

2024

# Cyber Camp

*Break the Chain*

ПОЛОЖЕНИЕ  
ОБ УЧАСТИИ



## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Определения, используемые в Положении.....	3
2. Общие положения.....	4
3. Категории участников.....	5
4. Формат проведения.....	6
5. Условия участия.....	7
6. Механика Киберучений.....	10
7. Разрешение спорных вопросов и особенности дисквалификации .....	11
8. Алгоритм подсчета результатов Киберучений.....	12
9. Дополнительные баллы Зрителей и Участников команд .....	13
10.CyberShop .....	13
11.Призовой фонд.....	16
12.Информация о налогообложении .....	18
13.Персональные данные .....	19
14.Освобождение от ответственности .....	19
15.Прочее.....	20

# 1. Определения, используемые в Положении

**Положение** – настоящее Положение об участии в киберучениях на CyberCamp 2024 \ Положение об участии в мероприятии «CyberCamp 2024».

**Мероприятие** – мероприятие «CyberCamp 2024», периодическое мероприятие из цикла «CyberCamp», включающее в себя Киберучения.

**Заказчик мероприятия** – юридическое лицо в интересах, которого проводится мероприятие

**Организатор мероприятия** – юридическое лицо, отвечающее за проведение мероприятия в интересах Заказчика мероприятия

**Киберучения** – составная часть Мероприятия, представляющая собой киберспортивное мероприятие, в рамках которого имитируется проведение кибератак на тестовых системах для развития навыков по их предотвращению и реагированию на их проявления.

**Практические задания** – смоделированные в виртуальной ИТ-инфраструктуре задача или блок задач, объединенные общей легендой и предполагающие применение профессиональных навыков и навыков работы в команде.

**Баллы** – виртуальное вознаграждение, получаемое командами за решение практических заданий. Баллы предназначены для измерения активности команд, подсчета результатов соревнований и формирования рейтинга. Значение баллов рассчитывается на основе алгоритма расчета итогов Киберучений.

**Сайбы** - дополнительное виртуальное вознаграждение, которое участники команд или зрители могут заработать на платформе Мероприятия за успешное выполнение заданий в проводимых на платформе активностях

**Рейтинг команд** – числовой показатель, определяющий успех команды на конкретный момент расчета и позволяющий визуально отражать преимущество одной команды над другой. Команды в рейтинге сортируются на основе количества набранных баллов.

**Алгоритм подсчета результатов Киберучений** – правила вычисления результатов Киберучений для справедливого определения победителей и распределения призового фонда. Алгоритм начисления баллов и подсчета результатов Киберучений определяется Положением.

**Лига Киберучений** – при регистрации команд выбирается одна из двух лиг, внутри которой команды будут соревноваться с другими командами этой лиги.

**Студенческая лига** – в нее могут вступить команды, состоящие из лиц, являющихся действующими студентами очных курсов вузов или аспирантами.

**Корпоративная лига** – в нее могут вступить команды, состоящие из работающих специалистов по ИТ/ИБ или же студентов.

**Призовой фонд Киберучений** – сумма денежного вознаграждения, распределяемая среди обладателей первых трех мест в каждой Лиге по итогам Мероприятия по установленным организатором правилам. Порядок распределения фонда действует в рамках одного Мероприятия и не зависит от количества участников.

**Команда** – состоит из Капитана и Участников команды, являющихся членами команды, формируется в соответствии с требованиями, установленными Положением. Участники Киберучений допускаются к Киберучениям только в составе Команд.

**Приз** – денежное вознаграждение, выплачиваемое Капитану команды победителю Киберучений, определяемое в соответствии с условиями, установленными Положением.

**Сувенир** – неденежный подарок, который зрители могут получить в CyberShop в обмен за заработанные сайбы.

**Часовой пояс** – везде, где указано время, имеется в виду московское время (GMT+3).

## 2. Общие положения

### 2.1 Заказчик мероприятия \_ АО «Инфосистемы Джет».

<b>Юридический адрес (в соответствии с учредительными документами)</b>	127015, г. Москва, ул. Большая Новодмитровская, дом 14, строение 2, эт. 6, ком. 13, оф. 2.654
<b>Фактический, полный почтовый адрес</b>	127015, г. Москва, ул. Большая Новодмитровская, дом 14, строение 2, эт. 6, ком. 13, оф. 2.654
<b>Идентификационный номер (ИНН / КПП) КПП (крупнейш. налогоплательщик)</b>	7729058675 / 771501001 774950001
<b>Код ОКТМО</b>	45353000000
<b>Код отрасли по ОКПО</b>	17801922
<b>Банковские реквизиты: расчетный счет кор/счет БИК полное наименование банка</b>	40702810187360000570 30101810000000000256 в ГУ Банка России по ЦФО 044525256 ПАО РОСБАНК

### 2.2 Организатор мероприятия – ООО «АВАНТАЖ ПРОДЖЕКТ»

<b>Юридический адрес (в соответствии с учредительными документами)</b>	129515, Москва, ул.Академика Королева, дом 13, строение 1, комната 20, пом. IV, 4 этаж
<b>Фактический, полный почтовый адрес</b>	129515, Москва, ул.Академика Королева, дом 13, строение 1.

<b>Идентификационный номер (ИНН / КПП)</b>	7701400458
<b>КПП (крупнейш. налогоплательщик)</b>	771701001
<b>Код ОКТМО</b>	45358000000
<b>Банковские реквизиты:</b>	
<b>расчетный счет</b>	р/с 40702810502360000120
<b>кор/счет</b>	к/с 301018102000000000593
<b>БИК</b>	БИК 044525593
<b>полное наименование банка</b>	в АО «АЛЬФА-БАНК», г.Москва

**2.3** Платформа Мероприятия – [cybercamp.su](https://cybercamp.su),

**2.4** Платформа Киберучений (доступ только Участникам команд через платформу Мероприятия) – платформа Jet CyberCamp,

**2.5** Дата и время проведения Мероприятия – с 3 октября 2024 года по 5 октября 2024 года.

**2.6** Формат проведения – онлайн-мероприятие на сайте [2024.cybercamp.su](https://2024.cybercamp.su): Участники команд подключаются к Мероприятию удаленно и физически не присутствуют на площадке.

