

**РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА ПО ФИДЖИТАЛ-СПОРТУ  
(ДИСЦИПЛИНА «ТАКТИЧЕСКАЯ СТРЕЛЬБА»), ПРОВОДИМОГО В РАМКАХ  
XIII МЕЖДУНАРОДНОГО МОЛОДЕЖНОГО ПРОМЫШЛЕННОГО ФОРУМА  
«ИНЖЕНЕРЫ БУДУЩЕГО-2025»**

**Цель:**

Организация спортивного досуга участников XIII Международного молодежного промышленного форума «Инженеры будущего-2025» (далее – Форум).

**Задачи:**

- пропаганда здорового образа жизни, физической культуры и спорта среди участников Форума;
- проведение турнира по фиджитал-спорту (дисциплина «Тактическая стрельба») среди участников Форума в рамках положения о рейтинговой оценке участников Форума.

**Участники соревнований:**

К соревнованиям допускаются участники Форума. Участники должны иметь спортивную форму и спортивную обувь.

**Сроки проведения соревнований:**

Соревнования состоятся в период:

- этап Digital (CS2) с **25.06.2025** года по **28.06.2025** года (плей-офф) и **30.06.2025** (финальные игры);
- этап Physical (Лазертаг) с **25.06.2025** года по **30.06.2025** года.

**Система проведения соревнований.**

В соревновании участвуют 16 (шестнадцать) команд, в состав которых входит 5 (пять) участников (3 мужчины и 2 женщины). Участникам разрешается дополнительно вносить изменения в составы команд в количестве не более 1-го человека в случае наступления обстоятельств непреодолимой силы (травма или болезнь участника, подтвержденная медицинским работником и т.д.). Об изменениях в составах капитаны команд должны сообщить судье матча по факту прибытия на место проведения соревнований. В случае неявки команды, либо явки неполного состава команды на место проведения соревнований в течение 5 минут после начала матча, данной команде присуждается техническое поражение, и она выбывает из числа участников соревнования. В данном случае матч может состояться, если капитаны команд подтвердят готовность играть друг против друга в неполных составах. Замена участников команд между этапами «CS2» и «Лазертаг» запрещена.

Каждый матч включает два этапа:

**Этап Digital (CS2).**

Принимая участие в соревновании, участники подтверждают, что ознакомились с Правилами, полностью и безоговорочно их принимают, и обязуются выполнять. Участники не вправе ссылаться на незнание правил как на основание для освобождения от ответственности за их нарушение.

Игры CS2 5v5 проходят в формате LAN на площадке “COLIZEUM”. Команда полным составом обязана заблаговременно прийти в клуб на место проведения турнира и подготовить свое игровое место.

Карты турнира 5v5:

de\_mirage;  
de\_dust 2;  
de\_inferno.

Игра включает в себя до 18 раундов (на усмотрение организаторов). Время раунда – до 3 минут. За 1 победный раунд команде присуждается 1 балл. Максимальное количество баллов – 18.

#### **Этап Physical (Лазертаг).**

Матчи на данном этапе проводятся в соответствии правилами игры в лазертаг с учетом требований, установленных Техническими правилами. В составе каждой команды в матче принимают участие 5 (пять) участников.

Задача каждой команды в кратчайшие сроки захватить КТ. Контрольная точка настроена на режим «Удержание» (не более 3 минут). Побеждает та команда, чьим цветом по истечении установленного времени моргает контрольная точка. Игра включает в себя до 3 раундов (на усмотрение организаторов). Время раунда – до 3 минут. За 1 победный раунд команде присуждается 6 баллов. Максимальное количество баллов – 18.

Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме баллов, полученных за победные раунды на этапах Digital (CS2) и Physical (Лазертаг). В случае равенства баллов, победитель определяется путем проведения дополнительного 1-го раунда (независимо от того, на каком этапе команды заканчивают матч).

### **Права и обязанности участников соревнования**

Участники Соревнования имеют право:

Получать через представителя команды полные результаты, отображающие все очки, полученные на соревновании;

Участники соревнования обязаны:

Участники соревнования должны знать и исполнять требования организаторов турнира.

Участники, предоставившие организатору и официальным лицам соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление командой недостоверной информации влечет присуждение технического поражения данной команде.

Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам соревнования, зрителям, а также к другим участникам соревнования.

Участники соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках соревнования.

Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре соревнования.

### **Технические правила проведения этапа CS2**

#### **Система проведения.**

Матчи проходят в формате «Single elimination» (Bo1), Финал (Bo3).

Если на месте проведения этапа возникла техническая проблема, то время ожидания может быть продлено.

Бан/выбор («Ban/Pick») карт этапа производится в CS2.

Правило первой блокировки карты за командой выбирается случайно.

### **Настройки сервера матча:**

Время раунда: 1.55 мин.

