

**РЕГЛАМЕНТ**  
**проведення Чемпіонату України**  
**з кіберспорту (електронного спорту)**  
**з дисципліни Counter-Strike 2**

**Київ, 2026**

# ЗМІСТ

<b>1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ</b>	<b>5</b>
1.1. Опис змагання	5
1.2. Організатор змагань	5
1.3. Сфера дії Регламенту	5
1.4. Місце проведення	5
1.5. Дати проведення	5
<b>2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕННЯ</b>	<b>5</b>
2.1. Структура Змагання	5
2.2. Формат Стадії відкритих кваліфікацій	5
2.3. Формат Групової стадії	6
2.4. Формат Стадії плейоф	6
2.5. Заміна команди	6
<b>3. ПРАВИЛА УЧАСТІ</b>	<b>6</b>
3.1. Учасник	6
3.2. Реєстрація та вступний внесок	6
3.3. Вікові обмеження	6
3.4. Регіональні обмеження	6
3.5. Інші обмеження	7
3.6. Склад команди	7
3.7. Назви команди	7
3.8. Логотип команди	7
3.9. Нікнейми гравців	7
<b>4. ІГРОВІ ПРАВИЛА</b>	<b>8</b>
4.1. Правила матчу і сесій	8
4.2. Додатковий час	8
4.3. Вибір мап та сторін	8
4.4. Паузи	8
4.5. Правила замін	9
4.6. Технічні правила матчу	9
<b>5. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ</b>	<b>9</b>
5.1. Пунктуальність	9
5.2. Конфіденційність	9
5.3. Додаткові угоди	9
5.4. Ігрові облікові записи	10
5.5. Інформація про учасника	10
5.6. Конфлікт інтересів учасників	10
5.7. Конфлікт інтересів для співробітників команди	10
5.8. Неспортивна поведінка	10
5.9. Скарги щодо матчу	10
5.9.1. Визначення	10
5.9.2. Порядок подання	10

5.9.3. Строки подання	10
5.10. Медіа, трансляції та публічні матеріали	10
5.10.2. Відмова від цих прав	11
5.10.3. Community Cast	11
5.10.4. Відповідальність учасника	11
5.11. Голосовий зв'язок та запис	11
5.12. Зобов'язання щодо веб-камер і трансляції моніторів	11
5.12.1. Камери і Запис POV-відео під час кваліфікації	12
5.12.2. Камери і Запис POV-відео під час групової стадії і стадії плей-оф	12
5.13. Фото та інші медіа-права	12
5.14. Оформлення кадру	12
5.15. Зобов'язання щодо ЗМІ	12
5.16. Програмне забезпечення для чітів	13
5.17. Ставки	13
5.18. Маніпуляції конкуренцією	13
5.19. Договірні матчі	13
5.20. Зловживання інформацією	13
5.21. Образи	13
5.22. Спам	14
5.23. Зміни правил	14
5.24. Дійсність правил	14
5.25. Методи виявлення шахрайства	14
<b>6. ПРИЗОВИЙ ФОНД ТА ЙОГО ВИПЛАТА</b>	<b>14</b>
6.1. Призовий фонд	14
6.2. Термін виплати призових коштів	14
6.3. Умови виплати та призупинення загального виграшу	14
6.4. Порядок виплати призових коштів	15
<b>7. ПЕРЕНЕСЕННЯ МАТЧІВ ТА СИСТЕМА ПОСІВУ</b>	<b>15</b>
7.1. Перенесення матчів	15
7.2. Посів	15
<b>8. ДИСЦИПЛІНАРНІ СТЯГНЕННЯ</b>	<b>16</b>
8.1. Визначення та сфера застосування покарань	16
8.2. Штрафи	16
8.2.1. Вирахування призових коштів через штрафи	16
8.3. Технічна поразка	16
8.4. Дискваліфікація	16
8.5. Додаткові методи покарання	16
<b>9. ПРИКІНЦЕВІ ПОЛОЖЕННЯ</b>	<b>17</b>
9.1. Внесення змін до Регламенту	17
<b>ДОДАТОК А</b>	<b>18</b>
<b>ДОДАТОК Б</b>	<b>19</b>

## **1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

### **1.1. Опис змагання**

3-ий етап Чемпіонату України з CS2 (UESF Championship of Ukraine Stage 3, далі - Змагання) – є командним змаганням національного рівня, з дисципліни Counter-Strike 2 (далі - CS2). Метою проведення Змагання є сприяння розвитку українського кіберспорту та визначення найсильніших команд.

### **1.2. Організатор змагань**

Змагання проводить Громадська організація “Федерація Кіберспорту України” (далі - Організатор), зареєстрована за адресою: 01042, м. Київ, вул. Саперне поле, буд. 12, прим. 1012.

### **1.3. Сфера дії Регламенту**

Регламент встановлює правила та вимоги до учасників Змагання. Цей Регламент є обов’язковим до виконання всіма учасниками.