**2.7** Мероприятие не является стимулирующей лотереей или иным мероприятием, основанным на риске. Плата за участие в Мероприятии не взимается.

**2.8** Участники Мероприятия будут информироваться о правилах и сроках его проведения путем размещения полных правил Мероприятия, содержащихся в настоящем Положении, в сети Интернет на сайте [cybercamp.su](https://cybercamp.su) (далее – Сайт).

**2.9** Организатор оставляет за собой право изменять настоящее Положение по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на Сайте. Подавая заявку на регистрацию для участия в Мероприятии, а также принимая участие в Мероприятии, Участник безоговорочно выражает согласие со всеми условиями настоящего Положения. Участник Мероприятия обязуется самостоятельно отслеживать изменения Положения на Сайте.

## 3. Категории участников

**3.1** В Мероприятии могут принимать участие дееспособные граждане любых стран, достигшие 18 (восемнадцати) лет. Для некоторых категорий Участников Организатор может устанавливать дополнительные требования в соответствии с условиями настоящего Положения

**3.2** Устанавливаются следующие категории Участников Мероприятия:

- **Капитан** – Участник команды, ее лидер. Осуществляет общую координацию Участников команды, является официальным представителем Команды. Имеет доступ к платформе Киберучений.
- **Участник команды** – член Команды ИБ-специалистов, отвечающий определенным квалификационным и профессиональным критериям, установленным настоящим Положением. Обеспечивает эффективное решение задач, возложенных на команду. Имеет доступ к платформе Киберучений.
- **Участник Киберучений** – Капитан, Участник команды, принимающий участие в Киберучениях в составе Команды в соответствии с настоящим Положением. Работники Организатора и/или аффилированных с ним лиц не имеют права принимать участие в Мероприятии в качестве Участников.
- **Зритель** – пользователь, прошедший регистрацию на платформе Мероприятия. Может просматривать эфир Мероприятия и проходить активности на платформе Мероприятия. Не имеет доступа к платформе Киберучений.
- **Партнер Мероприятия** – представитель компании вендора или партнера Мероприятия. Участвует в качестве Зрителя, но по согласованию с Организатором может иметь дополнительные возможности. Не имеет доступа к платформе Киберучений.
- **Организатор Мероприятия** – ООО «АВАНТАЖ ПРОДЖЕКТ». Имеет полный доступ ко всем платформам. Осуществляют информационную, организационную и другую поддержку остальных категорий Участников Мероприятия. Работники Организатора и/или аффилированных с ним лиц не имеют права на получение призов или сувениров, предусмотренных в рамках Мероприятия.
- **Член судейской команды** – сотрудник АО «Инфосистемы Джет» и/или компании-партнера, осуществляющий оценку действий Команд по выполнению заданий на платформе Киберучений. Имеет полный доступ ко всем платформам.

## 4. Формат проведения

### 4.1 Мероприятие CyberCamp 2024 проводится на двух платформах:

[2024.cybercamp.su](https://2024.cybercamp.su) – платформа Мероприятия, на которой осуществляется регистрация Участников Мероприятия. На платформе проводится основная трансляция Мероприятия, организованы различные активности, включая тесты, опросы и чат между участниками и зрителями, публикуется статистика выполнения заданий командами, Платформа доступна с 10:00 3 октября до 18:00 5 ноября 2024.

CyberShor работает с 10:00 3 октября до 18:00, либо до наличия призов.

Трансляция:

- 3 октября 2024г. с 10:00 до 22:00
  - 4 октября 2024г. с 10:00 до 22:00
  - 5 октября 2024г. с 10:00 до 18:00
- Платформа киберучений Jet CyberCamp – площадка для выполнения заданий Киберучений. Доступ к площадке предоставляется только Участникам команд после

регистрации на платформе [2024.cybercamp.su](https://2024.cybercamp.su) в порядке, предусмотренном настоящим Положением. Ссылка для перехода Участников команд на платформу Киберучений Будет направлена на электронный адрес участника, указанный при регистрации на платформе

**4.2** Формат Киберучений – открытый командный турнир, предполагающий конкурентное соперничество между командами за достижение лучшего результата и получения доли призового фонда. Киберучения представляют собой комбинацию теоретических лекций и практических заданий, объединенных в логические блоки – тематические дни. Теоретические лекции публикуется на платформе мероприятия. Практические задания выполняются на платформе киберучений

**4.3** Киберучения проводятся в рамках единого концепта, анонсируемого Организатором до старта Мероприятия и обеспечивающего связь тематических дней между собой.

Примечание: платформа киберучений Jet CyberCamp – ресурс в сети Интернет, доступный Участникам Мероприятия и включающий следующее:

- Виртуальная ИТ-инфраструктура, которая является миниатюрной копией типового ИТ-ландшафта предприятия с присущими ему элементами, особенностями и уязвимостями.
- Средства защиты информации.
- Личный кабинет с доступом к учебным материалам и игровым механикам.
- База практических заданий, сценариев и скриптов атак.

## 5. Условия участия

### 5.1 Общие условия

**5.1.1** Для участия в Мероприятии лицу, желающему принять участие в Мероприятии, необходимо подать заявку на регистрацию в качестве Участника Мероприятия на Сайте (далее – Заявка Участника). Информация, указанная в Заявке на участие, должна соответствовать требованиям настоящего Положения, в том числе требованиям к Участникам Мероприятия. Участник Мероприятия несет персональную ответственность за достоверность предоставленной информации.

