

## **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: «Ланет CS:GO Challenge» (Далі – Турнір).
- 2.2 Всі матчі Турніру будуть проходити в режимі реального часу online.
- 2.3 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.
- 2.4 Мета проведення Турніру: розвиток дисципліни «Counter Strike: Global Offensive» в Україні та популяризація кіберспорту на Ланет.TV.
- 2.5 Максимальна кількість команд, що бере участь в Турнірі, необмежена.
- 2.6 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 на інших сторінках Організатора.

## **3. Умови реєстрації та участі в Турнірі**

- 3.1 Реєстрація команд відбувається за посиланнями <https://lanet.io/csgoreg>. 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 Період реєстрації: з 16:00 12 листопада 2018 року за київським часом до 16:00 23 листопада 2018 року за київським часом.
- 3.4 До участі в Турнірі допускаються команди, що складаються не більше ніж з 7 учасників (капітана, чотирьох основних гравців та двох запасних).
- 3.5 Протягом усього турніру до складу команди можуть входити лише вказані під час реєстрації гравці. Перед матчем гравці, логіни яких не відповідають вказаним під час реєстрації, не будуть допущені до участі в турнірі.
- 3.6 До участі в турнірі не будуть допущені команди, назви або логіни учасників яких порушують морально-етичні норми, а також учасники, що входять до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет. Зі списком можна ознайомитись за посиланням: <https://lanet.io/banlist>.
- 3.7 Для додаткового підтвердження участі в Турнірі Організатор має право використовувати зазначені під час реєстрації канали комунікації зв'язку з командою (з капітаном або учасниками команди) до завершення терміну реєстрації.
- 3.8 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.
- 3.9 Якщо з будь-яких причин команда не має змоги взяти участь в Турнірі, капітан команди повинен повідомити про це Організаторів через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>.
- 3.10 У день змагань учасник повинен з'явитись в Discord <https://discord.gg/GQuAn7T> не пізніше ніж за 2 (дві) години до початку матчу та зв'язатись з Організаторами.
- 3.11 У випадку неявки команди на матч Турніру або явки не в повному складі, їй зараховується технічна поразка в матчі.

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

- 4.1 Для участі в матчах Турніру учасники зобов'язані мати активний акаунт «Counter Strike: Global Offensive» без VAC блокувань (як активних, так і попередніх) та незаблокований акаунт в Faceit.
- 4.2 Кожен гравець має використовувати останню публічну версію гри. Щоб мінімізувати затримки перед стартом Турніру, кожен гравець має заздалегідь оновити гру до останньої версії. Також гравці мають використовувати версію Faceit з встановленим античітом.
- 4.3 ТОВ «Мережа Ланет» (далі – Організатор) не несе відповідальність за технічні проблеми на стороні гравців (апаратні та/або мережеві). Матчі можуть бути перенесені у випадках: масових проблем з підключенням у гравців; проблем на стороні Організатора; відключення або технічних робіт на серверах гри. Матчі можуть бути призупинені в разі проблем на стороні одного з гравців або глядачів. У фінальній частині, у випадку технічного збою, матч може бути перезапущено з використанням Backup'у раунду, в якому стався збій.
- 4.4 Команда може використати в матчі до 4 пауз по 30 секунд кожна.

- 4.5 Кожна гра складається з 2 періодів, по 15 раундів в кожному. Право вибору сторони розігрується між командами в ножовому раунді, результати якого не будуть зараховані до загальних результатів матчу. За перемогу в раунді команда отримує одне очко. Після завершення періоду команди змінюють сторони. Другий період може бути завершений достроково, якщо за сумою двох періодів одна з команд набере 16 очок. Якщо після проведення всіх 30 раундів жодна з команд не набере 16 очок, то призначаються 2 додаткові періоди по 3 раунди в кожному (стартова внутрішньоігрова валюта в кожному з додаткових раундів - 10'000\$).
- 4.6 Усі гравці команди повинні записувати Point of View Demo. Для цього на початку матчу в консолі гри потрібно надрукувати команду "record \*назва файлу\*" (без кавичок та зірочок). Щоб закінчити запис Demo-файлу, в консолі потрібно прописати команду "stop". Після кінця запису Demo-файл буде знаходитись в теці "Steam\steamapps\common\Counter-Strike Global Offensive\csgo".
- 4.7 Кваліфікація на турнір проходитиме 24 листопада 2018 року, починаючи з 14:00 на Faceit за Single Elimination Bo1 системою. З усіх учасників кваліфікації буде відібрано 8 найсильніших команд, що пройдуть до фінального етапу.
- 4.8 Фінальний етап відбудеться з 1 по 2 грудня (сітка фіналу доступна за посиланням <http://lanet.io/csgofinals>), починаючи з 16:00 на виділених серверах. 1 грудня - матчі 1/4 фіналу та 1/2 фіналу за системою Bo1. 2 грудня - матч за 3 місце та фінал за системою Bo3.
- 4.9 Бани та визначення мап за системою Bo1:
- Команда, що знаходиться вище в таблиці, має вищий пік/бан пріоритет.
  - Команда з вищим пріоритетом блокує першу мапу.
  - Команда з нижчим пріоритетом блокує другу мапу.
  - Команда з вищим пріоритетом блокує третю мапу.
  - Команда з нижчим пріоритетом блокує четверту мапу.
  - Команда з вищим пріоритетом блокує п'яту мапу.
  - Команда з нижчим пріоритетом блокує шосту мапу.
  - Команди грають на останній мапі, що залишаються.
- 4.10 Бани та визначення мап по системі Bo3:
- Команда, що знаходиться вище в таблиці, має вищий пік/бан пріоритет.
  - Команда з вищим пріоритетом блокує першу мапу.
  - Команда з нижчим пріоритетом блокує другу мапу.
  - Команда з вищим пріоритетом вибирає першу мапу, що буде гратись в серії.
  - Команда з нижчим пріоритетом вибирає другу мапу, що буде гратись в серії.
  - Команда з вищим пріоритетом блокує одну з 3 мап, що залишаються.
  - Команда з нижчим пріоритетом блокує одну з 2 мап, що залишаються.
  - Остання мапа стає третьою, що буде гратись в серії.

