

## **1. Організатор турніру**

- 1.1 Організатором, Замовником та Виконавцем Турніру є:  
Товариство з обмеженою відповідальністю «Мережа Ланет» (далі – Організатор),  
Юридична адреса: 02140, м. Київ, вул. Ревуцького, 46  
код за ЄДРПОУ 40373986  
р/р 26002052665494 в ПАТ КБ «ПриватБанк», м. Київ, МФО 320649  
тел.: (044)500-03-03.
- 1.2 Участь у Турнірі є безкоштовною. Організатор Турніру не отримує винагороду від учасників за їхню участь у Турнірі.
- 1.3 Турнір проводиться у відповідності до вимог чинного законодавства України, не є лотереєю або азартною грою, а цей Регламент не є публічною обіцянкою гарантованої винагороди.

## **2. Загальні умови**

- 2.1 Назва турніру: «LANET PUBG SPRING CHALLENGE» (Далі – Турнір).
- 2.2 Турнір буде складатись з 2 відбіркового етапів та фіналу. Всі матчі будуть проходити в режимі реального часу online.
- 2.3 В першому етапі відборів всі команди будуть розділені на 4 відбіркові групи, максимум по 16 команд в кожній. З кожної буде відібрано 8 команд, які проходять в наступний раунд відбору. В другому етапі команди будуть розділені на 2 групи по 16 команд в кожній. З кожної буде відібрано 8 команд для участі в фінальному етапі.
- 2.4 Взяти участь можуть особи, що проживають на території України, окрім тимчасово окупованих районів Донецької та Луганської областей і АР Крим, а також громадяни України, що проживають за кордоном. Для підтвердження участі Організатор може запросити копії документів, що посвідчують особу учасника. У разі порушення або відмови надати підтвердження виконання цієї умови хоча б одним з учасників або запасних гравців, команда втрачає своє призове місце та винагороду за нього.
- 2.5 Мета проведення Турніру: розвиток дисципліни «PlayerUnknown's Battlegrounds» в Україні та популяризація кіберспорту на Ланет.TV.
- 2.6 Перед початком матчів основного Турніру, за рішенням Організатора, може проводитись шоу-матч. Результати шоу-матчу не будуть зараховані до залікового рейтингу, а також не враховуватимуться під час розподілу призового фонду. Правила та налаштування серверу для шоу-матча можуть відрізнитись від звичайних.
- 2.7 Максимальна кількість команд, що бере участь у Турнірі: 64.
- 2.8 Інформація про проведення Турніру розміщується на сайті Організатора <https://www.lanet.ua>, на сторінці Організатора у соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/>, а також інших сторінках Організатора.

### 3. Умови реєстрації та участі в Турнірі

- 3.1 Реєстрація команд відбувається за посиланнями <https://lanet.io/spreg>. Команда може зареєструватись лише один раз, усі подальші реєстрації не будуть враховуватись. До завершення реєстрації капітан може самостійно змінити вказані під час реєстрації дані.
- 3.2 Для успішної реєстрації капітан має заповнити всі поля, позначені як обов'язкові. Надання невірної або неповної інформації є підставою для відмови команді в участі. Подаючи заявку на реєстрацію, капітан має підтвердити власну згоду з положеннями цього Регламенту та ознайомити з ним учасників своєї команди.
- 3.3 До участі в Турнірі допускаються команди, що складаються не більше ніж з 5 (п'яти) учасників (капітана, 3 основних та 1 запасного гравців).
- 3.4 Період реєстрації: з 18:00 12 березня 2019 року за київським часом до 18:00 20 березня 2019 року за київським часом.
- 3.5 До участі в турнірі не будуть допущені команди, назви або логіни яких порушують морально-етичні норми. Також не будуть допущені учасники, що входять до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет. Зі списком можна ознайомитись за посиланням: <https://lanet.io/banlist>.
- 3.6 У випадку виявлення учасника заблокованого на турнірах від Мережі Ланет під іншим ніком або акаунтом, його команда дискваліфікується з Турніру та до її учасників можуть бути застосовані персональні штрафні санкції.
- 3.7 Для додаткового підтвердження участі в Турнірі Організатор має право використовувати зазначені при реєстрації канали комунікації зв'язку з командою (з капітаном або учасниками команди) до завершення терміну реєстрації.
- 3.8 Для участі в Турнірі буде відібрано 64 команди, які першими надішлють заявки на реєстрацію, у відповідності до часу подання й отримання заявок. Наступні команди, що йдуть після відібраних для участі в Турнірі, вважаються резервними та можуть замінити одну з команд-учасниць Турніру у випадку неявки, відмови або неможливості взяти участь в Турнірі.
- 3.9 До участі в турнірі допускаються власні команди Мережі Ланет, з правами аналогічними іншим учасникам.
- 3.10 Матчі кожної з груп відбуватимуться в один відбірковий день. Кожна з команд групи буде заздалегідь повідомлена про відбірковий день, через вказані при реєстрації канали комунікації.
- 3.11 В першому раунді всі команди будуть розбиті на 4 відбіркові групи, максимум по 16 команд у кожній групі і відіграють 5 матчів. 8 найкращих команд кожної з груп проходять в наступний етап відбору.  
В другому раунді відбору всі команди будуть розбиті на 2 групи по 16 команд у кожній і відіграють 5 матчів.  
До фінального етапу пройдуть по 8 команд з кожної групи другого раунду відборів, що посядуть найвищі місця в рейтингу своєї відбіркової групи.
- 3.12 Усім гравцям команд-учасників необхідно обов'язково долучитись до Discord-сервера <https://discord.gg/GQuAn7T>, щоб організатори могли зв'язатись з учасниками і надати необхідну інформацію про турнір.