Регламент не може охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час проведення Змагання, а також не може передбачити усі організаційні питання. Організатор має право вносити до цього Регламенту зміни та уточнення.

Участь у змаганні означає згоду з усіма положеннями Регламенту, його змінами та уточненнями.

Незнання Регламенту не звільняє учасників від відповідальності.

### **1.4. Місце проведення**

Змагання проводиться онлайн на території України, за виключенням тимчасово окупованих територій.

### **1.5. Дати проведення**

Змагання проводиться відповідно до офіційно затвердженого розкладу (додаток А).

## **2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕННЯ**

### **2.1. Структура Змагання**

Змагання складається з 3 (трьох) стадій:

- Стадія відкритих кваліфікацій;
- Групова стадія;
- Стадія плейоф.

### **2.2. Формат Стадії відкритих кваліфікацій**

Відкриті кваліфікації проводяться в форматі Double Elimination (сітка на вибуття після 2 поразок). Всі матчі — BO1 (до однієї перемоги в серії), матч за вихід у Групову стадію — BO3 (до двох перемог в серії). Із кожної кваліфікації виходять по 4 команди. Команда не обмежена в кількості кваліфікацій, в яких вона може приймати участь, окрім випадку, якщо команда вже пройшла в Групову стадію.

### **2.3. Формат Групової стадії**

Групова стадія проводиться в форматі «Swiss» (сітка до 2 перемог або 2 поразок). Кількість команд, що беруть участь – 16 (4 групи по 4 команди). Всі матчі — ВОЗ (до двох перемог в серії). До Стадії плейоф виходять по 2 команди з кожної групи.

### **2.4. Формат Стадії плейоф**

Стадія плейоф проводиться в форматі Single Elimination (олімпійська система). Кількість команд, що беруть участь – 8. Всі матчі — ВОЗ (до двох перемог в серії).

### **2.5. Заміна команди**

Якщо команда з будь-якої причини не може продовжувати участь у Змаганні, її може бути замінено іншою командою. За умови проведення заміни до початку стадії команда-замінник отримує право на всі передбачені фінансові винагороди. Опубліковані групи та турнірна сітка, як правило, не змінюються, однак у виняткових випадках, коли це необхідно для збереження чесності Змагання, суддівська колегія має право внести зміни або провести повторне жеребкування.

## **3. ПРАВИЛА УЧАСТІ**

### **3.1. Учасник**

Учасником Змагання вважається команда або гравець, які беруть участь у Змаганні.

- 3.1.1. Гравець – фізична особа, що є членом команди, який приймає участь у матчах Змагання, від імені відповідної команди (далі – гравець). Гравець може входити лише до однієї команди і не може змінювати команду під час 1 (однієї) стадії. В Стадії відкритих кваліфікацій дозволяється змінювати команду між кваліфікаціями.
- 3.1.2. Команда – об'єднання гравців, що приймає участь у матчах Змагання (далі – команда).

### **3.2. Реєстрація та вступний внесок**

Реєстрація учасників відбувається на офіційному сайті Змагання. В процесі реєстрації, представник команди має вказати достовірну інформацію про склад команди, а також долучити команду на відповідному турнірі на платформі FACEIT.

Участь у змаганні є безкоштовною.

### **3.3. Вікові обмеження**

До участі в Змаганні допускаються гравці віком від 18 років на момент початку Змагання. Гравці, віком від 14 до 18 років, можуть приймати участь виключно за згодою батьків або опікунів.

### **3.4. Регіональні обмеження**

Участь у Змаганні можуть брати виключно громадяни України.

До участі в Змаганні не допускаються гравці, що на момент проведення Змагання перебувають на території російської федерації або республіки білорусь, а також на тимчасово окупованій території.

### **3.5. Інші обмеження**

До участі не допускаються гравці, які після 24 лютого 2022 року систематично або після травня 2025 року брали участь у турнірах або інших кіберспортивних заходах:

- організованих турнірними операторами чи від імені організацій, зареєстрованих на території російської федерації або республіки білорусь, або таких, що входять до складу міжнародних груп, які прямо чи опосередковано включають юридичних осіб, зареєстрованих або таких, що здійснюють господарську діяльність на території зазначених держав;

- організованих за прямої або опосередкованої фінансової підтримки російської федерації або республіки білорусь;

- у складі команд або під брендом клубів, що мають прямий чи опосередкований зв'язок із громадянами, юридичними чи фізичними особами російської федерації або республіки білорусь, а також із особами, щодо яких застосовано санкції України, Європейського Союзу, США, Великої Британії чи інших міжнародних санкційних режимів.

### **3.6. Склад команди**

До складу команди входить 5 (п'ять) основних гравців. Кожна команда має право зареєструвати до 2 (двох) запасних гравців та/або тренера.

### **3.7. Назви команди**

Команда має право використовувати лише офіційні назви (повну та скорочену). Офіційними назвами команди вважаються ті, які були вказані під час реєстрації.

