Регламент турнира "ARCFOX TOURNAMENT" по игре "PUBG MOBILE"

1. Общие положения

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течении 10 рабочих дней после окончания турнира.

1.2. Менеджмент турнира осуществляется представителями организации "ARCFOX"

1.3. Организацией и проведением турнира занимается судейская коллегия, которая принимает решения согласно данных правил. Если ситуация не описана в правилах, главный судья турнира может принимать решение на свое усмотрение, если это гарантирует честную игру.

1.4. Судьи могут принять решение о переигровке любого матча.

1.5. Все принятые решения судьями турнира являются окончательными и не подлежат протестам.

1.6. Организатор имеет не-эксклюзивные права на звук, изображения, включая но не ограничиваясь, использованием лиц и имен включительно: право на цитирование, копирование, использование, включительно но не ограничиваясь, для промо/рекламных/анонсирования шоу программ; воспроизводить, модифицировать, адаптировать, публиковать, переводить, отображать, распространять, транслировать и передавать голос и изображение включая, среди прочего, имена в любой форме без предварительного уведомления или любой другой компенсации в любом виде участнику и/или игроку. Участник подтверждает, среди прочего, что он разрешает организатору использование изображения для создания шоу-программы и использование в рамках производства рекламных либо же других фото-, видео-, теле-, и других материалах, которые не повредят имиджу участника. Организатор имеет право на производство, дистрибуцию и использование описанных выше материалов на территории страны без исключения и не лимитировано по времени использования.

1.7. Любые наблюдатели, кроме официальных, ЗАПРЕЩЕНЫ.

1.8. Замены во время турнира разрешены только при одобрение администрации

Разрешается зарегистрировать 4х игроков основного состава, и одного игрока - запасного. Начиная с первого этапа, в котором команда зарегистрировалась в составе 5-х челов

Все игроки в составе Команды должны иметь аккаунт в PUBG MOBILE не ниже 35 уровня. Ранг каждого игрока в составе, должен быть не ниже Платина 5 в прошлом сезоне, и выше Золото 2 в нынешнем, в любом режиме (от третьего или от первого лица) на момент регистрации.

Тег игрока или его игровой псевдоним (далее «Тег игрока») должен состоять из названия Команды (либо сокращения или иного слова, представляющего название Команды) и имени игрока в формате «НАЗВАНИЕКОМАНДЫИМЯИГРОКА».

Например, если имя игрока «Alex» и он из команды «ARCFOX», его Тег игрока будет «ARCAlex».

1.9. Принимая участие в любой из активностей турнирного цикла участник соглашается на соблюдение данного регламента и правил турнира, и соглашается с тем, что в случае нарушения правил его лично, и его команду могут дисквалифицировать с турнира.

2. Информация о турнире

2.1. Общая информация о турнире.

ARCFOX TOURNAMENT - это регулярные турниры проводящиеся организацией "ARCFOX".

2.2. Призовой фонд

Призовой фонд турнира составляет 11 000 рублей

2.3. Подписки для участия:

1. ARCFOX Telegram - https://t.me/arcfox\_org

2. ARCFOX Instagram - https://instagram.com/arcfox\_org?utm\_medium=copy\_link

3. ARMENTI Telegram - https://t.me/armentiuz

2.4 Формат турнира

2.4.1. Отборочные этапы

1. 256 команд, 16 групп, с каждой группы проходит 8 команд.

2. 128 команд, 8 групп, с каждой группы проходит 8 команд.

3. 64 команды, 4 группы, с каждой группы проходит 8 команд.

2.4.2. Финальные этапы

1. Полуфинал. 32 команд, с каждой группы проходит 4 команды.

2. Финал. 8 команд + 8 приглашённых команд. 8 команд проходит на Гранд-Финал.

3. Гранд-финал. 8 команд + 8 приглашённых команд.

3. Участники

3.1. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами турнира.

В частности, вся информация, переданная организаторам турнира или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов турнира.

3.2. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к организаторам и судьям турнира, зрителям, а также к другим участникам турнира. В случае выявления неуважительного отношения к вышеперечисленным лицам, организаторы турнира вправе лишить команду дальнейшего участия в турнире.

3.3. Участники турнира обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

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

3.5. Для участия в Турнире, каждый игрок должен иметь: Активный и не ограниченный аккаунт PUBG Mobile. Зарегистрированную команду, состоящую из 5-х человек.

3.6. Допуск к участию: Игроки обязаны использовать только личные аккаунты, привязанные к их социальным учетным записям. Организация вправе запросить все данные, подтверждающие реальность привязки гражданина к его учетной записи в онлайн сервисах. Использование фейк-аккаунтов может привести к блокировке. Игровой никнейм должен соответствовать нормам этики и морали, не содержать в себе матерных слов, расовых оскорблений и т.д. Игрокам не разрешается использовать спонсоров в никнейме, рекламировать букмекерские или другие “игральные” сайты. Турнирный организатор может потребовать сменить игровой никнейм в случае, если он противоречит правилам и регламенту проведения турнира.

3.7. Игроки, когда-либо получавшие "Блокирование или заморозка учетной записи", не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с заблокированным аккаунтом - игрок будет ДИСКВАЛИФИЦИРОВАН с турнира, а команда получает техническое поражение во всех матчах, участие в которых принимал игрок с замороженной учётной записью.