- 3.13 Якщо з будь-яких причин команда не має змоги взяти участь в Турнірі, капітан команди має повідомити про це Організаторів через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T> до 15:00 ігрового дня за київським часом.
- 3.14 В день змагань капітан команди повинен з'явитись в Discord <https://discord.gg/GQuAn7T> не пізніше ніж за 2 (дві) години до початку матчу та зв'язатись з Організаторами.
- 3.15 Якщо команда хоче використати в матчі запасного гравця замість одного з активних, капітан команди має повідомити про це Організаторів у відповідній кімнаті Discord-сервера <https://discord.gg/GQuAn7T> з вказанням логінів запасного гравця та гравця, якого він замінить.
- 3.16 У випадку неявки команди на один з днів Турніру або на конкретні матчі, їй зараховується технічна поразка у всіх пропущених матчах.
- 3.17 Якщо перед стартом матчу на нього не з'явиться достатня кількість учасників команди, вона може починати турнір в неповному складі. Капітану необхідно заздалегідь повідомити про це Організаторів через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>

#### **4. Правила та дати проведення Турніру**

- 4.1 Для участі в матчах учасники зобов'язані мати активний PUBG-акаунт в сервісі Steam без активних блокувань.
- 4.2 Протягом всього турніру до складу команди можуть входити лише вказані під час реєстрації 4 (чотири) гравці та 1 (один) запасний. Гравці, логіни яких не відповідають вказаним під час реєстрації, або гравці, що скористались функцією зміни логіну, не будуть допущені до участі в турнірі.
- 4.3 Кожен гравець має використовувати останню публічну версію гри. Щоб мінімізувати затримки перед стартом Турніру, кожен гравець має заздалегідь оновити гру до останньої версії.
- 4.4 Організатор не несе відповідальність за технічні проблеми на стороні гравців (апаратні та/або мережеві). Матчі не будуть призупинятись або переноситись через технічні проблеми гравців.
- 4.5 Матчі можуть бути перенесені у випадках: масових проблем з підключенням у гравців, якщо вони відбулись до закінчення розігріву; проблем на стороні Організатора; відключення або технічних робіт на серверах гри.
- 4.6 Усі гравці команди повинні записувати повтори гри. За умов відсутності у гравця записаного повтору, судді можуть вирішувати спірні питання на основі повторів інших гравців (які можуть містити некоректну інформацію стосовно дій гравця).
- 4.7 Перша кваліфікація на турнір пройде 21-24 березня 2019 року. 21-22 матчі починаються з 19:00 за київським часом. 23-24 матчі починаються з 17:00 за київським часом. Кожного кваліфікаційного дня буде грати одна відбіркова група, по 5 матчів кожна.
- 4.8 Друга кваліфікація на турнір пройде 28-29 березня 2019 року, починаючи з 19:00 за київським часом. Кожного кваліфікаційного дня буде грати одна відбіркова група, по 5 матчів кожна.