Назви команди не можуть містити назви ігор, наприклад: «CS team». Командам дозволено вказувати титульного спонсора в повній назві команди. Усі назви команд повинні відповідати Кодексу поведінки Організатора.

Організатор залишає за собою право скорочувати назви команд, де це необхідно або доречно. Організатор має право вимагати від команди змінити назви команди, якщо вони містять іноземні ієрогліфи, політичні, релігійні, вульгарні або дискримінаційні елементи або підтекст. Команди, назви яких спільні з назвами бренду, компанії чи веб-сайту, повинні дотримуватися тих самих правил.

### **3.8. Логотип команди**

Логотипи команд не повинні містити логотип чи іконографію брендів, команд чи торгових марок, не пов'язаних з командою, окрім випадків, коли вони є дійсним титульним спонсором. Зображення та контент, захищені авторським правом, не можуть бути подані як логотип команди без попередньо перевіреного дозволу власника авторських прав. Усі логотипи команд повинні відповідати Кодексу поведінки Організатора. Організатор має право вимагати від команди змінити логотип команди, що містить політичні, релігійні, вульгарні або дискримінаційні елементи.

### **3.9. Нікнейми гравців**

Гравцям дозволено використовувати лише власні офіційні нікнейми, без будь-яких додаткових символів чи префіксів. Офіційним нікнеймом вважається нікнейм

вказаний під час реєстрації. Якщо гравець бажає змінити нікнейм, він має подати запит до адміністрації турніру.

Усі нікнейми повинні відповідати Кодексу поведінки Організатора. Організатор має право вимагати від гравця змінити нікнейм, якщо він містить рекламу, іноземні ієрогліфи, політичні, релігійні, вульгарні або дискримінаційні елементи або підтекст.

## **4. ІГРОВІ ПРАВИЛА**

### **4.1. Правила матчу і сесій**

Матч складається з однієї або декількох ігрових сесій. У кожній ігровій сесії беруть участь дві команди по п'ять гравців.

Ігрова сесія складається з двох періодів по 12 раундів кожен. Після завершення першого періоду команди здійснюють зміну сторін. Перемога в ігровій сесії присуджується команді, яка першою набирає більшість (13) раундів. Залишкові раунди не дограються.

### **4.2. Додатковий час**

У випадку, коли після закінчення двох періодів команди мають рівну кількість виграних раундів (наприклад 12-12), призначаються два додаткових періоди по три раунди (т. зв. “овертайми”). На початку кожного “овертайму” команди залишаться на тій стороні, з якої вони грали в попередньому періоді. Перемогу в сесії здобуває команда, яка перша набере більшість раундів.

### **4.3. Вибір мап та сторін**

4.3.1. Офіційний набір карт Змагання – змагальний набір карт, визначений Valve, на момент початку Змагання.

4.3.2. Набір карт: Cache, Inferno, Mirage, Nuke, Dust2, Ancient, Anubis.

4.3.3. Процес вибору карт(и) залежить від формату матчу:

- У матчах формату Во1 команди по черзі викреслюють карти доти, доки не залишиться одна. Початкова сторона на обраній карті визначається за результатами ножового раунду.
- У матчах формату Во3 команди по черзі викреслюють по одній карті, після чого по черзі вибирають по одній карті, а команда-суперник визначає початкову сторону. Далі команди знову викреслюють по одній карті. Карта, що залишається, є вирішальною у разі рахунку 1–1 за картами, а початкова сторона на ній також визначається ножовим раундом.
- Черговість викреслення та вибору карт визначається турнірною платформою або рішенням судді.

### **4.4. Паузи**

Команді дозволяється брати не більше трьох (3) тайм-аутів по 30 секунд в основний час, а також додатково по одному (1) тайм-ауту на кожен серію “овертаймів”.

Використовувати тайм-аути дозволяється лише під час стадії підготовки до раунду.

Команда має право поставити технічну паузу, в випадку якщо у одного або декількох гравців команди виникла технічна проблема, що заважає продовжувати гру.

Загальна тривалість технічних пауз на команду не може перевищувати 5 хвилин. Суддя залишає за собою право продовжити цей час на власний розсуд.

#### **4.5. Правила замін**

Командам дозволено виконувати заміни гравців між сесіями. Заміни гравців можуть бути лише з числа заявлених гравців заміни. В виключних випадках команді може бути дозволено замінити гравців не з числа заявлених гравців заміни, за попереднім погодженням таких гравців з суддею, якщо це не порушує інші правила Змагання.

Команді дозволено змінювати список гравців заміни між стадіями Змагання.

#### **4.6. Технічні правила матчу**

- Тривалість раунду: 1 хвилина 55 секунд;
- Тривалість стадії підготовки: 15 секунд;
- Час до вибуху бомби: 40 секунд;
- Початкові гроші кожного гравця в періоді: 800\$;
- Початкові гроші кожного гравця в овертаймі: 12500\$.
- Тренери на сервері: заборонені.

