advance to the Double Elimination bracket (BO3, elimination after two losses, 8 teams max), which will be played the next day, on Sunday. The teams which advances based on Game Day 1 results should immediately contact the organizers.**
- **The Game Day 2 matches (Double Elimination bracket) will be in BO3 format. 3-4 best teams will advance to the Closed Qualifier.**
- **Lobby: Draft Pick, 5v5.**
- **Server and side selection:**
  - Lobby server is RU (Moscow), or any other in case teams reach a **mutual agreement**.
  - Team, that is placed higher in the tournament bracket, **creates lobby and plays blue side (First pick). For example, in the case below teams SNG and NoMercy host the lobby and invite the opponents;**



- **If a team cannot create a lobby with RU (Moscow) server, opponents have to create and host such lobby.**
- If the game has started, and either team has a reason to believe the server is not RU (Moscow), this team can request a rehost (game remake), but only in the very beginning of the game and according to the strict rules of the rehost/remake stipulated in Chapter 4.

могут быть наказаны, в том числе вплоть до отстранения от участия в турнире МСС на длительное время.

**Формат Открытых Квалификаций (одинаков для каждой из двух квалификаций): Single Elimination (BO1, «выбывание после одного поражения», 512 команд максимум).**

Топ-8 команд первого игрового дня проходят в сетку Double Elimination (BO3, «выбывание после двух поражений», 8 команд максимум), которая будет сыграна на следующий день. Команды, прошедшие по итогам первого игрового дня, должны незамедлительно связаться с организаторами турнира.

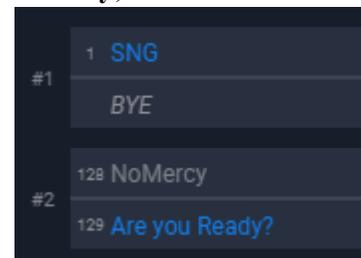
Матчи второго игрового дня будут проходить формате BO3. 3-4 лучшие команды проходят в Закрытые Квалификации:

**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.

**4) Формат Закрытой Квалификации (9-10 марта)**

Сетка турнира-

**+** Closed Qualifiers MLBB Continental Championships Season 3

### **Closed Qualifier format (Mar 9-10)**

- Based on the results of the Open Qualifiers and the results of other tournaments and the League's best interests, 8 best teams will take part in the Closed Qualifier.
- Several teams can get direct invites to the Closed Qualifier.
- The Closed Qualifier games will take 2 days.
  
- **Closed Qualifier Format: Double Elimination for 8 teams, all matches BO5.**

Matches will be played in a follow-by mode (i.e. the match can start earlier than the planned time if the previous matches in the bracket are finished). The first game of the Game Day will start according to the schedule at 13:00 GMT+3. The following matches will start in 15 minutes after the previous matches in the bracket are concluded. MCC administration can grant additional time or increased the time gap between the matches. The exact schedule and match distribution between days will be given to the teams later.

- **Lobby: Tournament Lobby, 5v5, 5 bans from each side.**
- **Server and side selection:**

Default Server: RU (Moscow), a different server can be selected if teams reach mutual agreement.

The side selection for the first game will be known by the teams at a later date. After the first game, the losing team chooses a side.

### **Qualification results**

2-4 best teams in the **Closed Qualifier** will receive a slot in the **MLBB Continental Championships 2024 Season 3 (MCC Season 3)**. Exact number of the team slots will be finalized and announced at a later date.

## **3. Teams and players**

### **1) General Rules**

- Additional special characters in team names, logos or player names (including underlines, slashes, etc.) Team names, logos and player names may not contain: vulgarity or obscenity; names associated with characters from Mobile Legends: Bang Bang or other such characters; or other content that could be misleading or offensive to specific parts

По итогам Открытых Квалификаций и результатам других турниров и интересов МСС, будет отобрано 8 команд, которые примут участие в Закрытой Квалификации.

Несколько команд могут быть приглашены организаторами в Закрытую Квалификацию напрямую.

Игры Закрытой квалификации проводятся в течение двух дней.