- 4.9 Фінальний етап відбудеться 6-7 квітня 2019 року, починаючи з 1 за київським часом. Команди, що пройдуть до фіналу відіграють по 6 матчів кожного ігрового дня.
- 4.10 Після завершення кожного матчу команда отримує бали згідно зі здобутим ними місцем та сумарною кількістю вбитих усіма членами команди.
- 4.11 Вбивство противника одним з гравців команди винагороджується у 1 бал, що зараховується до залікового рейтингу команди.
- 4.12 Бали за здобуте місце в кожному матчі представлені в таблиці:

Місце	Бали	Місце	Бали
1	10	9	0
2	6	10	0
3	5	11	0
4	4	12	0
5	3	13	0
6	2	14	0
7	1	15	0
8	1	16	0

- 4.13 Команда-переможець та призери турніру визначаються згідно з сумою набраних балів за всі матчі Турніру. У разі отримання однакової кількості сумарних балів однією або більше командами, вводяться додаткові критерії визначення переможця:
- A. Кількість перших місць за матч, які займала команда;
  - B. Сумарна кількість вбивств, яку зробили всі члени команди за всі матчі;
  - C. Середнє місце команди після всіх матчів.
  - D. Позиція команди в останньому матчі.
- 4.14 Налаштування серверу:
- 4.14.1 Ігрові налаштування:
- 4.14.1.1 Регіон сервера: Європа (EU)
  - 4.14.1.2 Мапа: Ерангел
  - 4.14.1.3 Перспектива: від першої особи (First person play)
  - 4.14.1.4 Гравців: 80
  - 4.14.1.5 Людей в команді: 4 учасники (Squad)
  - 4.14.1.6 Погода: Сонячна (Sunny)
- 4.14.2 Ігролад:
- 4.14.2.1 Реанімування смертельно пораненого: Увімкнено
  - 4.14.2.2 Час реанімування смертельно пораненого: 10 секунд
  - 4.14.2.3 Шкода від смертельного поранення: 1x
  - 4.14.2.4 Шкода від дружнього вогню: 1x
- 4.14.3 Синя зона:

#### 4. 14. 3. 1

	Затримка	Очікування	Переміщення	ШЗС	Звуження	Розкид	Доля суші
Фаза 1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
Фаза 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
Фаза 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
Фаза 4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
Фаза 5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
Фаза 6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
Фаза 7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
Фаза 8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
Фаза 9	0	10	160	18	0.001	10	0

- 4.14.3.2 Загальний час раунду: 25 хвилин 50 секунд
- 4.14.3.3 Показати кінцеве розташування кола: Вимкнено
- 4.14.3.4 Коефіцієнт розташування кінцевого кола: 0%
- 4.14.3.5 Кінцеве розташування кола - місто: 1х
- 4.14.3.6 Кінцеве розташування кола - поле: 1х
- 4.14.3.7 Кінцеве розташування кола - гори: 1х
- 4.14.4 Червона зона:
  - 4.14.4.1 Використання червоної зони: Вимкнено
- 4.14.5 Гуманітарка:
  - 4.14.5.1 Періодичність гуманітарки: 1х
- 4.14.6 Спостерігачі:
  - 4.14.6.1 Перетворення мертвих гравців на спостерігачів: Вимкнено
  - 4.14.6.2 Споглядання вбивці: Вимкнено
- 4.14.7 Зародження речей:
  - 4.14.7.1 Тип зародження речей: Регульоване співвідношення та регульована загальна кількість
  - 4.14.7.2 Коефіцієнт швидкості зародження 1.8х
- 4.14.8 Боєприпаси:
  - 4.14.8.1 Боєприпаси: 1.1х
    - 4.14.8.1.1 Болт: 0х
    - 4.14.8.1.2 Сигнальна ракета: 0х
- 4.14.9 Зброя:
  - 4.14.9.1 Снайперські гвинтівки: 3х
  - 4.14.9.2 Марксманські гвинтівки: 3х
    - 4.14.9.2.1 QBU: 0х
  - 4.14.9.3 Штурмові гвинтівки: 1.6х