### **5. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ**

Кожен учасник зобов'язаний дотримуватися чинних Правил Змагання. Команди зобов'язані взяти участь у всіх матчах стадії, до якої вони допущені. Участь у матчах є обов'язковою складовою Змагання; відмова від гри або неявка без дозволу Адміністрації не допускаються.

#### **5.1. Пунктуальність**

Усі матчі проводяться відповідно до затвердженого розкладу стадії. Команди зобов'язані бути повністю готовими до початку матчу не пізніше ніж за 10 хвилин до запланованого часу старту, якщо інше не погоджено з Адміністрацією Змагання.

У разі неготовності команди у визначений час розпочинається офіційний період очікування. Після спливу 30 хвилин очікування команді, яка не з'явилася або не готова розпочати матч, присуджується технічна поразка на карті, на яку вона запізнилася.

#### **5.2. Конфіденційність**

Будь-яке листування з офіційними особами або Адміністрацією Змагання, включаючи електронну пошту, матчеві канали та інші засоби комунікації, є конфіденційним. Публікація або розповсюдження такого контенту заборонені без попередньої письмової згоди Адміністрації.

#### **5.3. Додаткові угоди**

Адміністрація Змагання не несе відповідальності за будь-які додаткові домовленості між учасниками та не контролює їх виконання. Організатор не рекомендує укладення таких домовленостей. Будь-які угоди, що суперечать Правилам Змагання або чинному законодавству, заборонені.

#### **5.4. Ігрові облікові записи**

Учасники зобов'язані надавати достовірну інформацію щодо своїх ігрових облікових записів під час реєстрації та подання складу команди.

У разі зміни облікового запису між Змагання учасник зобов'язаний завчасно повідомити Адміністрацію. За відсутності дозволу Адміністрації учасник повинен використовувати виключно раніше заявлений обліковий запис.

#### **5.5. Інформація про учасника**

На запит Адміністрації учасники зобов'язані надати необхідну інформацію, включаючи, але не обмежуючись: повне ім'я, контактні дані, дату народження, адресу проживання, ігровий обліковий запис, документ, що посвідчує особу, та фотографію.

#### **5.6. Конфлікт інтересів учасників**

Гравцям заборонено мати будь-яку фінансову або іншу зацікавленість у результатах участі інших учасників, які беруть участь у тих самих Змаганнях. учасники зобов'язані підтвердити відсутність конфлікту інтересів, включаючи ділові або управлінські зв'язки.

#### **5.7. Конфлікт інтересів для співробітників команди**

Жодна фізична або юридична особа, яка контролює чи має суттєвий вплив на одну команду, не може одночасно контролювати або мати фінансовий інтерес в іншій команді того ж Змагання. Винятки можливі лише у випадках, коли такий вплив є мінімальним і не може вплинути на результати матчів.

#### **5.8. Неспортивна поведінка**

Усі учасники зобов'язані дотримуватися принципів спортивної поведінки. Перелік порушень, наведений у Правилах, не є вичерпним. Адміністрація має право застосовувати дисциплінарні санкції за будь-які дії, що суперечать духу чесної гри.

#### **5.9. Скарги щодо матчу**

##### **5.9.1. Визначення**

Скарга — офіційне звернення команди до Адміністрації щодо обставин, які могли вплинути або впливають на перебіг чи результат матчу.

##### **5.9.2. Порядок подання**

Скарга повинна містити детальний опис проблеми, обставини її виникнення та час події. Скарга може бути відхилена за відсутності підтверджуючих матеріалів. Від команди допускається лише один уповноважений представник. Образи, тиск або панічні заяви заборонені.

##### **5.9.3. Строки подання**

Скарга подається не пізніше найбільш ранньої з таких подій:

- 12 годин після запланованого початку матчу;
- початок наступного матчу будь-якої з команд.

#### **5.10. Медіа, трансляції та публічні матеріали**

##### **5.10.1. Права на трансляцію**

Усі права на трансляцію належать організатору заходу. Це включає, але не обмежується: відеотрансляціями (наприклад, POV-трансляціями), CSTV, повторами, демоверсіями або телевізійними трансляціями.

#### 5.10.2. Відмова від цих прав

Організатор заходу має право надавати права на трансляцію одного або кількох матчів третій стороні. У таких випадках трансляції повинні бути узгоджені з командою до початку матчу.

#### 5.10.3. Community Cast

В рамках цього Змагання команди, гравці, або будь який інший бажаний має право взяти трансляцію матч за бажанням за умови дотримання вимог правил для Community Cast, які знаходяться за посиланням [Гайдлайн для ком'юніті кастів](#)

#### 5.10.4. Відповідальність учасника

учасники не можуть відмовитися від трансляції своїх матчів за допомогою авторизованих організатором заходу каналів, а також не можуть обирати спосіб трансляції матчу. Трансляцію може відхилити лише адміністрація Змагання. учасник погоджується забезпечити достатні умови для того, щоб трансляція матчів могла відбутися.