**5.1.2** Начало приема Заявок Участника: 20 августа 2024 г.

**5.1.3** После успешного прохождения процедуры регистрации в качестве Участника Мероприятия Организатор направляет Участнику на адрес электронной почты, указанный при регистрации, информацию о логине и пароле для доступа в личный кабинет на Сайте.

**5.1.4** Организатор Мероприятия оставляет за собой право отклонять Заявку Участника и не допускать такого Участника к участию в Мероприятии, если такой Участник или Заявка Участника не соответствует требованиям к Участнику Мероприятия, изложенным в

настоящем Положении, или если по усмотрению Организатора Участник или Заявка Участника не соответствует настоящему Положению.

**5.1.5** Организатор имеет право не доводить до сведения Участников причины, по которым Участник не был допущен к участию в Мероприятии.

## **5.2 Особые условия**

**5.2.1** Каждый Участник Мероприятия безвозмездно предоставляет Организатору право (согласие) на использование его изображения, фотографии, имени и/или псевдонима или иных материалов о нем, связанных с его участием в Мероприятии, право на проведение интервью для целей проведения Мероприятия и вручения (отправки) призов, а также при распространении рекламной информации о Мероприятии на неограниченный срок и без выплаты Организатором Участнику Мероприятия какого-либо вознаграждения.

**5.2.2** Каждый Участник Мероприятия подтверждает свое согласие с тем, что в случае вручения ему приза, сувениров, информация о факте выигрыша, а также его изображение, фотография, фамилия, имя, отчество и город (местность) проживания, интервью могут быть опубликованы (в том числе в средствах массовой информации и рекламных материалах Организатора и Заказчика).

**5.2.3** При проведении Мероприятия Участникам Мероприятия запрещается использование аудиовизуальных, графических и иных материалов:

**5.2.3.1** с ненормативной лексикой и оскорблениями;

**5.2.3.2** содержащих контактные данные Участников (номера телефонов, адреса регистрации или проживания и иные контактные данные) без согласия таких Участников;

**5.2.3.3** нарушающих общепринятые морально-этические нормы;

**5.2.3.4** в содержании которых присутствуют экстремистские материалы;

**5.2.3.5** содержание которых является клеветническим, оскорбительным или иным образом, порочащим честь и достоинство пользователей социальных сетей, Участников Мероприятия, а также любых третьих лиц;

**5.2.3.6** нарушающих права и законные интересы третьих лиц;

**5.2.3.7** иным образом нарушающих требования действующего законодательства РФ.

**5.2.4** Участвуя в Мероприятии:

**5.2.4.1** Участник Мероприятия гарантирует, что при участии в Мероприятии им соблюдены права третьих лиц, в том числе права интеллектуальной собственности. Участник несет полную ответственность в случае неисполнения настоящего условия.

**5.2.4.2** Участник Мероприятия гарантирует, что при участии в Мероприятии он не будет использовать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред Заказчику, Организатору, платформе Мероприятия или нарушить условия настоящего Положения, нормы действующего законодательства РФ.

**5.2.4.3** В случае выявления нарушений, определенных пунктом 5.2.4.2. организатор вправе заблокировать участника с аннулированием всех выигрышей, накопления сайбов, заказов и призов в CyberShop



**5.2.4.4** Участник команды / капитан обязуется не копировать и не передавать третьим лицам, в том числе Зрителям, подробное содержание заданий и ответов к ним, размещенных на платформе Киберучений.

**5.2.4.5** Участник Мероприятия дает согласие на использование Организатором и Заказчиком результатов заданий в аудиовизуальных, графических и иных рекламно-информационных материалах.

## **5.3 Условия регистрации Участников Мероприятия для участия в Киберучениях**

**5.3.1** Для участия в Киберучениях команде Участников необходимо подать Заявку, заполнив все обязательные поля заявки на платформе [2024.cybercamp.su](https://2024.cybercamp.su) в соответствующей категории (Капитан команды, Участник команды), начиная с 20 августа и не позднее 19 сентября 2024. В случае получения Организатором избыточного количества заявок Организатор оставляет за собой право по собственному усмотрению провести отборочный тур, по итогам которого определяются команды, допущенные к участию в Мероприятии.

**5.3.2** Максимальное количество команд для участия в Мероприятии 3 октября 2024 – 5 октября 2024 – 100 (сто). Но по усмотрению организатора количество может быть уменьшено.

**5.3.3** К участию допускаются сформированные команды Участников численностью от 3 (трех) до 5 (пяти) человек, полностью и корректно заполнившие Заявку на участие и успешно прошедшие процедуру регистрации.

**5.3.4** Участники добавляются через ссылку-приглашение от Капитана. Капитан получает данную ссылку на адрес своей электронной почты, указанной при регистрации. Далее Капитан самостоятельно направляет ссылку-приглашение тем людям, кого хочет пригласить в команду. Должно зарегистрироваться по такой ссылке минимум 2 (два) участника, чтобы команда попала к Организаторам на дальнейшую модерацию.

**5.3.5** Участники команд могут быть представителями одной организации, нескольких организаций, независимыми специалистами, а также студентами вузов.

