1. Загальні положення

1.1. Призначення Правил

1.1.1. Ці Правила визначають порядок проведення матчів турніру MOYO Cyber Cup CS2: КІБЕР КОЗАКИ з дисципліни Counter-Strike 2 (CS2), права та обов'язки учасників, порядок взаємодії з адміністрацією турніру, а також механізми вирішення спірних ситуацій.

1.1.2. Метою цих Правил є забезпечення рівних умов участі для всіх команд, прозорості проведення турніру та дотримання принципів чесної спортивної боротьби (**Fair Play**).

1.1.3. Правила є обов'язковими для всіх учасників турніру без винятку.

1.2. Співвідношення Правил та Регламенту

1.2.1. Цей документ регулює виключно порядок проведення матчів та застосування турнірних процедур.

1.2.2. Питання, пов'язані з реєстрацією учасників, умовами участі, формуванням команд, розкладом турніру, призовим фондом, організацією заходу та іншими організаційними аспектами визначаються Регламентом турніру.

1.2.3. У разі виникнення розбіжностей між Регламентом та цими Правилами застосовується документ, який безпосередньо регулює відповідне питання.

1.3. Згода учасників

1.3.1. Подання заявки на участь у турнірі означає, що учасник:

- ознайомився з Регламентом;
- ознайомився з цими Правилами;
- погоджується їх виконувати;
- приймає встановлений порядок розгляду спірних ситуацій.

1.3.2. Незнання Регламенту або Правил не звільняє учасника від відповідальності за їх порушення.

1.3.3. Учасник не може посилатися на те, що він не був ознайомлений з Правилами після підтвердження своєї участі у турнірі.

1.4. Офіційні канали комунікації

1.4.1. Єдиними офіційними джерелами інформації під час проведення турніру є:

- офіційний Discord-сервер турніру;
- турнірна сторінка FACEIT;
- офіційний вебсайт або інші офіційні інформаційні ресурси організаторів;
- офіційна електронна пошта організаторів;
- повідомлення, опубліковані адміністрацією через зазначені вище канали.

1.4.2. Через офіційні канали публікуються:

- розклад матчів;
- рішення адміністрації;
- зміни в організації турніру;
- повідомлення про перенесення матчів;
- результати розгляду спірних ситуацій та повідомлень про порушення;
- інші офіційні повідомлення.

1.4.3. Учасники зобов’язані самостійно стежити за інформацією, що публікується в офіційних каналах.

1.4.4. Неперегляд повідомлень або відсутність учасника в офіційних каналах не є підставою для скасування рішень адміністрації.

1.5. Юридична сила повідомлень

1.5.1. Офіційними вважаються повідомлення, оприлюднені або надіслані адміністрацією через офіційні канали комунікації, визначені пунктом 1.4 цих Правил.

1.5.2. Повідомлення, отримані від осіб, які не є представниками адміністрації турніру, або через неофіційні акаунти, не вважаються офіційними повідомленнями турніру, навіть якщо вони були надіслані через Discord, Telegram, Viber, Facebook Messenger, Instagram, електронну пошту чи інші засоби зв’язку.

1.5.3. Організатори не несуть відповідальності за неправильне тлумачення інформації, отриманої учасниками поза офіційними каналами.

1.5.4. Повідомлення, надіслані адміністрацією через офіційну електронну пошту, мають таку саму силу в межах турніру, як і повідомлення, опубліковані в інших офіційних каналах турніру.

1.6. Терміни

- **Адміністрація —** уповноважені організаторами особи, відповідальні за проведення турніру.
- **Команда —** склад учасників, допущений до участі в турнірі.
- **Капітан —** офіційний представник команди.
- **Матч —** офіційна зустріч між двома командами.
- **FACEIT —** платформа, на якій проводяться матчі турніру.
- **Discord —** офіційний канал комунікації турніру.
- Головний адміністратор — уповноважений представник адміністрації, який приймає остаточні рішення у складних або неоднозначних спірних ситуаціях.
- Готовий склад — команда, зареєстрована повним складом відповідно до Регламенту турніру.
- Збірний склад (MIX) — команда, сформована адміністрацією після завершення реєстрації з окремих зареєстрованих гравців та/або неповних складів.
- Технічна поразка — результат матчу, зарахований адміністрацією без фактичного завершення гри у випадках, передбачених цими Правилами.
- Спірна ситуація — ситуація, що може вплинути на результат матчу, склад команди, допуск або подальшу участь гравця чи команди та потребує рішення адміністрації.