### 5.11. Голосовий зв'язок та запис

Основними засобами голосового зв'язку, що використовуються під час Змагання, є TeamSpeak та Discord. Під час матчів у голосовому каналі дозволена присутність лише п'яти гравців, які безпосередньо беруть участь у ігровій сесії. Додаткові члени команди або персонал можуть приєднуватися до каналу виключно в режимі пасивного прослуховування, з постійно вимкненим мікрофоном.

На вимогу адміністрації учасники зобов'язані надати інформацію про використовуваний сервер TeamSpeak та забезпечити адміністрації Змагання повний доступ до нього. учасники несуть відповідальність за оформлення та вміст наданих серверів, а також за будь-яку неналежну поведінку, лексику чи контент, що там розміщується, і такі порушення можуть бути підставою для застосування дисциплінарних стягнень.

Організатор залишає за собою право, за необхідності, примусово використовувати власний сервер голосового зв'язку, а також здійснювати запис усіх голосових комунікацій під час матчів. Адміністрація Змагання має право приєднуватися до голосового каналу не раніше ніж за 30 хвилин до початку матчу та розпочати запис спілкування за 15 хвилин до його старту.

Середовищем для офіційного спілкування з адміністрацією турніру є офіційний Discord сервер. Представники команд зобов'язанні бути присутніми на цьому сервері.

### 5.12. Зобов'язання щодо веб-камер і трансляції моніторів

Якщо правила окремо цього вимагають, кожен гравець онлайн-Змагання повинен забезпечити стабільну трансляцію зі своєї камери. На вимогу адміністрації або за Регламентом відповідно до стадії учасник має увімкнути камеру як мінімум за 30 хвилин до початку матчу. Камеру дозволено вимкнути між картами, але її слід

увімкнути знову не пізніше ніж за 5 хвилин до початку наступної карти. Якщо гравець не забезпечить безперервної роботи камери протягом усієї карти (включно з підготовкою до матчу), він отримає штраф.

#### **5.12.1. Камери і Запис POV-відео під час кваліфікації**

Всім учасникам кваліфікацій рекомендується записувати POV demo гри та робити запис спілкування команди (наприклад запис TeamSpeak). Файли мають зберігатися протягом двох діб після закінчення гри і мають бути наданими адміністрації Змагання за першої вимоги.

#### **5.12.2. Камери і Запис POV-відео під час групової стадії і стадії плей-оф**

В матчах за вихід в групову стадію, в груповій стадії та стадії плей-оф запис спілкування команди і POV обов'язкові. Також у стадії плей-оф гравці мають використовувати веб-камери або інші засоби передачі відео для трансляції себе і свого ігрового місця.

### **5.13. Фото та інші медіа-права**

Приймаючи участь у змаганні, всі гравці та інші члени команди надають організатору право використовувати будь які фото-, аудіо- чи відео матеріали на своєму веб-сайті або для будь-яких інших інформативних ресурсах для рекламних цілей.

### **5.14. Оформлення кадру**

У відео (наприклад, інтерв'ю, відеоролики, трансляції з камер тощо), знятих у середовищі, що не контролюється Організатором, видиме оточення/фон має бути нейтральним, чистим та презентабельним. Будь-які плани щодо демонстрації спонсорів, логотипів чи реклами (наприклад, у фоновому банері чи розміщених предметах) повинні бути попередньо схвалені Організатором. Очевидна реклама спонсорської продукції (включаючи споживання) заборонена. Логотипи брендів ніколи не повинні виглядати більшими за обличчя гравців на екрані.

### **5.15. Зобов'язання щодо ЗМІ**

У разі якщо організатор визначає, що окремі гравці повинні взяти участь у флеш-інтерв'ю (до або після матчу), розширених інтерв'ю, пресконференціях, а також фото- чи автограф-сесіях, такі гравці не мають права відмовитися та зобов'язані бути присутніми.

Протягом усього Змагання учасники не можуть відмовити у наданні представника команди для інтерв'ю. Таким представником повинен бути гравець команди, якщо адміністрація не визначить інакше. Водночас один і той самий гравець не може бути залучений до інтерв'ю двічі поспіль у межах однієї стадії.

У певних випадках організатор може звернутися до учасників із запитом надати додаткові матеріали для використання в офіційних трансляціях або медіаконтенті. Ненадання таких матеріалів у встановлений строк розглядається як порушення медійних зобов'язань.

### **5.16. Програмне забезпечення для чітів**

Будь-яке використання програмного забезпечення, яке можна вважати читами, суворо заборонено. Адміністрація Змагання залишає за собою право визначати, що вважається читом.

### **5.17. Ставки**

Учасникам Змагання — гравцям, менеджерам команд, персоналу та керівництву організацій — забороняється брати участь у ставках або азартних іграх, співпрацювати з особами, які роблять ставки чи грають у азартні ігри, а також надавати будь-яку інформацію, що може прямо чи опосередковано допомогти у ставках чи азартних іграх на матчі Організатора або Змагання загалом. Будь-які ставки чи азартні ігри проти матчів власної організації тягнуть за собою негайну дискваліфікацію організації та мінімальну заборону участі у всіх Змаганнях Організатора на 1 рік для всіх причетних осіб. Інші порушення регулюються на розсуд адміністрації турніру.