**Формат Закрытой Квалификации: Double Elimination на 8 команд, все матчи BO5.**

Матчи проводятся по системе follow-by (т.е. матч может начаться раньше запланированного времени, если предыдущий матч закончится раньше)

Первая игра дня начнется по расписанию в 13:00 GMT+3. Следующие матчи начнутся после окончания предыдущего (follow-by). Второй и последующие матчи начнутся через 15 минут после окончания обеими командами встречи предыдущего матча. По решению администрации МСС время между матчами может быть увеличено.

Точное расписание и распределений матчей по дням будет доведено до сведения команд.

**Формат лобби: Турнирное лобби, 5 на 5, 5 Банов с каждой стороны.**

**Сервер и выбор стороны:**

Сервер по умолчанию: RU (Москва), возможна игра на другом сервере по соглашению сторон.

Правила выбора стороны на первую карту будут доведены до сведения команд отдельно. После первой карты сторону выбирает проигравшая команда.

**Итоги квалификаций**

2-4 лучшие команды по итогам **Закрытой квалификации** получают места в Регулярном Сезоне **MLBB Continental Championships 2024 Season 3 (MCC Season 3)**. Точное количество команд, получающих места, будет уточнено позднее.

В случае если команда, прошедшая в CQ/Regular Season, 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 МСС.

## **3. Команды и игроки**

of the audience, like political statements or affiliation. Special characters in in-game player names may contain special characters and a non-standard font, but only during the Open Qualifiers.

- Each team is required to maintain the following during the entirety of the Qualifiers:
- Requirements:
  - Not less than five (5) Players for their starting lineup ("Starters")
  - Maximum of two (2) substitute Players ("Substitute")
  - In case of qualifying to Closed Qualifier through Open Qualifier, the players of this roster that played at least 1 game are considered Initial Roster.
- Roster changes:
  - After Open Qualifier and before Closed Qualifier, as well as after the Closed Qualifier and before the Regular Season, each team has a chance to change their rosters, **a maximum of 2 players can be changed/added for each team between each stage of the tournament.**
  - Any player change request should be approved by the official and must be submitted with all the required information.
  - **Important:** At least 3 players from the Initial Roster (the roster that qualified to Closed Qualifier with at least 1 game played for each player during the Open Qualifier) should always remain on the team.
  - At the sole discretion of the referee, a team may be given the option of substituting for match days of the tournament in case of force majeure.
- Requirements for participants of the Open Qualifier
  - Fill out the form for the team on Battlefy.
- Requirements for participants of the Closed Qualifier: Fill in the Google form, which will be sent by the tournament organizer to the team captains.
- Players are only allowed to be on a single team simultaneously. Additionally, teams and active players from those teams, who already advanced to Closed Qualifier are not allowed to participate and compete for another slot to the Closed Qualifier.

### Game platform (device)

Playing from a PC is a severe violation of tournament rules. Teams featuring players who play the game using PC, will be disqualified. Starting

### 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 МСС оставляет за собой право отстранить команду от участия в турнире, 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:

В перерыве между Открытыми и Закрытой квалификацией, а также в перерыве между Закрытой Квалификацией и началом Регулярного сезона, каждая команда имеет возможность изменить свой состав.

**Максимум 2 игрока могут быть изменены/добавлены для каждой команды в период между Открытой и Закрытой квалификациями, а также между Закрытой квалификацией и Регулярным сезоном.**

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

from Closed Qualifier, players can no longer play on tablets, only mobile devices will be allowed.

### **Player Eligibility**

#### Player Age

No Player will be considered eligible to participate in any MLBB Continental Championships competition before having **lived full 15 years** on the date of their first match within MCC tournament (including stage of Open/Closed Qualifiers). The team must present the original copy of the players' identity document or passport, issued in their country of birth, to testify that the players have reached the required age to participate in the competition. Any other certifications are invalid.

#### Regional Residency Requirement.

Team Formation. **At least three (3) out of the five Players on the starting lineup of a Team are required to be Citizens of the countries or regions** where the MLBB Continental Championships competitions are held (to be a 'resident'). A team is allowed to have no more than two (2) non-resident players. At least 1 substitute should also be a resident of the EECA region.