2. Застосування Правил FACEIT

2.1. Загальні положення

2.1.1. Усі матчі турніру MOYO Cyber Cup CS2: КІБЕР КОЗАКИ проводяться на платформі FACEIT із використанням її технічних можливостей, функціоналу та чинних правил платформи.

2.1.2. Учасники турніру зобов’язані дотримуватися як цих Правил, так і чинних Правил FACEIT.

2.1.3. Беручи участь у турнірі, кожен учасник підтверджує, що ознайомлений із Правилами FACEIT та погоджується їх виконувати.

2.2. Пріоритет застосування Правил

2.2.1. Питання, які безпосередньо врегульовані цими Правилами, вирішуються відповідно до положень цього документа.

2.2.2. Питання, які не врегульовані цими Правилами, розглядаються відповідно до чинних Правил FACEIT.

2.2.3. Якщо певне питання одночасно врегульоване Правилами FACEIT та цими Правилами, перевагу мають положення цього документа, якщо вони встановлюють спеціальний порядок проведення турніру.

2.2.4. У випадках, коли ситуація не врегульована ні цими Правилами, ні Правилами FACEIT, остаточне рішення приймає адміністрація турніру, керуючись принципами чесної гри (Fair Play), спортивної доброчесності та рівності учасників.

2.3. Застосування Правил FACEIT

2.3.1. До всіх учасників застосовуються чинні Правила FACEIT, включаючи, але не обмежуючись:

- правилами поведінки на платформі;
- вимогами до акаунтів;
- античіт-політикою;
- правилами використання програмного забезпечення;
- правилами проведення матчів;
- правилами використання серверів;
- порядком визначення переможця матчу;
- іншими правилами, що діють на платформі FACEIT.

2.3.2. Якщо FACEIT оновлює свої Правила під час проведення турніру, адміністрація має право визначити, яка редакція Правил FACEIT застосовується до конкретного етапу турніру.

2.4. Технічні особливості платформи

2.4.1. Матчі проводяться із використанням технічних можливостей платформи FACEIT.

2.4.2. Якщо окремий функціонал платформи тимчасово недоступний або працює некоректно, адміністрація має право визначити альтернативний порядок проведення матчу.

2.4.3. Неможливість використання окремих функцій FACEIT не є автоматичною підставою для скасування або перенесення матчу.

2.5. Повноваження адміністрації

2.5.1. Адміністрація турніру має право застосовувати Правила FACEIT у поєднанні з цими Правилами для забезпечення чесного проведення турніру.

2.5.2. У випадках, коли формальне застосування окремого положення Правил FACEIT може призвести до очевидно несправедливого результату, адміністрація має право прийняти інше рішення, якщо воно не суперечить принципам чесної гри та забезпечує рівні умови для всіх учасників.

2.5.3. Таке рішення повинно бути мотивованим та застосовуватися однаково до всіх учасників турніру.

2.6. Редакція Правил FACEIT

2.6.1. Під Правилами FACEIT у цьому документі розуміється редакція Правил, чинна на момент початку відповідного етапу турніру, якщо адміністрацією не визначено інше.

2.6.2. Посилання на Правила FACEIT означає посилання на їх актуальну офіційну редакцію.

3. Вимоги до учасників

3.1. Загальні вимоги

3.1.1. До участі в турнірі допускаються лише учасники, які повністю відповідають вимогам, встановленим Регламентом, цими Правилами та чинними Правилами FACEIT.

3.1.2. Учасник повинен відповідати всім вимогам на момент завершення реєстрації та протягом усього турніру.