### **5.18. Маніпуляції конкуренцією**

Пропонування грошей, інших вигід, погрози або тиск на будь-кого, пов'язаного з Організатором, з метою впливу на результат матчу вважається маніпуляцією Змаганнями, найпоширенішим прикладом якої є пропозиція супернику грошей за власну перемогу. У разі викриття такої спроби матч анулюється, учасника дискваліфікують, позбавляють призових та усувають від участі у всіх турнірах Організатора на термін від 1 до 2 років; можливо також накладення грошового штрафу.

### **5.19. Договірні матчі**

Використання будь-яких засобів для маніпулювання результатом матчу з метою, що не є спортивним успіхом у відповідному турнірі, вважається договірним матчем. Найпоширенішим прикладом є навмисний програш матчу з метою маніпулювання ставкою на матч.

### **5.20. Зловживання інформацією**

Спілкування під час матчу з людьми, які не беруть участі в матчі, суворо заборонено, те саме стосується використання інформації про гру команди з інших зовнішніх джерел (наприклад, стрімів).

### **5.21. Образи**

Будь-які образи на адресу адміністрації Змагання підлягають покаранню. Це стосується передусім образ під час матчу, а також на будь-яких медіа- а змагальних- платформах. Образливі повідомлення в месенджерах, електронних листах чи інших каналах зв'язку теж караються, якщо вони стосуються адміністрації Змагання і є належні докази про це. Особливо серйозні випадки — радикальні висловлювання чи погрози фізичною розправою — тягнуть значно суворіші дисциплінарні стягнення, аж до виключення або дискваліфікації. Залежно від характеру й тяжкості образ покарання застосовується до конкретного гравця або всієї команди.

### **5.22. Спам**

Надмірна публікація безглузвих, образливих або образливих повідомлень вважається спамом. Спам на будь-яких платформах, що належать Організатору або пов'язані з нею, каратиметься залежно від характеру та тяжкості правопорушення.

### **5.23. Зміни правил**

Організатор заходу залишає за собою право змінювати, видаляти або іншим чином змінювати правила без попереднього повідомлення. Організатор заходу також залишає за собою право виносити рішення у випадках, що не охоплюються цим зводом правил, з метою збереження духу чесної конкуренції та спортивної майстерності.

### **5.24. Дійсність правил**

Якщо будь-яке положення цього Регламенту визнається недійсним або таким, що суперечить чинному законодавству України, це не впливає на чинність та виконання інших положень Регламенту.

### **5.25. Методи виявлення шахрайства**

Організатор залишає за собою право використовувати різні методи перевірки учасників та їхнього спорядження, з попереднім повідомленням або без нього. Одним із них є використання металошукачів для учасників, які виходять на сцену. учасникам не дозволяється відмовлятися від цих перевірок.

## **6. ПРИЗОВИЙ ФОНД ТА ЙОГО ВИПЛАТА**

### **6.1. Призовий фонд**

Призовий фонд Змагання складає 100000 грн та буде розподілений наступним чином:

- 1 місце - 50 000 грн
- 2 місце - 30 000 грн
- 3-4 місце - 10 000 грн

### **6.2. Термін виплати призових коштів**

Організатор докладатиме розумних зусиль для здійснення виплати виграшів протягом 90 (дев'яноста) календарних днів з дати завершення Змагання. У виняткових випадках строк виплати може бути продовжений до 180 (ста вісімдесяти) календарних днів. У разі ненадання учасником коректних платіжних реквізитів або інших необхідних документів, у тому числі податкових, виплата загального виграшу призупиняється до моменту усунення таких недоліків у розумний строк.

### **6.3. Умови виплати та призупинення загального виграшу**

До моменту повної виплати загальної суми призових Організатор залишає за собою право скасувати будь-який незавершений платіж у разі виявлення фактів шахрайства або нечесної гри. Якщо на дату виплати щодо гравця або команди триває розслідування, виплата призових коштів призупиняється до моменту його завершення.

У разі якщо розслідування буде завершено після спливу трьох років з дати проведення змагання та результати розслідування підтвердять право гравця або команди на отримання виграшу, призові кошти підлягають виплаті в повному обсязі.

### **6.4. Порядок виплати призових коштів**

Виплата загального виграшу здійснюється шляхом банківського переказу на реквізити, надані учасником. Якщо учасник не отримав свій виграш протягом одного

року з дати першої спроби виплати, відповідний виграш анулюється. Призові кошти виплачуються учасникам команди рівними частками (загальна сума призу ділиться на п'ятьох учасників команди) на банківські рахунки за вирахуванням податків і обов'язкових зборів, передбачених чинним законодавством України.