## **5.4 Условия участия в Киберучениях**

**5.4.1** Проводимые Киберучения организуются для ИТ- и ИБ-специалистов квалификации уровня junior и middle.

**5.4.2** Для прохождения всех практических заданий на платформе Киберучений Участники Киберучений должны обладать следующими знаниями и навыками:

**5.4.2.1** знание основ компьютерных сетей;

**5.4.2.2** опыт администрирования Unix- и Windows-систем на начальном уровне, включая навыки чтения системных журналов ОС;

**5.4.2.3** знание основных видов сетевых атак и атак на веб-приложения, базовые навыки поиска IoC и обработки инцидентов ИБ;

**5.4.2.4** понимание принципов работы решений класса SIEM, NTA;

**5.4.2.5** опыт работы с утилитами по анализу сети (Nmap) и базовым инструментарием Kali Linux;

**5.4.2.6** понимание принципов анализа сетевого трафика и дампов ОЗУ;

**5.4.2.7** знание основ контейнеризации.

**5.4.3** С целью поддержания единого квалификационного уровня Киберучений Организатор имеет право не допустить участника или команду.

**5.4.4** Выполнение любого действия, предусмотренного Положением, от имени Капитана команды означает выражение волеизъявления на совершение указанного действия каждым Участником соответствующей Команды.

## 6. Механика Киберучений

**6.1** Взаимодействие с Участниками Киберучений происходит в сети Интернет с использованием веб-браузера. Для минимизации сбоев и комфортного участия в Мероприятии Организатор в срок до 01 октября 2024 г проводит брифинги с Участниками Киберучений, на котором (-ых) дает информацию о содержании мероприятия, а также список организационных и технических рекомендаций по подключению. О дате и времени брифинга команды будут оповещаться дополнительным сообщением на адрес электронной почты капитана.

**6.2** Платформа Киберучений будет доступна Участникам Киберучений:

- 3 октября с 10:00 до 22:59;
- 4 октября с 10:00 до 22:59;
- 5 октября с 10:00 до 13:59.

В промежутке между 23:00 и 10:00 каждого дня платформа Киберучений закрыта на техническое обслуживание.

**6.3** Организатор предоставляет Командам доступ к виртуальной ИТ-инфраструктуре, включая программное обеспечение, средства защиты информации и утилиты, необходимые для выполнения всех заданий. Использование дополнительного программного обеспечения в пределах виртуальной инфраструктуры по инициативе Участников Киберучений не допускается.

**6.4** Основная задача Команды Киберучений – выполнение без нарушений и в минимально короткое время практических заданий, для решения которых требуется использовать профессиональные навыки и навыки работы в команде.

**6.5** Каждое практическое задание имеет свою структуру. В задание входят формулировка задачи, которую необходимо решить, максимально допустимое и рекомендуемое время решения, а также критерии успешности выполнения и оценки. Успешность выполнения задания измеряется в виртуальных показателях – баллах. Для каждого задания и каждой команды Организатор развертывает отдельную инфраструктуру.

**6.6** Программа Мероприятия дополнительно включает лекции экспертов-спикеров, помогающие наиболее эффективно выполнить практические задания.

**6.7** Доступ к каждому заданию открывается для Команд в определенное время и озвучивается ведущим во время эфира. На решение каждого задания выделено определенное количество времени. Начать выполнение сценария для команды может только Капитан команды.

**6.8** Команда может приступить к заданию в любой момент в течение дня после открытия доступа. Приступив к сценарию, Команда не может поставить его выполнение на паузу. По истечении отведенного времени задание будет автоматически завершено.

**6.9** Если задание не выполнено до 22:59 3 октября (для заданий, открытых 3 октября) или 4 октября (для заданий, открытых 4 октября) и до 13:59 5 октября (для заданий, открытых 5 октября), ему присваивается статус невыполненного.

## **7. Разрешение спорных вопросов и особенности дисквалификации**

**7.1** С целью решения спорных ситуаций Организатор формирует судейскую команду, принимающую и рассматривающую претензии участников к организации Киберучений и выставленным оценкам.

**7.2** Судейство каждого практического задания осуществляется автоматически встроенными механизмами платформы. В исключительных случаях принятие решения о начислении баллов осуществляет судейская команда согласно настоящему Положению, после чего решение доводится до сведения команд. В нестандартных или не описанных в действующем варианте правил ситуациях судейская команда имеет право разрешить ситуацию по собственному усмотрению.

**7.3** Взаимодействие с судейской командой по любым вопросам, связанным с начислением баллов, а также возможными техническими и логическими ошибками платформы, осуществляет Капитан команды.

**7.4** В случае если в течение 20 минут по завершении практического задания (для дневного времени – до 18:00) или до 10:00 (для вечернего времени – с 18:00 до 00:00) не последовало сообщения о спорной ситуации от Капитанов команд, результат задания считается подтвержденным и опротестованию не подлежит.

В рамках проведения Киберучений Участникам Киберучений запрещается:

- вносить сторонние конфигурации в настройки платформы, пытаться нарушить ее работоспособность;
- изменять состав Участников команды;
- использовать любые махинации, которые приводят к нечестной победе или победе неигровым путем, а также любые способы обхода стандартной логики расчета баллов;
- передавать реквизиты учетных записей кому-либо, привлекать третьих лиц для помощи в решении практических задач.

**7.5** В случае недисциплинированного поведения Участника Киберучений или Команды, а также за грубые нарушения этических норм Участник Киберучений или вся Команда могут быть сняты с Мероприятия (дисквалифицированы). Системные (постоянные) нарушения

ведут к техническому поражению и лишению любых призов (если было занято одно из призовых мест).

**7.6** В случае дисквалификации Капитана команды по решению судейской коллегии за невыполнение требований настоящего Положения несоблюдение требований Капитаном команды по предоставлению всех необходимых документов в установленные в настоящем Положении сроки или по иным основаниям, указанным в настоящем Положении, приз команде, признанной победителем Мероприятия, не вручается и считается не востребовавшимся.

## **8. Алгоритм подсчета результатов Киберучений**

**8.1** С целью определения победителей Киберучений Организатор устанавливает алгоритм подсчета результатов Киберучений. В качестве основного критерия сравнения используются баллы, набранные Командами за выполнение практических заданий.