3.1.3. Якщо після реєстрації буде встановлено, що учасник перестав відповідати вимогам турніру, адміністрація має право відмовити йому в участі або застосувати передбачені Правилами санкції.

3.2. Steam-акаунт

3.2.1. Учасник повинен використовувати особистий Steam-акаунт.

3.2.2. Steam-акаунт повинен бути активним та доступним для перевірки адміністрацією.

3.2.3. Використання чужих, придбаних, орендованих або тимчасово переданих Steam-акаунтів забороняється.

3.2.4. У разі виникнення обґрунтованих сумнівів щодо належності акаунта адміністрація має право вимагати додаткове підтвердження права користування ним.

3.3. Мінімальний ігровий досвід

3.3.1. На момент завершення реєстрації учасник повинен мати не менше **100 годин** ігрового часу в Counter-Strike 2.

3.3.2. Кількість годин визначається відповідно до інформації, доступної адміністрації під час перевірки Steam-акаунта.

3.3.3. Якщо адміністрація не має можливості перевірити кількість годин через налаштування приватності акаунта або з інших причин, учасник зобов’язаний надати необхідні підтвердження на вимогу адміністрації.

3.3.4. Відмова від надання підтвердження може бути підставою для недопуску до турніру.

3.4. Prime Status

3.4.1. Учасник повинен мати активний **Prime Status** у Counter-Strike 2.

3.4.2. Prime Status повинен залишатися активним протягом усього турніру.

3.4.3. Втрата Prime Status до завершення турніру може бути підставою для дискваліфікації.

3.5. FACEIT-акаунт

3.5.1. Кожен учасник повинен мати особистий активний акаунт FACEIT.

3.5.2. На момент перевірки акаунт не повинен перебувати під тимчасовим або постійним блокуванням.

3.5.3. До участі не допускаються акаунти, щодо яких діють будь-які обмеження, встановлені платформою FACEIT.

3.5.4. Адміністрація має право перевіряти історію дисциплінарних порушень учасника на платформі FACEIT.

3.6. VAC Ban

3.6.1. До участі у турнірі не допускаються гравці, Steam-акаунти яких мають VAC-блокування, пов’язане з Counter-Strike 2 або іншими іграми серії Counter-Strike.

3.6.2. Наявність VAC-блокування в інших іграх, не пов’язаних із серією Counter-Strike, сама по собі не є підставою для недопуску до турніру або дискваліфікації учасника.

3.6.3. Якщо VAC-блокування, пов’язане з Counter-Strike 2 або іншою грою серії Counter-Strike, буде виявлено після початку турніру, це є підставою для негайної дискваліфікації учасника.

3.6.4. Наявність блокування в інших античіт-системах, зокрема Easy Anti-Cheat (EAC), у сторонніх іграх сама по собі не є підставою для недопуску до турніру, якщо таке блокування не пов’язане з Counter-Strike 2, не спричинило обмежень акаунта FACEIT та не перешкоджає використанню FACEIT Anti-Cheat.

3.7. Smurfing та мультиакаунти

3.7.1. Використання smurf-акаунтів, альтернативних акаунтів або будь-яких інших способів приховування реального ігрового рівня забороняється.

3.7.2. Адміністрація має право перевіряти будь-які обставини, які можуть свідчити про використання smurf-акаунта.

Під час перевірки можуть враховуватися, зокрема:

- дата створення акаунта;
- кількість матчів;
- кількість годин у CS2;
- статистика FACEIT;
- історія зміни нікнеймів;
- пов’язані акаунти;
- рівень гри;
- історія участі в турнірах;
- інші відкриті або надані учасником відомості.

3.7.3. Якщо за результатами перевірки адміністрація дійде висновку, що існують достатні підстави вважати акаунт smurf-акаунтом або таким, що використовується для обходу правил турніру, учаснику може бути відмовлено в участі або застосовано дисциплінарні санкції.

3.7.4. Рішення щодо наявності ознак smurfing приймається адміністрацією індивідуально після аналізу всіх доступних матеріалів.