- 4.11 Налаштування ігрових серверів кваліфікації встановлюються за стандартами Faceit. Налаштування ігрових серверів фінального етапу встановлюються за стандартами ESL (<https://play.eslgaming.com/download/26251762/>).
- 4.12 Мапи турніру:
- Mirage
  - Inferno
  - Overpass
  - Cache
  - Nuke
  - Train
  - Dust II

## 5. Суддівство Турніру

- 5.1 За дотримання регламенту та вирішення спірних питань відповідають судді Федерації кіберспорту України.
- 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 в будь-якій формі та в будь-яких чатах образ, принижень, нецензурної лексики на адресу учасників Турніру, Організаторів або глядачів (зокрема - на іменних ярликах зброї).
- 6.2 Забороняється розміщення в будь-яких чатах або текстових полях матеріалів рекламного, еротичного, порнографічного або іншого, забороненого законодавством України, характеру (В тому числі на іменних ярликах зброї).
- 6.3 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: повідомлення, що не несуть корисної інформації; повідомлення, які переважно складаються з великих літер; повідомлення, що містять велику кількість смайлів.
- 6.4 Забороняється реєстрація одного учасника в різних командах або під різними іменами. За порушення цієї умови команди, в яких зареєстровано такого учасника, дискваліфікуються.
- 6.5 Забороняється використання чітерного ПЗ або програм, що надають перевагу над іншими учасниками, змінюють зовнішній вигляд гри, кольорову гамму або внутрішні файли гри. 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 Valve.

6.6 Забороняється використання всіх скриптів, крім скриптів на купівлю, призначення клавіш та записування демо. Також заборонені ігрові оверлеї, за винятком команд:

```
cl_showpos 1  
cl_showfps 1  
net_graph 0/1
```

6.7 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.

6.8 За порушення кожного з цих пунктів команда або окремі учасники команди можуть бути дискваліфіковані з Турніру за рішенням суддів.

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

7.1 Переможцем вважається учасник, що за результатами турніру займе перше місце. Призерами вважаються учасники, що за результатами турніру займають друге та третє місця Турніру.

7.2 Призовий фонд Турніру 12 422,77 гривень (за вирахуванням податків 10 000 гривень):

1 місце – 7 453.42 гривень (за вирахуванням податків 6000 гривень (шість тисяч гривень));

2 місце – 3 726.71 гривень (за вирахуванням податків 3000 гривень (три тисячі гривень));

3 місце – 1 242.64 гривень (за вирахуванням податків 1000 гривень (одна тисяча гривень)).

7.3 Заохочувальні призи - 100 грн на особовий рахунок Ланет.TV кожного з гравців або 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/csgoreg>) та активації акаунту в кабінеті Ланет.TV. 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 пункту 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 призів Переможці повинні написати заяву для видачі призового фонду та 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.
- 9.5 Учасникам Турніру дозволяється проводити прямі трансляції та фіксувати на відео свій ігровий процес за умови вказання в назві відео або стріму назви Турніру – «Ланет CS:GO Challenge». Для прямих трансляцій учасники ОБОВ'ЯЗКОВО мають виставити затримку в 2 (дві) хвилини (120 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 команда-учасник може бути дискваліфікована з Турніру.
- 9.7 У разі 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 цим Регламентом.