3.8. Игроку запрещается вводить в заблуждение и обманывать судей турнира

4. Серверные настройки и игровая информация

4.1. Настройки сервера Количество команд, участвующих в Турнирной игре:

Количество команд: 16 команд

Максимальная количество игроков в команде: 5 игроков

Режим игры: от 1-го лица

Настройки лута: по стандартам PMCO

Карты в отборочных этапах:

Erangel / Miramar / Erangel

Карты на финальных этапах:

Erangel / Miramar / Sanhok / Erangel / Miramar / Erangel

5. Результаты матча и подсчет очков

5.1. Положение в группе определяется по сумме очков, набранных за все матчи.

Сумма очков — это набранные очки за убийства + за занятые места в каждом из матчей.

5.2. Количество очков за занятые места в матче:

1. 15 очков

2. 12 очков

3. 10 очков

4. 8 очков

5. 6 очков

6. 4 очков

7. 2 очков

8-12. 1 очко

13-16. 0 очков

5.3. Количество очков за убийство

Каждое убийство приносит команде 1 очко.

5.4. В случае если у двух или более команд равное количество очков, места распределяются по количеству убийств.

5.5. Процедуры после игры

5.5.1. Результаты. Официальные лица ARCFOX подтвердят и зарегистрируют все результаты турнирной игры и распределение очков.

5.5.2. Технические примечания. После каждой турнирной игры игроки будут выявлять любые технические проблемы вместе с официальными лицами ARCFOX

5.5.3. Время перерыва. В случаях, когда необходимы перерывы между играми или Организатор турниров считает их желательными, официальные лица ARCFOX будут сообщать капитанам команд о времени такого перерыва, и следующая турнирная игра начнется непосредственно по истечении времени такого перерыва.

6. Старт матча, обязанности команд, технические проблемы

6.1. В рамках первого этапа (отборочные), второго (финальный). За 10 минут до начала матча, данные от лобби вашей группы будет опубликованы в определённых группах.

6.2. У команд будет 10 минут на заход в лобби. Через 10 минут, игра стартует автоматически. Команды, которые не успели зайти в комнату, не будут допущены к матчу и получат 0 очков в общий зачет.

6.3. Команда может начать матч втроем, если у одного из игроков возникли проблемы. В случае неявки более чем одного человека, команда получит техническое поражение на этом матче и 0 очков в общий зачет.

6.4 В случае подозрения на нечестную игру, все участники команды будут обязаны включить опцию записи экрана перед стартом игр по просьбе судей.

Турнирный организатор имеет право затребовать предоставление записи от конкретного игрока или всей команды.

6.5. В случае дисконнекта одного из игроков во время матча, команда обязана продолжать игру в том составе, который у нее остался, если игрок не может вернуться в игру.

6.6. В случае если команда нашла ошибку в результате матча, она обязана предоставить реплей из этой игры и уведомить судей турнира после матча.

6.7. Рестарт сервера может быть инициирован только турнирным организатором, в случае обнаружения технических проблем, которые могут повлиять на конечный результат на карте.

6.8. Запрещено передавать доступ к игровому аккаунту, пароль от лобби или же другими способами привлекать людей, не задействованных в этом матче.

6.9. Запрещены любые персональные или же игровые трансляции, игроками или студиями без предварительного согласия главного судьи турнира.

6.10. Все претензии, связанные с нарушением правил игры во время матча, подаются в течение 60 минут после окончания матча к матчевому судье капитаном команды, другие жалобы рассмотрению не подлежат. Описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, скриншотом, в зависимости от самой проблемы. В противном случае сообщения не принимаются.

6.11. Запрещено использование любых программ, обеспечивающих преимущество перед другими игроками, либо же позволяющее модифицировать игровые файлы.

6.13. Использование любых программ не относящиеся к клиенту игры модификации, а также удаление файлов и другие манипуляции с клиентом приведут к ДИСКВАЛИФИКАЦИИ команды.

6.14. Использование багов игры строжайше запрещено. В случае если игрок попал в текстуры случайным образом, и ведет стрельбу по врагам, полученные очки за плейсмент и киллы, будут аннулированы, а команда получит штрафные санкции на усмотрение организаторов.

6.14.1. Использование Флаерганов ЗАПРЕЩЕНО.

6.15. Использование читов для: просмотра сквозь стены уменьшения разброса автонаведения и др. программ дающих преимущество над другими командами приведет к дисквалификации.

6.16 Для участия в турнире разрешено использование только мобильных устройств (телефоны) использование ПК эмуляторов и планшетов - строго ЗАПРЕЩЕНО!

6.17 Один человек с каждой команды должен записывать каждую карту, где хорошо должно быть слышан тимспик команды.

6.18 Участники турнира будут обязаны записывать каждую турнирную игру, при требовании администрации менеджер/капитан команды должен предоставить видео записи игроков.

7. Занятие лобби

7.1 Перед стартом матчей у участников будет ровно 10 минут чтобы зайти в лобби и занять свои места. Командам будут выделены места, в случае если команда находится не на своем месте в лобби, игроки данной команды будут исключены из лобби.

7.2 Команде, которая не успела вовремя занять свой слот - засчитывается неявка и дисквалификация.

8. Коммуникация с судьями

8.1. Все организационные, а также спорные вопросы решаются с судьей турнира посредством сообщений. Коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан команды. Описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду или скриншотом, в зависимости от самой проблемы. В противном случае сообщения не принимаются.

8.2. Общение участников с судьями и другими официальными лицами турнира происходит через официальный канал в дискорде https://discord.gg/avCUT79rdk

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

Оплата и налоги

Организатор турнира вправе удержать налоги от общей суммы выигрыша в соответствии с законодательством РУз.

Статья 377, Налогового кодекса Республики Узбекистан.

(https://lex.uz/ru/docs/4674893)