3.8. Перевірка учасників

3.8.1. Адміністрація має право здійснювати перевірку відповідності учасників вимогам турніру на будь-якому етапі його проведення.

3.8.2. Учасник зобов’язаний на вимогу адміністрації надати інформацію, необхідну для перевірки.

3.8.3. Ненадання необхідної інформації, надання неправдивих відомостей або навмисне перешкоджання перевірці може бути підставою для відмови в участі або дискваліфікації.

4. Повноваження адміністрації

4.1. Загальні положення

4.1.1. Адміністрація турніру здійснює організацію, координацію та контроль проведення турніру, забезпечує дотримання Регламенту, цих Правил, чинних Правил FACEIT та принципів чесної гри (Fair Play).

4.1.2. Адміністрація діє неупереджено та застосовує однаковий підхід до всіх учасників турніру.

4.1.3. Рішення адміністрації є обов’язковими для виконання всіма учасниками турніру.

4.2. Перевірка учасників

Адміністрація має право здійснювати перевірку учасників на будь-якому етапі турніру.

Під час перевірки адміністрація може:

4.2.1. Перевіряти Steam-акаунти.

4.2.2. Перевіряти FACEIT-акаунти.

4.2.3. Перевіряти відповідність учасників вимогам Регламенту.

4.2.4. Перевіряти історію блокувань.

4.2.5. Перевіряти кількість годин у CS2.

4.2.6. Перевіряти Prime Status.

4.2.7. Перевіряти відповідність заявлених даних фактичним.

4.2.8. Запитувати додаткову інформацію, необхідну для підтвердження права на участь.

4.2.9. Відмовити у допуску до турніру або застосувати санкції у разі встановлення порушень.

4.3. Організація матчів

Для забезпечення належного проведення турніру адміністрація має право:

4.3.1. Призначати дату та час проведення матчів.

4.3.2. Змінювати розклад матчів.

4.3.3. Переносити матчі у разі технічних несправностей.

4.3.4. Переносити матчі у разі форс-мажорних обставин.

4.3.5. Переносити матчі у виняткових випадках, якщо це необхідно для забезпечення чесного проведення турніру.

4.3.6. Повідомляти учасників про зміну розкладу через офіційні канали.

4.4. Заміни

4.4.1. Адміністрація розглядає всі звернення щодо заміни гравців.

4.4.2. Адміністрація має право погодити або відмовити у заміні відповідно до цих Правил.

4.4.3. Під час розгляду питання враховуються:

- стадія турніру;
- причина заміни;
- дотримання вимог до нового учасника;
- можливий вплив заміни на спортивну рівність.

4.4.4. Сам факт подання запиту не означає автоматичного погодження заміни.

4.5. Вимога DEMO та інших матеріалів

Для розгляду спірних ситуацій та перевірки можливих порушень адміністрація має право вимагати:

4.5.1. DEMO-файли.

4.5.2. Записи матчів.

4.5.3. Скріншоти.

4.5.4. Відеозаписи.

4.5.5. Дані FACEIT.

4.5.6. Інші матеріали, які можуть підтвердити або спростувати заявлені обставини.

4.5.7. Учасники зобов’язані надати запитувані матеріали у строки, визначені адміністрацією.

4.5.8. Відмова від надання матеріалів без поважної причини може бути підставою для застосування дисциплінарних санкцій.

4.6. Дисциплінарні повноваження

У разі встановлення порушень адміністрація має право застосувати один або декілька таких заходів:

4.6.1. Усне попередження.

4.6.2. Офіційне попередження.

4.6.3. Технічну поразку.

4.6.4. Скасування результатів окремих раундів або матчу.

4.6.5. Відсторонення окремого гравця.

4.6.6. Дискваліфікацію команди.

4.6.7. Недопущення до участі у майбутніх турнірах організатора.

4.6.8. Інші заходи, передбачені цими Правилами.

4.7. Розгляд спірних ситуацій

4.7.1. Адміністрація розглядає всі спори, що виникають під час проведення турніру.