## **7. ПЕРЕНЕСЕННЯ МАТЧІВ ТА СИСТЕМА ПОСІВУ**

### **7.1. Перенесення матчів**

Адміністрація турніру може ухвалити рішення щодо перенесення матчу лише у виняткових випадках, коли наявні обґрунтовані та підтвержені обставини. Таке перенесення можливе лише за умови, що воно не порушує загальний розклад Змагання.

Команда має право звернутися до адміністрації з проханням про перенесення матчу, якщо наявні об'єктивні обставини, що унеможливають участь у запланований час.

Зміна графіку поєдинків або їх перенесення здійснюються з метою забезпечення спортивного принципу та комфорту учасників, відповідно до таких правил:

- Запити на конкретні часові слоти: Якщо команда має потребу поставити свій матч на певний час, вона зобов'язана попередити про це Організатора щонайменше за 24 години до початку Ігрового дня (наголошуємо: саме до старту всього ігрового дня, а не конкретної гри).
- Принцип пріоритету: Задоволення запитів на часові слоти відбувається за правилом першості. Перевагу у виконанні прохання має та команда, яка звернулася до Організатора раніше.

Організатор бере до уваги та вважає обґрунтованими такі підстави для зміни розкладу:

- Участь команди або її гравців у великих міжнародних турнірах (наприклад, рівня VRS);
- Заздалегідь спланований візит до лікаря (за умови вчасного інформування).

Зверніть увагу: Будь-які інші причини для переносу не є автоматичною підставою для зміни розкладу і будуть розглядатися Організатором в індивідуальному порядку.

Команди мають право самостійно домовитися про взаємну заміну поєдинків у розкладі, за якої матч А стає на місце матчу Б, а матч Б — на місце матчу А.

- Для здійснення такої ротації необхідне обов'язкове підтвердження від усіх команд-учасниць обох матчів (як матчу А, так і матчу Б).
- Учасники мають офіційно попередити Організатора про досягнуту згоду щонайменше за 12 годин до початку першого з цих двох матчів.

У виняткових випадках Організатор залишає за собою право фінального рішення щодо зміни графіку, відмови у переносі або призначення технічних поразок з метою дотримання загального регламенту турніру та уникнення зриву трансляцій чи ігрових днів.

Усі прохання команди розглядаються адміністрацією турніру індивідуально, і рішення адміністрації є остаточним.

## **7.2. Посів**

Посів використовується для визначення переваг команд на різних стадіях Змагання, включаючи порядок вибору карт, сторін, черговість драфту або визначення пари суперників.

Під терміном «кращий посів» розуміється команда, яка має вищий рейтинг, кращу позицію за результатами попередніх стадій або чітко визначену перевагу згідно з офіційною системою розподілу місць.

В стадії кваліфікацій посів визначається автоматично платформою проведення. Посів визначається один раз і залишається незмінним протягом кваліфікації.

Для групової стадії встановлюється фіксований розподіл посівів, який зберігається протягом усієї групової стадії. Посів формується за результатами кваліфікаційної стадії і враховується під час формування груп.

За результатами групового етапу матчі першого раунду плейоф формуються за принципом перехресного посіву між групами А, В, С та D:

- 1 місце групи А грає проти 2 місця групи D;
- 1 місце групи В грає проти 2 місця групи С;
- 1 місце групи С грає проти 2 місця групи В;
- 1 місце групи D грає проти 2 місця групи А.

У виняткових випадках Організатор залишає за собою право змінити посів команд або порядок формування матчів з метою дотримання спортивного принципу, а також у разі виникнення технічних чи інших непередбачуваних обставин.

Для стадії плейоф посів формується на основі результатів групової стадії.

У випадках, не врегульованих цим Регламентом або у разі неоднозначності, адміністрація турніру:

- ухвалює рішення відповідно до принципів чесної конкуренції,
- забезпечує рівні умови для всіх команд,
- може застосувати жеребкування як інструмент визначення посіву.

Усі рішення Адміністрації щодо посіву є остаточними.

## **8. ДИСЦИПЛІНАРНІ СТЯГНЕННЯ**

### **8.1. Визначення та сфера застосування покарань**

За порушення правил на заходах організатор заходу має право застосувати дисциплінарне стягнення, включати штрафні очки, штрафи, технічні поразки, дискваліфікацію гравців/команду, або комбінацію цих заходів залежно від конкретного інциденту.

Учасників буде повідомлено про дисциплінарне стягнення у зручний спосіб, а також надано термін для оскарження рішення. Право подання апеляції має лише представник команди.

### **8.2. Штрафи**

Штрафи можуть застосовуватися як за інциденти під час змагання, так і за невиконання обов'язків поза ігровим процесом, зокрема участь у заходах для ЗМІ або запланованих активностях із вболівальниками. Розмір штрафу визначається у

штрафних очках і залежить від тяжкості інциденту, становить від 1 до 10 штрафних очок за кожен окремий випадок.