- Countries and Regions. Georgia, Ukraine, [CIS Region](#)
- Residency. A Player is considered a "Resident" if the Player is a lawful permanent resident in the region or country and/or a holder of ID cards of the region or country upon the legal status in that region or country.
- Single Residency Status. A Player may only be a Resident of a single region at any point in time.

#### Match preparation process

Before match start, please make sure that:

- Your game equipment and advices are in good state and operating as expected;
- The match was created using the right lobby settings,
- All players are allowed to participate,
- All players are registered for respective teams,
- All players are not banned from participating in the tournament.

Игрок, у которого уже есть слот в регулярный сезон МСС, не может участвовать в ОК/ЗК. Но игрокам, которые прошли в Регулярный сезон после Квалификаций, не запрещается менять команду.

**Важно:** В команде всегда должно оставаться не менее 3 игроков из Оригинального состава (состава, который прошел отбор в Закрытую квалификацию или получил туда приглашение), 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 МСС (включая этап Квалификаций), имеют право принимать участие в каких-либо соревнованиях MLBB Continental Championships. Команда должна 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.

Требования к резидентству (гражданству) игроков

All communication with the organizers and referees is done in the official Discord Channel of the tournament. Communication with the opponent is done on the Battlefy, on the page of the respective match.

Player are expected to create the game lobby for BO1 matches themselves. The team located higher in the tournament bracket should create the lobby and play blue side (FP, first pick). Each round should take 1 hour maximum.

Waiting time for an opponent - not less than 15 minutes for the first round. In the next rounds - not less than 10 minutes starting from the message time on Battlefy in teams' chat. The referee can increase the waiting time.

After the match is played, the referee should confirm the results with the winning teams on the platform. The winning team should confirm the result on the Battlefy platform, attaching a post-game lobby screenshot. The referee can disqualify the teams if the match results are not reported, or if the score was submitted incorrectly or without proof (screenshots).

The teams are not allowed to refuse to be broadcasted on the official channels, and are not allowed to choose how and which match will be broadcasted. MCC administration can prohibit streaming the OQ/CQ. Only selected streamers, producers and referees are allowed to be spectators. Inviting and having non-sanctioned personas in the lobby will be punished.

**Players are strictly prohibited from viewing broadcasts of their games during a match. This rule goes into effect the moment the lobby starts loading into the game, includes any pauses in the middle of gameplay, and lasts until the game officially ends and the final score screen is displayed. Broadcasts, as defined for our purposes, include live video streams (including, but not limited to, broadcast platforms such as Twitch, YoutubeLive, etc.), live chat (including, but not limited to, Twitch chat), and text broadcasts. The MCC administration recognizes that players cannot have the intention of cheating when watching broadcasts; the administrator has no way to accurately determine what the player's intentions were when watching the broadcast of the current game. Therefore, any players found to be breaking this**

**Состав команды.** По крайней мере, **три (3) из пяти игроков в Стартовом составе команды должны быть гражданами стран или регионов**, где проводится MLBB Continental Championships (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 MLBB Continental Championships.

**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. Матч настроен с правильными настройками лобби (для открытых квалификаций);
3. Все игроки имеют право участвовать;
4. Все игроки зарегистрированы в своих соответствующих командах;
5. У участников нет запретов для участия в турнире.

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

Игроки должны сами создать лобби для проведения BO1 матчей. **Команда, расположенная выше в турнирной сетке, должна создать лобби и играть на левой стороне (Первый Пик, ФП).** 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**

rule will be punished. The severity of the punishment will depend on the discretion of the administration.