4.7.2. Під час прийняття рішення адміністрація враховує:

- Регламент;
- ці Правила;
- Правила FACEIT;
- принцип Fair Play;
- докази, надані сторонами;
- технічні дані платформи FACEIT;
- інші матеріали, що мають значення для справи.

4.7.3. Якщо певна ситуація не врегульована жодним із документів, адміністрація приймає рішення самостійно, керуючись принципами чесної гри та рівності учасників.

4.7.4. Аналогічні ситуації повинні вирішуватися адміністрацією однаково протягом усього турніру.

4.8. Остаточність рішень

4.8.1. Рішення адміністрації набирають чинності з моменту їх офіційного оголошення.

4.8.2. Звернення саме по собі не призупиняє проведення турніру. Якщо спірна ситуація може вплинути на результат матчу, склад команди або право команди на подальшу участь, адміністрація має право призупинити початок наступного матчу до прийняття рішення.

4.8.3. Рішення адміністрації щодо поточних організаційних і матчевих питань є обов’язковими для виконання. У складних або неоднозначних спірних ситуаціях остаточне рішення приймає Головний адміністратор відповідно до розділу 14 цих Правил.

4.9. Межі повноважень адміністрації

4.9.1. Адміністрація приймає рішення виключно в межах повноважень, визначених Регламентом та цими Правилами.

4.9.2. Адміністрація не має права змінювати встановлені Регламентом або цими Правилами вимоги, строки, умови участі чи санкції для окремого гравця або команди.

4.9.3. Якщо ситуація прямо не врегульована Регламентом або цими Правилами, рішення приймає Головний адміністратор турніру.

5. Формат матчів

5.1. Загальний формат турніру

5.1.1. Турнір проводиться за системою **Single Elimination**.

5.1.2. Команда, яка програла матч, вибуває з турніру.

5.1.3. Переможець матчу проходить до наступного раунду турнірної сітки.

5.1.4**.** Турнірна сітка формується засобами платформи FACEIT відповідно до налаштувань турніру та публікується до початку відповідного етапу турніру. .

5.1.5. Адміністрація має право змінити формат проведення турніру у разі виникнення обставин, що унеможливлюють його проведення у первісному форматі. Про такі зміни учасники повідомляються через офіційні канали.

5.2. Формат матчів

5.2.1. Усі матчі турніру, крім фіналу, проводяться у форматі **Best of 1 (BO1)**.

5.2.2. Фінальний матч проводиться у форматі **Best of 3 (BO3)**.

5.2.3. Переможцем матчу BO1 вважається команда, яка першою здобула перемогу на єдиній карті.

5.2.4. Переможцем фінального матчу BO3 вважається команда, яка першою здобула перемогу на двох картах.

5.2.5. Якщо формат окремого етапу турніру відрізняється від загального, така інформація публікується адміністрацією до початку відповідного етапу.

5.3. Вибір карт (Map Veto)

5.3.1. Вибір карт здійснюється засобами платформи FACEIT.

5.3.2. Процедура Veto проводиться відповідно до налаштувань турніру на платформі FACEIT.

5.3.3. Учасники зобов’язані своєчасно брати участь у процедурі вибору карт.

5.3.4. Якщо команда не виконує необхідні дії під час Veto у встановлений платформою час, застосовуються автоматичні механізми FACEIT або рішення адміністрації.

5.3.5. Карта, визначена після завершення процедури Veto, є офіційною картою матчу.

5.4. Ігрові сервери

5.4.1. Усі матчі проводяться виключно на ігрових серверах FACEIT.

5.4.2. Сервер матчу визначається платформою FACEIT відповідно до її налаштувань.

5.4.3. Учасники не мають права самостійно змінювати сервер матчу без погодження адміністрації.

5.4.4. У разі виникнення технічних проблем із сервером адміністрація має право призначити повторний запуск матчу або визначити інший сервер.

5.5. Початок матчу

5.5.1. Команди повинні бути готовими до початку матчу у час, визначений розкладом турніру та платформою FACEIT.

5.5.2. Матч розпочинається після завершення процедури Veto та підключення всіх учасників до сервера.