- 4.14.9.3.1 G36C: 0x
- 4.14.9.3.2 QBZ: 0x
- 4.14.9.4 Мисливські гвинтівки: 0x
- 4.14.9.5 Легкі кулемети: 0.8x
- 4.14.9.6 Пістолети-кулемети: 1.7x
- 4.14.9.7 Рушниці: 0.9x
- 4.14.9.8 Пістолети: 0.3x
  - 4.14.9.8.1 R45: 0x
  - 4.14.9.8.2 Обріз: 0x
- 4.14.9.9 Метальна зброя: 1x
- 4.14.9.10 Холодна зброя: 1x
- 4.14.9.11 Арбалет: 0x
- 4.14.9.12 Сигнальний пістолет: 0x
- 4.14.10 Інше:
  - 4.14.10.1 Комплектуючі приціли: 1.1x
  - 4.14.10.2 Комплектуючі магазини: 1.1x
  - 4.14.10.3 Комплектуючі дула: 0.6x
  - 4.14.10.4 Комплектуючі руків'я: 1.2x
  - 4.14.10.5 Комплектуючі ложе: 1x
    - 4.14.10.5.1 Сагайдак (арбалет): 0x
- 4.14.11 Витратні матеріали:
  - 4.14.11.1 Лікувальні речі: 1x
  - 4.14.11.2 Предмети підсилення: 1x
  - 4.14.11.3 Каністра з паливом: 0.3x
- 4.14.12 Спорядження:
  - 4.14.12.1 Рюкзак: 0.8x
  - 4.14.12.2 Шолом: 0.9x
    - 4.14.12.2.1 Шолом (3-го рівня): 0x
  - 4.14.12.3 Бронежилет: 0.8x
- 4.14.13 Одяг: 0x
- 4.14.14 Наземний транспорт: 1x
  - 4.14.14.1 Zima: 0x
  - 4.14.14.2 Фургон: 0x
  - 4.14.14.3 Мірадо: 0x
  - 4.14.14.4 Пікап: 0x
  - 4.14.14.5 Snowbike: 0x
  - 4.14.14.6 Snowmobile: 0x
- 4.14.15 Водний транспорт: 1x

## 5. Суддівство Турніру

- 5.1 За дотримання регламенту та вирішення спірних питань відповідають судді, яких можна знайти в Discord <https://discord.gg/GQuAn7T> під ніками Lanet.l7cux#4339 та Lanet.Michnoga#3809.

- 5.2 Звернутись до судді може лише капітан команди через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>. Під час звернення капітан має чітко зсилатись на один з пунктів Регламенту або коротко та по суті описувати ігровий епізод, стосовного якого у команди є претензії.
- 5.3 Усі суперечливі питання суддя може вирішувати на свій розсуд, з огляду на офіційний Регламент Турніру. Кожен ігровий епізод розглядається суддею окремо з урахуванням особливостей ситуації. Усі суддівські рішення мають ситуативний характер.
- 5.4 Рішення, прийняті суддею, є остаточними та оскарженню не підлягають.

## **6. Учасникам Турніру забороняється**

- 6.1 Забороняється використання образ, принижень, нецензурної лексики на адресу учасників Турніру, Організаторів або глядачів. За порушення цього пункту на команду накладається штраф у вигляді -10 балів до залікового рейтингу команд Турніру.
- 6.2 Забороняється розміщення в будь-яких чатах або текстових полях матеріалів рекламного, еротичного, порнографічного або іншого, забороненого законодавством України, характеру. За перше порушення цього пункту на команду накладається штраф у вигляді -10 балів до залікового рейтингу команд Турніру. При повторному порушенні правил команда дискваліфікується з Турніру.
- 6.3 Забороняється реєстрація одного учасника в різних командах або під різними іменами. За порушення цієї умови команди, в яких зареєстровано такого учасника, дискваліфікуються.
- 6.4 Забороняється використання чітерного ПЗ або програм, що надають перевагу над іншими учасниками, змінюють зовнішній вигляд гри, кольорову гамму або внутрішні файли гри (наприклад: Reshade, SweetFX, VibranceGUI та інші). Команди, що будуть впіймані на чітерстві або використанні сторонніх програм, одразу дискваліфікуються з Турніру, її учасники вносяться до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет, а також вся інформація про них буде передана розробникам гри PUBG Corp.
- 6.5 Забороняється порушення правил гри «Playerunknown's Battlegrounds» учасниками Турніру. З правилами можна ознайомитись за посиланням: <https://www.pubg.com/ru/rules-of-conduct/>. За порушення цього пункту команда одразу дискваліфікується з Турніру, її учасники вносяться до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет, а також вся інформація про них буде передана розробникам гри PUBG Corp.
- 6.6 Забороняється умисне використання багів, збоїв або неточностей гри задля отримання переваги над іншими гравцями. Випадкове знаходження багів, збоїв або неточностей гри, у випадку невикористання їх для отримання переваги над іншими гравцями, не несе за собою покарання.
- 6.7 Забороняється гравцям призначати декілька різних дій на одну клавішу клавіатури, мишки, геймпаду або іншого засобу, що може бути використаним для управління персонажем в грі.