**8.2** Количество баллов не зависит от количества Команд и равно сумме баллов, набранных за все тематические дни, за вычетом баллов, исключенных судейской командой в случае нарушения правил, описанных в настоящем Положении.

**8.3** Основные критерии, используемые в алгоритме подсчета, – время и количество «флагов» (ответов, которые команда отправила по каждому заданию). Команды должны не только правильно выполнить все задания, но и сделать это за минимальное время.

**8.4** Каждому Участнику команды доступны все материалы и задания по всем размещенным на платформе сценариям. В качестве результата Команды выступает первый результат, отправленный любым Участником команды, поэтому во избежание ошибок координация отправки ответов должна выполняться Капитаном.

**8.5** Промежуточные результаты Киберучений будут доступны на Сайте 3 и 4 октября 2024 года. Частота обновления – не реже 1-го раза в сутки.

**8.6** Результаты Киберучений подсчитываются в последний тематический день и представляются в виде рейтинга команд, который транслируется на платформе. С 00:01 5 октября и до конца Мероприятия турнирная таблица будет отображать результаты на 21:59 4 октября 2024 года. Результаты Киберучений должны быть объявлены путем их публикации на Сайте Мероприятия не позднее 18:00 «5» октября 2024.

**8.7** В случае если несколько Команд набрали одинаковое количество баллов, приоритет отдается Команде, набравшей наибольшее количество баллов за выполнение последнего сценария.

**8.8** В случае дисквалификации Команды, занявшей призовое (1, 2, 3) место, следующая по турнирной таблице команда занимает место дисквалифицированной Команды и получает приз. При этом места дисквалифицированных команд могут получить только команды, занявшие 4, 5 и 6 место

## 9. Дополнительные сайбы для Зрителей и Участников команд

**9.1** Участники команд и Зрители Мероприятия имеют возможность получить Дополнительные сайбы на платформе Мероприятия за участие в активностях. Набранные Участниками команд и Зрителями сайбы отображаются в личном кабинете. Данные активности и условия получения баллов будут анонсироваться ведущим в эфире.

**9.2** Для Зрителей и Участников команд, сайбы дают возможность получить сувениры от Организатора и Партнеров Мероприятия в CyberShop. Время работы CyberShop:

- 3 октября 2024г. с 10:00 до 18:00
- 4 октября 2024г. с 10:00 до 18:00
- 5 октября 2024г. с 10:00 до 18:00, либо до наличия сувениров

## 10. CyberShop

**10.1** На платформе Мероприятия в разделе CyberShop размещаются различные сувениры, предоставленные Заказчиком, Организатором и/или Партнерами (далее – Сувениры).

**10.2** Зрители и Участники команд (далее – Получатели сувениров) могут обменять полученные сайбы на сувениры из CyberShop в течение времени работы, определенном в п. 2 радела 9 настоящего Положения. Указанные сувениры не подлежат замене, возврату или обмену на денежный эквивалент.

**10.3** Сувениры (внешний вид (цвет, размер), дизайн и содержание) могут не совпадать с ожиданиями Получателей сувениров и могут не соответствовать изображениям таких Сувениров, содержащимся в разделе CyberShop.

**10.4** Организатор оставляет за собой право изменять балловую стоимость Сувениров в любой момент до момента списания соответствующего количества баллов со счета Получателя сувениров.

**10.5** Зрители и Участники команд также имеют возможность приобретения прочих сувениров за денежные средства в отдельном разделе CyberShop по ценам, установленным на платформе.

**10.6** Количество Сувениров ограничено. Предложение действует ровно до того момента, пока Сувениры есть в наличии.

**10.7** В течение 30 календарных дней по окончании мероприятия Организатор связывается с Получателями сувениров, выбравшими Сувениры, по контактам, указанным в регистрационной форме. Получатель сувениров должен предоставить дополнительную информацию для организации доставки ему Сувенира, а именно:

- фамилия, имя, отчество (Ф.И.О.);
- дата и место рождения;
- копия паспорта гражданина РФ, при этом Ф.И.О. Получателя Сувенира, указанное в паспорте, должно совпадать с именем и фамилией, указанными при регистрации на Сайте Организатора. В случае если Ф.И.О. Получателя сувениров, указанное в паспорте,

не совпадает с именем и фамилией, указанными при регистрации, Организатор оставляет за собой право отказать в предоставлении Сувениров такому Получателю сувениров;

- адрес ПВЗ, в который будет направлен сувенир;
- номер мобильного телефона, по которому Организатор Мероприятия может связаться с Получателем сувениров;
- копия ИНН
- копия СНИЛС
- e-mail адрес получателя
- иная информация, необходимая для вручения (отправки) Сувениров, по дополнительному запросу Организатора.

**10.8** Организатор не несет ответственность за предоставление некорректных данных Получателем сувениров и, в связи с этим за невозможность доставки данного Сувенира.

**10.9** Доставка Сувениров осуществляется за счет Организатора в пределах РФ. Доставка выполняется в ПВЗ. Организатор осуществляет отправку Сувениров в период с 06 октября 2024 г. по 31 декабря 2024 г. при условии предоставления Получателем сувениров Организатору информации, указанной в п.6 настоящего раздела Положения, до 06 октября 2024 г. Способ доставки Сувениров определяется Организатором самостоятельно. Обязанность Организатора по доставке Сувенира Получателю сувениров считается исполненной с момента передачи Сувенира перевозчику или Получателю сувениров, в зависимости от того, какое событие наступит ранее. После 31.12.2024 Доставка сувениров не выполняется.

**10.10** Доставка Сувениров за пределы РФ Организатором не осуществляется.

**10.11** В случае несоблюдения Получателем сувениров требований по предоставлению всех необходимых документов в установленные в настоящем Положении сроки или по иным основаниям, указанным в настоящем Положении, Сувенир Получателю сувениров не направляется и считается невостребованным.