5.5.3. Подальший порядок проведення матчу регулюється Правилами FACEIT та рішеннями адміністрації.

5.6. Зміна формату

5.6.1. Якщо кількість команд, що фактично розпочали участь у турнірі, істотно відрізняється від запланованої, адміністрація має право змінити формат проведення окремих етапів турніру.

5.6.2. Будь-які зміни формату можуть бути внесені лише до початку відповідного етапу турніру та доводяться до відома всіх учасників через офіційні канали.

6. Підготовка до матчу

6.1. Загальна готовність

6.1.1. Команди зобов’язані бути повністю готовими до початку матчу в час, визначений розкладом турніру та платформою FACEIT.

6.1.2. До початку матчу всі гравці повинні:

- бути авторизованими у своїх Steam- та FACEIT-акаунтах;
- використовувати акаунти, зазначені під час реєстрації на турнір;
- мати встановлений, запущений та працездатний **FACEIT Anti-Cheat**;
- мати можливість підключитися до сервера матчу;
- виконати всі технічні вимоги платформи FACEIT, необхідні для участі в матчі.

6.1.3. Участь у матчі без запущеного та працездатного FACEIT Anti-Cheat не допускається. Гравець зобов’язаний використовувати FACEIT Anti-Cheat протягом усього матчу.

6.1.4. Кожен учасник несе особисту відповідальність за справність свого обладнання, програмного забезпечення, роботу FACEIT Anti-Cheat та стабільність інтернет-з’єднання.

6.2. Обов'язки капітана

6.2.1. Капітан команди є офіційним представником команди під час проведення турніру.

6.2.2. Саме капітан здійснює взаємодію з адміністрацією з питань проведення матчу, якщо інше не погоджено адміністрацією.

6.2.3. Капітан відповідає за:

- актуальність складу команди;
- своєчасне інформування адміністрації про необхідність заміни;
- участь у процедурі Veto;
- передачу офіційної інформації всім гравцям своєї команди;
- дотримання командою встановленого розкладу.

6.3. Перевірка складу

6.3.1. До початку матчу команда повинна використовувати лише гравців, допущених до участі в турнірі.

6.3.2. Участь незареєстрованих або недопущених гравців забороняється.

6.3.3. У разі виявлення невідповідності складу адміністрація має право не допустити команду до початку матчу або застосувати санкції, передбачені цими Правилами.

6.4. Початок матчу

6.4.1. Команда повинна своєчасно приєднатися до сервера матчу після завершення процедури Veto.

6.4.2. Матч може бути розпочато лише після підтвердження готовності обох команд або відповідно до процедур платформи FACEIT.

6.4.3. Якщо команда або окремі гравці не готові до початку матчу у встановлений час, застосовуються положення розділу **«Запізнення та неявка»**.

7. Запізнення та неявка

7.1. Загальні положення

7.1.1. Усі команди зобов’язані розпочати матч у час, визначений розкладом турніру та платформою FACEIT.

7.1.2. Команда вважається готовою до матчу, якщо всі її гравці своєчасно підключилися до сервера та можуть розпочати гру.

7.2. Запізнення

7.2.1. У разі запізнення команди або окремого гравця застосовується максимальний час очікування, визначений пунктом 7.2.3 цих Правил.

7.2.2. Якщо команда не готова розпочати матч у встановлений час, відлік часу очікування починається відповідно до процедур турніру та/або платформи FACEIT.

7.2.3. Максимальний час очікування команди або гравця, який запізнюється до початку матчу, становить 10 хвилин. Після завершення цього часу адміністрація має право зафіксувати технічну поразку або застосувати іншу санкцію, передбачену цими Правилами.

7.3. Неявка

7.3.1. Якщо команда не з'явилася на матч або відмовилася його розпочати без поважної причини, адміністрація має право присудити їй технічну поразку.

7.3.2. Якщо обидві команди не з'явилися на матч, адміністрація самостійно приймає рішення щодо подальшого проведення турніру.

7.3.3. Поважність причин запізнення або неявки визначається адміністрацією після аналізу наданої інформації.