Стартовый бюджет раундов Матча составляет 800 единиц игровой валюты; Дополнительные раунды проводятся по системе MR3; Стартовый бюджет дополнительных раундов Матча составляет 10 000 единиц игровой валюты.

При отключении участника от сервера возможно установить паузу до окончания раунда. Пауза будет установлена в начале следующего раунда матча.

Овертайм (дополнительный раунд):

Команды остаются за те же стороны, за которые играли по истечении основных раундов.

Если после окончания дополнительного раунда победитель в матче не выявлен – назначается второй дополнительный раунд.

### **Настройки Участника:**

Внешние инструменты или программное обеспечение для изменения настроек в Игре не допускаются.

В турнире можно использовать только стандартный облик персонажей. Жалобы по поводу облика принимаются в течение 5 первых раундов с приложенным скриншотом, если данные условия не соблюдены, матч продолжится без изменений.

### **Разминка/Начало матча:**

Разминка: после того как обе команды присоединяются к турнирному этапу, она начинается незамедлительно.

### **Мошенничество.**

Все попытки обмана на этапе как других игроков, так и администрации запрещены и будут наказываться. Если администраторам станет известно, что любая форма мошенничества использовалась в интересах игрока или команды во время этапа, администрация оставляет за собой право наказать их в полном объеме доступных правил. Нарушая любое правило, игрок рискует быть заблокированным или полностью исключенным из турнира.

### **Оспаривание результата и решение спорных ситуаций**

Все претензии по нарушению правил игры принимаются к рассмотрению в течение матча и 5 минут после игры судьями, кроме жалоб, которые требуют просмотра GOTV demo. Если претензий в течение указанного срока не поступает, то результат этапа больше не пересматривается. Рекомендуются хранить все скриншоты с жалобами и результатами до конца турнира. В случае грубых оскорблений команда нарушителей получает предупреждение или временный ограничение в участие в последующих матчах турнира.

Все жалобы по GOTV demo будут рассматриваться только после окончания соревнования.

### **Другое:**

Запрещено материться, унижать, провоцировать и обманывать участников, а также судью во время этапа любыми методами. За подобные нарушения команда может получить предупреждение либо техническое поражение. В качестве доказательств необходимо предоставить скриншот. В отдельных случаях, по запросу судьи, необходимо предоставить POV демо.

Затягивание старта этапа строго запрещено. Если одна из команд специально затягивает старт этапа, она может получить техническое поражение.

Команда, отказавшаяся от переигровки, назначенной главным судьей, получает техническое поражение.

Запрещено неспортивное поведение (например, саботирование этапа, моральное давление на соперника). За данное нарушение игрок/команда может получить от предупреждения до технического поражения на этапе.

Имя игрока (название команды) не должно содержать слова из ненормативной лексики, пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

Имя игрока (название команды) не может состоять из домена того или иного интернет-ресурса (например: www.google.com или google.com). Такие игроки/команды не будут допущены к участию.

Аватар игрока (аватар команды) не должен содержать изображения насилия, порнографические материалы или пропаганду расизма или другой формы ненависти к представителям тех или иных национальностей.

Организатор не несет ответственности за любые издержки или убытки перед участниками Турнира.

Решения судьи в любой ситуации, включая те, которые не описаны в настоящих Правилах, являются окончательными и не подлежат обсуждению.

Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.

### **Технические правила проведения этапа Лазертаг**

#### **ЛОКАЦИЯ - "ЛЕСНОЙ МАССИВ":**

*Сценарий - «Удержание контрольной точки», Тип: тактика - штурм*

Площадка - смешанный тип (деревянные укрытия, деревья). Оборудование: 14 автоматов LSD АК-74, 2 автомата LSD АС «ВАЛ», 2 винтовки LSD ВСС «Винторез», 2 пистолета-пулемета LSD «Кедр», 20 LSD повязок, 2 точки старта с противоположных сторон, 1 Контрольная точка (КТ).

2 команды располагаются с противоположных сторон друг от друга, на базе каждой команды находится аптечка, в центре находится Контрольная Точка.

Оживление: да.

Этап проходит на оборудовании организаторов.

**ВИДЫ ТАГЕРОВ:**

- автомат LSD АК-74, автомат LSD АС «ВАЛ», винтовка LSD ВСС «Винторез», пистолет-пулемет LSD «Кедр», со стандартными прицельными приспособлениями;

- LSD повязки;

- Контрольная точка (база).

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ:** список допустимого дополнительного оборудования определяется и предоставляется организаторами. Все используемое дополнительное личное снаряжение и оборудование должно быть согласовано с организаторами до начала игрового раунда. Недопустимо использование: самодельных дымовых и шумовых шашек, шумовых взрывчатых веществ, фонарей в режиме стробоскопа, лазерных целеуказателей, средств постановки радиопомех, средств самовосстановления, пультов, минипультов и прочих средств, «оживляющих» игровые комплекты. Допускается использование раций.