**10.12** Всеми не распределенными, не востребованными, не доставленными не по вине Организатора Сувенирами, а также Сувенирами, от получения которых Получатели сувениров отказались, либо не забрали в отведенный срок для получения заказа в ПВЗ, Организатор Мероприятия распоряжается по собственному усмотрению. Сувениры не могут быть востребованы повторно.

**10.13** Информация о стоимости Сувениров, полученных путем обмена сайбов, предоставляется Получателю сувениров по его запросу. При этом Получатель сувениров, налоговый резидент РФ, самостоятельно несет обязанность по уплате предусмотренных законодательством РФ налогов в связи с получением призов/сувениров от организаций, совокупная стоимость которых превышает 4 000 (четыре тысячи) рублей за отчетный период (календарный год), в соответствии с настоящим Положением.

**10.14** Сувениры, приобретенные в магазине CyberShop за денежные средства, уже включают все предусмотренные Законодательством Российской Федерации налоги и сборы и исключают в необходимости уплаты Получателем дополнительных налогов.

## 11. Розыгрыш призов

**11.1** На платформе Мероприятия в разделе CyberShop, участникам доступен обмен полученных баллов (сайбов) на билеты участника розыгрыша призов

**11.2** Проведение розыгрыша призов не является лотереей либо иной игрой, основанной на риске.

**11.3** Зрители и Участники команд могут обменять полученные сайбы на билеты для розыгрыша призов.

**11.4** Зрители и Участники не могут приобрести билет участника розыгрыша за денежные средства, либо любым другим способом, кроме способа указанного в п. 11.3.

**11.5** Количество билетов, зарегистрированных на одного участника не ограничено.

**11.6** Количество разыгрываемых призов в ходе проведения розыгрыша – по 3 набора сувениров из числа сувениров CyberShop в количестве не менее 3-х единиц в первый и второй день проведения соревнований, и 4 набора сувениров из числа сувениров CyberShop в количестве не менее 3-х единиц в последний день соревнований.

**11.7** Перед началом розыгрыша призов каждому билету, участвующему в розыгрыше присваивается уникальный номер в привязке к участнику розыгрыша

**11.8** Розыгрыш проводится в режиме реального времени. Ведущий объявляет номера билетов, ставшие победителями розыгрыша призов

**11.9** Розыгрыш проводится в три этапа, для определения трех выигравших номеров билетов.

**11.10** С целью прозрачности проведения розыгрыша процесс розыгрыша транслируется в прямом эфире, а также проводится видеозапись проведения розыгрыша.

**11.11** В течение 30 календарных дней по окончании мероприятия Организатор связывается с победителем, чей номер билета оказался выигрышным, по контактам, указанным в регистрационной форме. Получатель Приза должен предоставить дополнительную информацию для организации доставки ему выигранного приза, а именно:

- фамилия, имя, отчество (Ф.И.О.);
- дата и место рождения;
- копия паспорта гражданина РФ, при этом Ф.И.О. Получателя Приза, указанное в паспорте, должно совпадать с именем и фамилией, указанными при регистрации на Сайте Организатора. В случае если Ф.И.О. Получателя Приза, указанное в паспорте, не совпадает с именем и фамилией, указанными при регистрации, Организатор оставляет за собой право отказать в предоставлении Приза такому участнику;
- адрес доставки Приза с указанием почтового индекса;
- номер мобильного телефона, по которому Организатор Мероприятия может связаться с Получателем Приза;
- копия ИНН
- Копия СНИЛС
- иная информация, необходимая для вручения (отправки) Приза, по дополнительному запросу Организатора.

**11.12** Организатор не несет ответственность за предоставление некорректных данных Получателем Приза и, в связи с этим за невозможность доставки данного Приза

**11.13** Доставка Приза осуществляется за счет Организатора в пределах РФ. Организатор осуществляет отправку Приза в период с 06 октября 2024 г. по 31 декабря 2024 г. при условии предоставления Организатору информации, указанной в п.6 настоящего раздела Положения, до 06 октября 2024 г. Способ доставки Приза определяется Организатором самостоятельно. Обязанность Организатора по доставке Приза получателю Приза считается исполненной с момента передачи Приза перевозчику или Получателю Приза, в зависимости от того, какое событие наступит ранее.

**11.14** Доставка Приза за пределы РФ Организатором не осуществляется.

**11.15** В случае несоблюдения Получателем Приза требований по предоставлению всех необходимых документов в установленные в настоящем Положении сроки или по иным основаниям, указанным в настоящем Положении, выигрыш Получателю Приза не направляется и считается невостребованным.

**11.16** Всеми не распределенными, не востребованными, не доставленными не по вине Организатора Призами, а также Призами, от получения которых Получатели Приза отказались, Организатор Мероприятия распоряжается по собственному усмотрению.

**11.17** Информация о стоимости Приза предоставляется Получателю Приза по его запросу. При этом Получатель Приза, налоговый резидент РФ, самостоятельно несет обязанность по уплате предусмотренных законодательством РФ налогов в связи с получением призов/сувениров от организаций, совокупная стоимость которых превышает 4 000 (четыре тысячи) рублей за отчетный период (календарный год), в соответствии с настоящим Положением.

**11.18** Получатели Приза, налоговые нерезиденты РФ, действуют в соответствии с применимым законодательством государства, резидентом которого они являются, в т.ч. налоговым законодательством.