---

8. Технічні проблеми

8.1. Повідомлення про технічні проблеми

8.1.1. У разі виникнення технічних проблем команда або її капітан повинні **негайно** повідомити про це адміністрацію через офіційний Discord-сервер турніру.

8.1.2. Повідомлення повинно містити короткий опис проблеми та, за можливості, підтверджуючі матеріали (скріншоти, відео або інші докази).

8.1.3. Несвоєчасне повідомлення про технічну проблему може бути враховане адміністрацією під час розгляду спірної ситуації.

8.2. Розгляд технічних проблем

8.2.1. Адміністрація оцінює характер технічної проблеми та визначає можливість її усунення без порушення цілісності турніру.

8.2.2. За результатами розгляду адміністрація має право:

- надати час для усунення проблеми;
- призупинити матч;
- перенести матч;
- призначити повторний запуск матчу;
- прийняти інше рішення відповідно до цих Правил.

8.2.3. Для усунення індивідуальної технічної проблеми учаснику надається до 10 хвилин. Якщо технічні правила або можливості FACEIT встановлюють інший обов’язковий порядок, застосовується порядок FACEIT.

8.3. Відповідальність учасників

8.3.1. Кожен учасник несе відповідальність за працездатність свого обладнання, програмного забезпечення та інтернет-з'єднання.

8.3.2. Технічні проблеми, що виникли з вини учасника, самі по собі не є безумовною підставою для перенесення або перегравання матчу.

8.3.3. Рішення щодо наслідків технічних проблем приймається адміністрацією з урахуванням конкретних обставин та принципів Fair Play.

---

9. Заміни

9.1. Порядок здійснення замін

9.1.1. У готовому складі заміна гравця здійснюється лише із числа гравців, зареєстрованих у складі цієї команди, зокрема заявленого запасного гравця, та за погодженням адміністрації.

9.1.2. У збірному складі (MIX) заміна можлива виключно за рішенням адміністрації та лише гравцем, який пройшов реєстрацію на цей турнір і відповідає всім вимогам Регламенту та Правил.

9.1.3. Залучення до заміни незареєстрованого або непогодженого адміністрацією гравця забороняється.

---

10. Паузи

10.1. Порядок використання пауз

10.1.1. Паузи під час матчу допускаються лише у випадках, передбачених правилами FACEIT або за погодженням адміністрації.

10.1.2. Учасники зобов’язані використовувати паузи виключно для вирішення технічних або інших обґрунтованих проблем.

10.1.3. Навмисне затягування матчу або зловживання паузами забороняється та може призвести до застосування дисциплінарних санкцій.

---

11. DEMO та докази

11.1. DEMO та інші докази

11.1.1. На вимогу адміністрації учасники зобов’язані надати DEMO-файли, відеозаписи, скріншоти або інші матеріали, необхідні для перевірки можливих порушень.

11.1.2. Матеріали повинні бути надані у строки, визначені адміністрацією.

11.1.3. Відмова від надання матеріалів або їх навмисне приховування може бути підставою для застосування дисциплінарних санкцій.

11.1.4. Скріншоти приватного листування між учасниками або з третіми особами самі по собі не вважаються достатнім доказом, оскільки їх зміст може бути змінений або вирваний із контексту. Переписка з офіційним адміністратором турніру може бути підтверджена самим адміністратором та врахована під час розгляду ситуації.

---

12. Заборонені дії

12.1. Перелік заборонених дій

Під час проведення турніру забороняється:

12.1.1. Використання будь-яких читів, стороннього програмного забезпечення або інших засобів, що надають несправедливу перевагу.

12.1.2. Використання smurf-акаунтів або інших способів приховування реального рівня гри.

12.1.3. Match Fixing, тобто будь-які дії, спрямовані на навмисну зміну результату матчу.

12.1.4. Передача або використання чужого Steam чи FACEIT-акаунта.

12.1.5. Використання помилок гри (багів), якщо вони надають несправедливу перевагу.

12.1.6. Образи, погрози, дискримінаційні висловлювання, токсична поведінка або інші прояви неспортивної поведінки у Discord та під час матчів забороняються.