## 4. Game rules

### Game Restart

- Players may need to restart a game in case of technical difficulties. For example, if players see an unreasonably high ping **in the very beginning of the game** and suspect wrong server was assigned, they may request a restart.
- To do this, the team which faced problems **on game start must instantly**:
  - Take screenshots as a proof of high ping/disconnect.
  - Inform opponents in the All-chat that a team wants to use its restart right.
  - Give up in the game before the timer of 01:30.
  - Recreate the lobby.
  - In case of restart, same heroes, emblems and battle spells have to be chosen by both teams.
- **Each team only has 1 restart for each game. Restart is not possible, if the game has progressed to a point of significant interaction between the games.**

### In-game Pauses

- During Open Qualifiers, **in-game pauses are not allowed (except those to request a game remake)**.
- In closed qualifications, pauses are allowed at the discretion of the match referee. The only acceptable reasons for a pause are the following:
  - Complete disconnections
  - Complete or partial loss of control of the hero due to delay
  - Severe lag causing input lag (Lag must be actually noticeable by players and will be observed by judges to determine its legitimacy. Simply increasing the amount of lag on the game interface is not an accurate indication that the player actually has lag problems)
  - Delays when entering data from the phone or drop in FPS
  - In-game MLBB errors (Emblem errors (only at the beginning of the game)
  - Spell errors (early game only)

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 МСС. Администрация МСС 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 МСС 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. Суровость наказания будет зависеть от усмотрения администрации.**

## 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, испытывающая технические проблемы, **должна незамедлительно на старте игры:**

- There is a problem with the voice chat provided by the organizers.
  - It is not possible to reschedule the game during the Open and Closed Qualifiers at the request of the players. To postpone the game, the consent of all interested parties is required - both teams and the Tournament administration

#### Post-game process

- The MCC official confirms and records the result of the game.
- Players report any problems to the MCC official.
- Matches won due to disqualification of the opposing team will be reflected with the minimum score that one team will need to win the match (e.g. 1-0 for BO1 matches, 2-0 for BO3 matches, 3-0 for BO5 matches). No other statistics are kept for lost matches.

#### Post-match process

- An MCC official will confirm and record the result of the match.
- In cases where breaks or delays between matches and games are necessary, the referees will inform the respective team managers as soon as possible. The information will also be given to the teams as soon as possible.
- Players will be informed of their current position in the competition on the tournament platform, including their next scheduled Match.
- Players can dispute the result of the game only within 10 minutes after the end of the match, including the case when the incorrect result was scored.

### 5. Rules of conduct

A team or a player can be disqualified from the Tournament if:

1. Insults or any racist statements towards opponents, teammates and other participants of the Tournament, e.g. referees, commentators, etc.
2. Unsportsmanlike conduct (e.g. disrupting matches).
3. Misleading or deceiving the referees.
4. Team is registered under a name that is either copyrighted or misleading.
5. Ringing - Playing under another Player's account or soliciting, inducing, encouraging or directing someone else to play under another Player's account.
6. And also in other cases that the MCC administration considers to be a manifestation of unsportsmanlike behavior.

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.** После рехоста драфты должны оставаться такими же.

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, по усмотрению Администрации может быть запрошен рехост.

#### 2) Внутригровые паузы

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

В закрытых квалификациях паузы допускаются на усмотрение рефери матча. Единственными приемлемыми причинами для паузы являются следующие:

1. Полные разъединения
2. Полная или частичная потеря управления героем из-за запаздывания
3. Сильный лаг, вызывающий задержки ввода (Лаг должен быть действительно ощутим игроками и будет наблюдаться судьями для определения его легитимности. Простое увеличение количества задержек на игровом интерфейсе не является точным признаком того, что у игрока действительно есть проблемы с задержкой)
4. Задержки при вводе данных с телефона или падение FPS
5. Внутриигровые ошибки MLBB (Ошибки эмблем (только в начале игры)
6. Ошибки заклинаний (только в начале игры)
7. Проблема с голосовым чатом, предоставленным организаторами.

Перенос игры в течение Открытых и Закрытых квалификаций по желанию игроков невозможен. Для переноса игры необходимо

For obscene language and insults towards opponents, tournament organizers or tournament partners in interviews, social networks, in all chats, Battlefy chat, Discord channels, on your broadcasts on Youtube and other platforms, etc. team may be punished up to and including disqualification from the tournament and a ban at tournaments with Moonton support.