## 12 .Призовой фонд Киберучений

**12.1** Первые три места турнирной таблицы в каждой лиге являются призовыми.

**12.2** Суммарный призовой фонд корпоративной лиги составляет 600 000 (шестьсот тысяч) рублей \*

**12.3** Денежный Приз для команды, занявшей 1 место в корпоративной лиге, составляет 300 000 (Триста тысяч) рублей\*.

**12.4** Денежный Приз для команды, занявшей 2 место в корпоративной лиге, составляет 200 000 (Двести тысяч) рублей\*.

**12.5** Денежный Приз для команды, занявшей 3 место в корпоративной лиге, составляет 100 000 (Сто тысяч) рублей\*.

**12.6** Суммарный призовой фонд студенческой лиги составляет 220 000 (двести двадцать тысяч) рублей \*

**12.7** Денежный Приз для команды, занявшей 1 место в студенческой лиге, составляет 100 000 (Сто тысяч) рублей\*.



**12.8** Денежный Приз для команды, занявшей 2 место в студенческой лиге, составляет 70 000 (Семьдесят тысяч) рублей\*.

**12.9** Денежный Приз для команды, занявшей 3 место в студенческой лиге, составляет 50 000 (Пятьдесят тысяч) рублей\*.

\*После вычета налогов РФ согласно раздела 12 Положения.

**12.10** Выплату Приза осуществляет Организатор.

**12.11** Приз обмену или возврату не подлежит.

**12.12** Получателем Приза является Капитан победившей в Киберучениях Команды (далее – Получатель приза).

**12.13** Получателем приза может выступать только гражданин Российской Федерации, налоговый резидент Российской Федерации

**12.14** В течение 30 календарных дней по завершении Мероприятия Организаторы связываются с Получателем приза по указанным в регистрационной форме контактам, и Получатель приза предоставляет дополнительную информацию, необходимую для получения Приза, а именно:

- фамилия, имя отчество;
- дата и место рождения;
- копия паспорта гражданина РФ, при этом Ф.И.О. Получателя приза, указанное в паспорте, должно совпадать с именем и фамилией, указанными при регистрации на Сайте Организатора. В случае если Ф.И.О. Получателя приза, указанное в паспорте, не совпадает с именем и фамилией, указанными при регистрации, Организатор оставляет за собой право отказать в предоставлении Приза такому Получателю приза;
- адрес регистрации Получателя приза с указанием почтового индекса;
- номер мобильного телефона, по которому Организатор Мероприятия может связаться с призером и/или победителем;
- копия свидетельства о постановке на учет в налоговом органе физического лица (ИНН);
- копия страхового свидетельства (СНИЛС);
- банковские реквизиты счета, открытого в зарегистрированном на территории Российской Федерации банке, для перевода Приза, а именно: ФИО получателя, номер расчетного счета, реквизиты банка (наименование банка получателя, БИК, Корр.счет, ИНН, КПП);
- иная информация, необходимая для вручения (отправки) Приза, по дополнительному запросу Организатора.

**12.15** Организатор осуществляет перечисление денежного приза Получателю приза не позднее 31 декабря 2024 г. при условии, что Получатель приза предоставил всю необходимую информацию до 1 ноября 2024 г., путем перечисления денежных средств на расчетный счет в соответствии с банковскими реквизитами, предоставленными Получателем приза. Обязательства Организатора по перечислению денежного приза считаются исполненными с момента списания соответствующих денежных средств с расчетного счета Организатора. После 31.12.2024 денежные призы не выплачиваются.

**12.16** При получении денежного приза Получатель приза подписывает акт приема-передачи денежного приза, который передается ему Организатором в 2 (двух) экземплярах. Получатель приза должен направить подписанный со своей стороны экземпляр акта путем его отправления в адрес Организатора посредством Почты России. В случае неполучения Организатором подписанного Получателем приза акта в течение 15 (пятнадцати) рабочих дней с даты направления акта Получателю приза, акт считается подписанным Организатором односторонне.

**12.17** Организатор не несет ответственности за невозможность оповещения Получателя приза вследствие указания им недостоверной/неполной контактной информации. Организатор не несет ответственности за распределение Приза между Участниками, объединившимися в Команду для участия в Киберучениях, в случае присуждения Приза команде.

**12.18** По общему правилу Приз распределяется между Участниками победившей Команды в равных долях самостоятельно Участниками победившей Команды, без участия Организатора. Организатор не несет ответственности за распределение Приза между Участниками команды, признанной победителем Киберучений.

**12.19** В случае несоблюдения Получателем приза требований по предоставлению всех необходимых документов в установленные в настоящем Положении сроки или по иным основаниям, указанным в настоящем Положении, денежный Приз Получателю приза не направляется и считается невостребованным.

**12.20** Всеми не распределенными, не востребованными не по вине Организатора денежными Призами, а также от получения которых Получатель приза отказался, Организатор Мероприятия распоряжается по собственному усмотрению. Денежный Приз не может быть востребован Получателем приза повторно.

## 13. Информация о налогообложении

**13.1** В отношении Получателей сувениров и Получателя приза (далее – Получатели), являющихся налоговыми резидентами РФ, в соответствии с законодательством РФ не облагаются налогом на доходы физических лиц граждан РФ (НДФЛ) доходы, не превышающие в совокупности 4000 рублей, полученные за налоговый период (календарный год) от организаций, в т. ч. в виде подарков, выигрышей или подарков в проводимых мероприятиях, играх и других мероприятиях в целях рекламы товаров (работ, услуг) (п. 28 ст. 217 Налогового кодекса РФ). В отношении Получателей сувениров и Получателя приза (далее – Получатели), являющихся налоговыми резидентами РФ, в соответствии с законодательством РФ применяется следующий порядок.

**13.2** Организатор настоящим информирует Получателей о законодательно предусмотренной обязанности уплатить соответствующие налоги в связи с получением призов/сувениров от организаций, совокупная стоимость которых превышает 4 000 (четыре тысячи) рублей за отчетный период (календарный год). Принимая участие в Мероприятии и соглашаясь с настоящими Правилами, Участники считаются надлежащим образом проинформированными о вышеуказанной обязанности.