6.8 Забороняється спам та флуд на адресу Організаторів Турніру або в спільному чаті команд у Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>. Як спам або флуд будуть розцінені: багаторазові повідомлення, що не несуть корисної інформації; повідомлення, які переважно складаються з великих літер; повідомлення, що містять велику кількість смайлів. За порушення цього пункту на команду накладається штраф у вигляді -5 балів до залікового рейтингу команд Турніру.

## **7. Призовий фонд та визначення переможця**

7.1 Визначення переможців відбувається відповідно до набраних балів у фінальному етапі. Команда, що налічує найбільше балів вважається переможцем.

7.2 Призовий фонд турніру: 62 111,79 грн (за вирахуванням податків 50 000 грн. (п'ятдесят тисяч гривень, 00 копійок))

1 місце: 19 875,78 (за вирахуванням податків 16 000 грн. (шістнадцять тисяч гривень, 00 копійок));

2 місце: 14 906,83 (за вирахуванням податків 12 000 грн. (дванадцять тисяч гривень, 00 копійок));

3 місце: 9 937,89 (за вирахуванням податків 8 000 грн. (вісім тисяч гривень, 00 копійок));

4 місце: 7 453,42 (за вирахуванням податків 6 000 грн. (шість тисяч гривень, 00 копійок));

5 місце: 4 968,94 (за вирахуванням податків 4 000 грн. (чотири тисячі гривень, 00 копійок));

6 місце: 2 484,47 (за вирахуванням податків 2 000 грн. (дві тисячі гривень, 00 копійок));

7 місце: 1 242,23 (за вирахуванням податків 1 000 грн. (одна тисяча гривень, 00 копійок));

8 місце: 1 242,23 (за вирахуванням податків 1 000 грн. (одна тисяча гривень, 00 копійок));

7.3 Заохочувальні призи - безкоштовний період\* послуг Інтернет від Мережа Ланет (для абонентів Мережа Ланет та тих, хто бажає підключитись) за умови присутності на всіх матчах. Заміна гравця на запасного не вважається пропуском матчу. Видача заохочувальних призів відбувається тільки за умови заповнення відповідного розділу у формі подання заявок (<https://lanet.io/spreg>).

\*Під безкоштовним місяцем послуг мається на увазі користування послугами впродовж 30 днів, згідно з умовами тарифного пакету, який підключений у абонента, за спеціальною вартістю 1 грн/30 дн. з ПДВ.

7.4 Під час видачі призового фонду враховуються лише матчі фінального етапу. Заохочувальні призи видаються учасникам всіх етапів Турніру.