12.1.7. За образи або токсичну поведінку на Discord-сервері адміністрація має право застосувати санкції в межах Discord, включно з блокуванням доступу до сервера. Таке блокування саме по собі не означає автоматичного виключення з турніру.

12.1.8. За образи або токсичну поведінку під час матчу учаснику надається одне попередження. У разі продовження або повторення порушення після попередження адміністрація має право дискваліфікувати гравця або команду залежно від обставин порушення.

12.1.9. Будь-які інші дії, що суперечать принципу Fair Play.

---

13. Дисциплінарні санкції

13.1. Види дисциплінарних санкцій

13.1.1. За порушення Правил можуть застосовуватися такі дисциплінарні санкції:

- усне попередження;
- офіційне попередження;
- технічна поразка;
- дискваліфікація гравця;
- дискваліфікація команди;
- відсторонення від участі в майбутніх турнірах організатора.

13.1.2. Вид дисциплінарної санкції визначається адміністрацією з урахуванням характеру, тяжкості та повторності порушення.

---

14. Спірні ситуації та остаточне рішення

14.1. Порядок розгляду спірних ситуацій

14.1.1. У разі виникнення спірної ситуації учасник або капітан команди звертається до адміністрації через офіційний Discord-сервер турніру.

14.1.2. Адміністрація розглядає надані матеріали та обставини ситуації відповідно до Регламенту, цих Правил та чинних Правил FACEIT.

14.1.3. У складних або неоднозначних випадках остаточне рішення приймає Головний адміністратор турніру. Рішення Головного адміністратора є остаточним.

---

15. Форс-мажор

15.1. Обставини, що впливають на проведення турніру

15.1.1. Кожен учасник самостійно відповідає за технічну можливість своєї участі в онлайн-турнірі, зокрема за наявність електропостачання, стабільного інтернет-з’єднання, справність обладнання та працездатність необхідного програмного забезпечення.

15.1.2. Оскільки турнір є всеукраїнським онлайн-заходом, обмеженим у часі та таким, що проводиться за заздалегідь визначеною турнірною сіткою, Організатор не може гарантувати можливість перенесення матчів з урахуванням повітряних тривог, обстрілів, надзвичайних ситуацій, відключень електропостачання, перебоїв інтернет-з’єднання чи інших обставин, що можуть виникнути за місцем перебування окремих учасників або команд.

Безпека учасників має безумовний пріоритет над участю в турнірі. У разі оголошення повітряної тривоги, загрози обстрілу або виникнення іншої небезпечної ситуації Організатор наполегливо рекомендує учасникам не продовжувати гру всупереч вимогам безпеки та діяти відповідно до офіційних рекомендацій і сповіщень.

Такі обставини не передбачають автоматичного перенесення або перегравання матчу. Рішення щодо можливості перенесення, перегравання або іншої зміни порядку проведення конкретного матчу приймається Головним адміністратором турніру з урахуванням конкретних обставин та можливості подальшого проведення турніру відповідно до встановленого розкладу.

15.1.3. Для усунення індивідуальної технічної проблеми, що перешкоджає участі гравця або команди в матчі, застосовується загальний ліміт очікування — до 10 хвилин.

15.1.4. Підставою для зупинення, перенесення або зміни розкладу турніру є технічна несправність або недоступність платформи FACEIT, турнірних сервісів FACEIT або технічної інфраструктури Організатора, якщо така несправність унеможливлює проведення матчів відповідно до встановленого формату турніру.

15.1.5. Рішення про зупинення, відновлення, перенесення або зміну розкладу турніру у випадках, передбачених п. 15.1.4, приймає виключно Головний адміністратор турніру.

16. Прикінцеві положення

16.1. Ці Правила набирають чинності з моменту їх офіційного оприлюднення організаторами турніру.

16.2. Організатори залишають за собою право вносити зміни до цих Правил до початку відповідного етапу турніру. Усі зміни набирають чинності після їх оприлюднення через офіційні канали комунікації.