**13.3** В случае превышения в налоговом периоде размера необлагаемого НДФЛ дохода налогоплательщика-гражданина РФ в виде Сувениров от организаций, установленного

законодательством РФ (свыше 4 000 рублей), Получатель несет обязанность по расчету и уплате НДС самостоятельно по ставке, установленной Налогового кодекса РФ (35% от стоимости Сувенира, превышающей 4 000 рублей).

**13.4** Организатор в соответствии с п. 2 ст. 224, ст. 226 Налогового кодекса РФ удерживает и перечисляет в бюджет НДС на Приз по ставке 35% от общей стоимости Приза, превышающей сумму 4 000 рублей. Победитель, являющийся гражданином РФ, согласен на удержание и перечисление НДС в полном размере, без учета ограничения, предусмотренного абз. 2 ч. 4 ст. 226 Налогового кодекса РФ, по итогам чего погашается задолженность Победителя перед бюджетом по уплате НДС на Приз в полном объеме. Никаких иных налоговых обязанностей в связи с получением Приза у победителя не возникает.

**13.5** В случае если подарок/приз включает в себя материальную и денежную часть, Организатор в отношении Получателя рассчитывает НДС и удерживает его из причитающейся денежной части Приза в соответствии с действующим налоговым законодательством РФ для перечисления его в бюджет соответствующего уровня. При этом Организатор может направить до 50% от денежной части Приза на уплату налога.

## 15. Персональные данные

**15.1** Подавая Заявку участника, принимая участие в Мероприятии и добровольно предоставляя свои персональные данные, участник подтверждает свое согласие на обработку Организатором Мероприятия предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение, для целей проведения Мероприятия в соответствии с положениями, предусмотренными:

**15.1.1** Федеральным законом РФ № 152-ФЗ от 27 июля 2006 г. «О персональных данных»;

**15.1.2** Частной политикой Организатора в отношении обработки персональных данных посетителей сайта, участников и зрителей киберучений на CyberCamp 2024.

**15.2** Согласие участника на обработку персональных данных оформляется в момент регистрации в качестве Участника Мероприятия по форме, установленной в одностороннем порядке Организатором.

## 16. Освобождение от ответственности

**16.1** В объеме, разрешенном действующим законодательством РФ, Участники Мероприятия освобождают Заказчика, Организатора, партнеров по рекламе и другие компании, оказывающие рекламную поддержку, их основные, аффилированные и дочерние компании и подразделения, директоров, должностных лиц, сотрудников и агентов (далее при совместном упоминании – Освобождаемые от ответственности лица) от ответственности по всем возможным и фактическим искам, обязательствам, мировым соглашениям, претензиям, требованиям, убыткам, штрафам и расходам (включая судебные расходы и издержки), независимо от того, начались ли судебные разбирательства, в связи с участием в Мероприятии, подачей Заявки (в целом или какой-либо ее части), любой деятельностью,

связанной с Мероприятием, вручением, принятием, использованием или неправомерным использованием какого-либо Приза, Сувенира или травмами, смертью каких-либо лиц, ущербом для собственности, нарушением публичности или конфиденциальности информации, клеветой или лживыми измышлениями (преднамеренными и непреднамеренными), в случае нарушения договорных обязательств, гражданско-правовых норм (включая халатность), гарантий или иных прав, в связи с любым действием, бездействием, неисполнением или нарушением соглашений, договоров, обязательств, гарантий или договоренностей, содержащихся в тексте настоящего Положения. Кроме того, в объеме, разрешенном действующим законодательством РФ, Участники соглашаются освободить указанных выше лиц от ответственности по всем возможным или фактическим спорам, возникающим в любое время, в прямой или косвенной связи с любой претензией, поданной физическими или юридическими лицами (не обязательно согласившимися с данным Положением), в связи с проведением Мероприятия, участием в Мероприятии, подачей Заявки (в целом или какой-либо ее части) на участие в Мероприятии, любой деятельностью, связанной с Мероприятием, вручением, принятием, использованием или неправомерным использованием Приза, Сувениров.

**16.2** Ни при каких обстоятельствах Освобождаемые от ответственности лица не будут нести ответственность по косвенным, случайным, последующим или штрафным убыткам, возникающим в связи с данным Мероприятием, участием в Мероприятии, любой деятельностью или ее отдельными элементами, включая подачу Заявки на участие, доступ к Сайту Мероприятия, регистрацию и /или доставку, принятие и/или использование Приза, Сувенира.

## 17. Прочее

**17.1** Любые расходы (включая коммуникационные или транспортные расходы), не предусмотренные настоящим Приложением, Участники Мероприятия несут самостоятельно.

**17.2** Участие в Мероприятии подразумевает ознакомление Участников Мероприятия с настоящим Положением.

**17.3** Во всем, что не предусмотрено настоящим Положением, Организатор и Участники Мероприятия руководствуются действующим законодательством РФ.

**17.4** Организатор оставляет за собой право на свое усмотрение в одностороннем порядке прекратить, изменить или временно приостановить проведение Мероприятия, если по какой-то причине любой аспект настоящего Мероприятия не может проводиться так, как это запланировано, включая любую причину, неконтролируемую Организатором, которая искажает или затрагивает исполнение, безопасность, честность, целостность или надлежащее проведение Мероприятия.

**17.5** Организатор не несет ответственность за технические сбои и качество услуг телефонной связи, работы операторов и платежных систем, связи с сетью Интернет, а также за качество работы интернет-провайдеров и функционирования оборудования и программного обеспечения Участников Мероприятия, а также за иные не зависящие от Организатора обстоятельства, равно как и за все связанные с этим негативные последствия.

2024

# Cyber Camp

*Break the Chain*

ПОЛОЖЕНИЕ  
ОБ УЧАСТИИ