Teams found to be cheating, unethical behavior, gaining any form of unfair competitive advantage, abusing bugs, or using unauthorized software will have all affected Matches voided.

The administration will have complete discretion and final say on what constitutes fraud. In extreme cases and at the discretion of the Administration, cheating may result in immediate disqualification of the team from the Tournament or even exclusion from participation in future Tournaments. Macroscripts are strictly prohibited (including any MLBB configuration files, third party programs or scripts that allow multiple keystrokes to be entered into the game client with a single keystroke or without any human intervention at all).

## 6. Penalties.

Upon discovery of any Team Member committing any violations of these Rules, the MCC Committee may, without limitation of its authority, issue the following penalties:

1. Verbal or written warning(s);
2. Deprivation of the right to choose a side in the current or future game(s);
3. Defeat on the map;
4. Suspension from the game;
5. Disqualification(s);
6. Any other penalty deemed necessary by the management of the MLBB Continental Championships 2024.

An MCC official has the right to issue a statement that a team and/or team member has been disciplined. Any team member and/or team that may be mentioned in such statement hereby waive any right of action against MCC, Moonton, and/or any of their parents, subsidiaries, affiliates, employees, agents or contractors. Teams participating in the tournament automatically agree to these rules.

Players who have been banned by the game publisher or who have been banned from MLBB will not be allowed to participate in the competition. If a banned player is found to be participating in the tournament, the team will be disqualified.

согласие всех заинтересованных сторон - обеих команд и администрации Турнира.

## 3) Послеигровой процесс

Официальное лицо МСС подтверждает и записывает результат игры.

Игроки сообщают официальному лицу МСС о любых проблемах.

Матчи, выигранные по причине дисквалификации команды противника, будут отражены с минимальным счетом, который потребуется одной команде для победы в матче (например, 1-0 для матчей БО1, 2-0 для матчей БО3, 3-0 для матчей БО5). Никакой другой статистики по проигранным матчам не ведется.

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 МСС 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;

## 7. Spirit of the Rules

### Finality of Decisions

All decisions regarding the interpretation of these rules, player eligibility, scheduling and staging of the MCC, and penalties for misconduct, lie solely with MCC, the decisions of which are final. MCC decisions with respect to these Rules cannot be appealed and shall not give rise to any claim for monetary damages or any other legal or equitable remedy.

### Rule Changes

These Rules may be amended, modified or supplemented by MCC, from time to time, in order to ensure fair play and the integrity of MCC.

The administration has the right to amend, remove, or otherwise change or overrule the rules described above to make the competition as fair as possible. The head admin has the right to overrule any statement of the rules described above or the decision made by the tournament administrators. The instructions of administrators should always be obeyed and followed. Failure to do so may result in penalties. Tournament Administration will make all decisions in accordance with the provisions of these regulations and will bring them to the attention of the Participants, escalating key issues to administrative leads if necessary. Official channels of communication during the Tournament include the game Lobby, Discord, Battlefy chat or direct personal communication between Managers/players and Tournament Administration. Discussion in All Chat should be kept to a minimum. In case of dispute, the Tournament Administration will be responsible for making a decision. Decisions on all disputes are final and not open to further appeal.

Voice conversations recording and/or publication of the conversations with admins and/or opponents without their permission is strictly forbidden (in case of violation, the team is blocked from all tournaments held by FISSURE/organized by Moonton for at least 6 months)

**If you still have any questions, we recommend that you join the [Discord](#) server and ask your questions there!**

6. А также в других случаях, которые администрация MCC 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, Комитет MCC может, без ограничения своих полномочий, вынести следующие наказания:

1. Устное или письменное предупреждение (предупреждения);
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 MLBB Continental Championships 2024.

Официальное лицо MCC 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 МСС, 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 МСС, а также наказаний за неправомерные действия, принимаются исключительно судьейской коллегией МСС, решения которого являются окончательными. Решения МСС 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 МСС в целях обеспечения честной игры и целостности МСС. 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 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 МСС 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 FISSURE/ 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!**