#### **8.2.1. Вирахування призових коштів через штрафи**

Кожне штрафне очко, отримане учасником або командою під час Заходу або його кваліфікації, тягне за собою вирахування 1 % від загальної суми призових коштів. Вирахування здійснюється із загальної суми призових коштів, присуджених відповідному учаснику або команді за підсумками останньої частини Турніру. штрафи вираховуються з призового фонду відповідної Команди та не перерозподіляються між іншими Учасниками.

### **8.3. Технічна поразка**

Технічна поразка може бути присуджена як на окрему карту в межах серії, так і на весь матч незалежно від його формату, поточного рахунку чи результатів окремих карт; обсяг застосування технічної поразки визначається з урахуванням обставин інциденту та його впливу на перебіг змагань, при цьому результат відповідної карти або матчу вважається завершеним та остаточним і не підлягає перегляду, за винятком випадків, передбачених процедурою оскарження. Отримання командою декількох технічних поразок поспіль може бути підставою для прийняття рішення про дискваліфікацію Команди із Заходу.

### **8.4. Дискваліфікація**

У найсерйозніших випадках порушення правил учасники можуть бути дискваліфіковані із Заходу. Дискваліфіковані учасники втрачають усі призові кошти, накопичені за відповідні змагання. Команда, організація та всі її члени дискваліфікуються до завершення цих змагань.

### **8.5. Додаткові методи покарання**

В окремих випадках адміністрація Змагання може визначати та застосовувати інші методи покарання, не зазначені безпосередньо в цих правилах.

## **9. ПРИКІНЦЕВІ ПОЛОЖЕННЯ**

### **9.1. Внесення змін до Регламенту**

Адміністрація залишає за собою право в будь який момент доповнювати, редагувати чи видаляти будь які пункти Регламенту з наступним інформуванням всіх учасників про виконані зміни.

## ДОДАТОК А

27.06. - 28.06.2026	13:00	Qualification №1
04.07. - 05.07.2026	13:00	Qualification №2
18.07. - 19.07.2026	13:00	Qualification №3
25.07. - 26.07.2026	13:00	Qualification №4
03.08. - 07.08.2026	11:00	Group Stage
08.08. - 09.08.2026	11:00	Play-off

### РОЗКЛАД 3-ГО ЕТАПУ ЧЕМПІОНАТУ УКРАЇНИ

## **ДОДАТОК Б КОДЕКС ЕТИКИ**

Кожен учасник зобов'язаний поводитися з повагою до адміністрації змагання, преси, глядачів, партнерів та інших гравців, гідно представляти кіберспорт, Організатора та своїх спонсорів у грі, голосовому спілкуванні, чатах, месенджерах, коментарях та інших засобах масової інформації. Учасники повинні дотримуватися таких цінностей:

1. Співчуття – ставитися до інших так, як би хотіли, щоб ставилися до вас.
2. Чесність – бути відданими та грати чесно.
3. Повага – проявляти увагу та шанобливе ставлення до товаришів по команді, суперників та персоналу заходу.
4. Сміливість – відстоювати правильні рішення та чесну гру.

Учасники не повинні застосовувати будь-які форми домагань чи мови ворожнечі, включно з:

- образами чи словесними нападами за ознаками статі, гендерної ідентичності, сексуальної орієнтації, раси, етнічної приналежності, інвалідності, фізичної зовнішності, розміру тіла, віку чи релігії;
- переслідуванням або залякуванням фізично чи онлайн;
- спамом, рейдерством, захопленням контенту або підбурюванням до зриву трансляцій чи соцмереж;
- публікацією або погрозами публікації персональних даних інших осіб (доксинг);
- небажаною увагою сексуального характеру, включно з коментарями, жартами чи домаганнями;
- заохоченням або підтримкою будь-яких подібних дій.

Для чесної та приємної гри учасники повинні:

- поводитися спортивно та добропорядно;
- утримуватися від неналежної, небажаної або негативної поведінки щодо будь-кого, пов'язаного з турніром;
- уникати дій або бездіяльності, які можуть призвести до дискредитації, осуду, скандалу, висміювання інших учасників або шкоди репутації та комерційній цінності будь-якої сторони, включно зі зневажливими коментарями про Організатора, партнерів чи продукти у публічних заявах, інтерв'ю або соцмережах.

- **Додаткові обмеження під час турніру:**

Учасникам забороняється вживання алкогольних напоїв, наркотичних або інших одурманюючих речовин, а також куріння (включно з електронними сигаретами та вейпами) під час участі в турнірі, перебування на ігровій локації або в офіційних онлайн-матчах.

- **Мова спілкування:**

Офіційною мовою спілкування між учасниками, а також між учасниками та організаторами турніру є українська мова. Уся публічна комунікація, яка може бути відображена під час трансляцій (включно з голосовим спілкуванням, ігровим чатом, інтерв'ю та коментарями), також повинна здійснюватися українською мовою.

Адміністрація турніру залишає за собою право застосовувати санкції за прояви негідної поведінки, навіть якщо вони не наведені у правилах.