## **8. Порядок нагородження**

- 8.1 Остаточні результати Турніру будуть опубліковані на сторінці Ланет PLAY в соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/> після завершення останнього матчу та обробки даних.
- 8.2 Право на отримання призів здобувають учасники Турніру, які належним чином виконали умови Регламенту Турніру. Якщо за результатами визначення переможців буде виявлено, що учасник Турніру не є таким, він втрачає право на приз.
- 8.3 Про отримання призового місця Переможців Турніру буде повідомлено Організатором Турніру протягом 2 (двох) робочих днів відповідно до умов п.8.1. Регламенту виключно через канал комунікації з командою, вказаний під час реєстрації.
- 8.4 Час, місце та спосіб отримання Переможцями призів узгоджується капітаном команди-переможця з Організатором виключно через вказаний під час реєстрації канал комунікації. Приз буде вручено Переможцям Турніру протягом 20 (двадцяти) робочих днів після визначення переможців Турніру. Для отримання подарунка Переможці повинні надати: копію паспорта та копію довідки про присвоєння ідентифікаційного коду або сторінки паспорта з відміткою про відмову від отримання ідентифікаційного коду.
- 8.5 Несвоєчасне прочитання учасником Турніру, який став володарем призу, повідомлень про перемогу у Турнірі не є поважною причиною для порушення термінів отримання призу.
- 8.6 Усі призи видаються тільки капітану команди. Організатор не несе відповідальності за розподіл призового фонду між гравцями команди, що отримала призове місце, після передачі цього фонду капітану.
- 8.7 Організатор не несе відповідальності за недостовірність та несвоєчасність надання учасниками Турніру інформації, яка визначена Регламентом та є обов'язковою для отримання призу.
- 8.8 Учасник, який порушив пункти цього Регламенту, зокрема, порядок надання інформації, необхідної для видачі призу, позбавляється права на отримання призу.
- 8.9 У випадку неотримання переможцем Турніру призу протягом строку, зазначеного пунктом 8.4 Регламенту, з будь-яких причин, що не залежать від Організатора, переможець Турніру втрачає право на отримання призу та вважається таким, що добровільно та самостійно відмовився від отримання призу.
- 8.10 Організатор по відношенню до переможців, згідно з чинним законодавством України, виступає податковим агентом переможців. Організатор зобов'язується утримати та перерахувати із зазначеної в цьому Регламенті суми призового фонду всі належні згідно з чинним законодавством відрахування до державного бюджету України.
- 8.11 З моменту передачі переможцю Турніру призу в порядку, передбаченому пунктами 8.2.- 8.6. Регламенту, зобов'язання Організатора щодо видачі призів Турніру вважаються виконаними в повному обсязі.

## 9. Інші умови

- 9.1 Організатор залишає за собою право на власний розсуд скасувати, завершити, продовжити або призупинити проведення Турніру, а також змінити пункти цього Регламенту відповідно до чинного законодавства України та з обов'язковою публікацією таких змін на сайті Організатора <https://www.lanet.ua> та на сторінці Організатора в соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/>. В особливих випадках, на розсуд Організатора, Турнір може бути закінчений раніше за оголошені терміни з достроковим підбиттям підсумків за проміжними результатами і нагородженням переможців серед учасників.
- 9.2 Організатор залишає за собою право не листуватися або контактувати в інший спосіб з учасниками Турніру, за винятком випадків, зазначених у Регламенті.
- 9.3 Організатор залишає за собою право відмовити учаснику в подальшій участі в Турнірі в разі порушення учасником Регламенту.
- 9.4 Беручи участь у Турнірі, його учасники погоджуються з тим, що надана ними персональна інформація, може бути використана публічно (опублікована на сайті Організатора <https://www.lanet.ua>, на сторінці Організатора у соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/> та інших сторінках Організатора та партнерів) без додаткової згоди учасників і без сплати їм будь-якої додаткової винагороди. Організатор та/або його уповноважений представник має право використовувати у рекламних цілях матеріали учасника Турніру, який став володарем призу, а також брати у нього рекламні інтерв'ю про участь у Турнірі, зокрема - для радіо, телебачення та інших засобів масової інформації.
- 9.5 Учасникам турніру дозволяється проводити прямі трансляції та фіксувати на відео свій ігровий процес за умови вказання в назві відео назви Турніру – «LANET PUBG SPRING CHALLENGE». Для прямих трансляцій учасники мають виставити затримку в 10 (десять) хвилин (600 секунд). Апеляції щодо можливості використання противником прямої трансляції для визначення позиції гравця прийматись не будуть.
- 9.6 Учасники турніру, що проводять прямі трансляції свого ігрового процесу, можуть використовувати показ офіційної трансляції у перерві між матчами за умови показу всіх водяних знаків, що є на офіційній трансляції турніру. У разі порушення цього пункту учасник може бути дискваліфікованим з Турніру.
- 9.7 За умов виникнення будь-яких суперечок стосовно тлумачення умов проведення Турніру офіційним визначається тлумачення Організатора та рішення, які є остаточними і обов'язковими для всіх учасників Турніру та не підлягають оскарженню.
- 9.8 Участь в Турнірі є фактом ознайомлення та підтвердження згоди учасника з Регламентом.