### **Тагер (оружие)**

Во время игры и вне игры (когда участник убит или игра окончена) тагер должен находиться на участнике (тагер должен быть в положении «к бою», либо «на плечо»). Запрещено бросать тагер, подвергать его механическому воздействию, разбирать, передавать его третьим лицам.

### **Повязка**

Повязка должна быть закреплена на голове участника, максимально параллельно земле.

Датчики запрещено закрывать одеждой (капюшонами, полями шляп, козырьками бейсболок и т.п.)

Запрещено отключать повязку или снимать ее с головы (или перемещать на другие части тела), меняться повязками между участниками во время игры.

### **КТ (база)**

При захвате участникам запрещается закрывать датчики руками или подручными переносными предметами.

### **Средства идентификации**

Организаторы вправе установить использование средств идентификации игрока и/или команды – цветной скотч, повязки, жилеты и т.п. При их использовании запрещается снимать/закрывать средства идентификации.

## **Общие правила этапа**

1. Связь с организаторами держит только капитан команды, он же получает всю необходимую информацию по соревнованиям и доводит до сведения своей команды.

Члены команды не вправе принимать судейские и организационные решения в ходе игрового раунда.

После того, как будет произведена жеребьевка между капитанами команд, организаторами составляется график игр.

Все нестандартные и спорные ситуации будут решаться на игре решением главного судьи и судейской коллегии.

Один игрок может выступать только за одну команду, это относится в том числе и к запасным игрокам.

Команде, не явившейся на игровой раунд, присуждается техническое поражение.

2. Организаторы вправе известить команды о жестком временном регламенте проведения игровых раундов и предоставить точное время начала/окончания раунда.

Команды вправе проверить работоспособность игрового и дополнительного оборудования до начала раунда. На это дается не более 1 минуты.

3. В случае отказа оборудования до начала игрового раунда капитан команды вправе запросить тайм-аут длительностью не более 3 минут для решения технических проблем.

К отказам оборудования не относится – несогласие с типом установленного прицельного приспособления, неточность прицельных приспособлений, ненадежность крепления головной повязки, отключение тагера из-за радиостанции.

К отказу оборудования относится: не включение тагера или повязки, невозможность поражения повязки, сломанная перезарядка (при отключенной автоматической перезарядке).

При отказе оборудования в ходе игрового раунда или его поломке претензии не принимаются, если это было сделано в результате небрежного обращения игрока с устройством во время игры, результаты раунда не подвергаются сомнению, раунд не

останавливается и не переигрывается. Все отказы оборудования, которые могли повлиять на результат игры, рассматриваются судейской коллегией локации и выносятся решение по данному вопросу, учитывая важность влияния данного события на результат игры.

**4. Игрок, допустивший механическую поломку игрового оборудования и/или его частей, прицелов и т.п. несет полную материальную ответственность за его ремонт или оплачивает приобретение нового (в случае невозможности восстановления). В случае отказа от компенсации ущерба, игрок и его команда более не допускаются на данное мероприятие.**

Допускается замена неисправного игрового оборудования на другое, учитывая равнозначные характеристики по ТТХ.

5. По итогам каждого раунда капитаны команд и судья этапа подписывают протокол раунда. В случае отказа от подписания протокола капитан, несогласный с решением, должен подписать протокол с пометкой «С замечаниями» и обратиться к главному судье игры. Его обращение не останавливает ход игры. Подписанный без замечаний протокол и/или решение главного судьи обжалованию не подлежат.

Игровые протоколы и промежуточные результаты игр доступны только судейской бригаде. Главный судья вправе принять решение не оглашать промежуточные результаты до окончания Игры.

#### **Меры безопасности во время этапа**

1. Необходимо точно и беспрекословно выполнять все распоряжения судей;
2. О всякой замеченной опасности немедленно докладывать руководителю и судье;
3. О малейших признаках заболеваний, утомления и т.п. немедленно докладывать руководителю и судейской бригаде;
4. Строго соблюдать правила проведения Игры. Выходить на маршрут строго в той форме и с тем снаряжением, которое указано судьями. Перед началом выполнения задания проверить исправность снаряжения.

Ведомость ознакомления с инструктажем по мерам безопасности (приложение № 2).

#### **ЗАПРЕЩЕНО:**

1. **Запрещается выходить на игру в состоянии алкогольного, наркотического, любого другого опьянения** (степень опьянения не играет роли).
2. Выходить за пределы указанной на этот раунд игровой зоны.
3. Закрывать (отключать, заляпывать, переворачивать, отрывать) датчики поражения).
4. Пользоваться оружием после сигнала «Стоп-игра», а также до проведения инструктажа организаторами соревнований.
5. Находиться в игровой зоне после «смерти». («Убили» – поднять над собой тагер и вернуться на базу старта по краю игровой зоны наикратчайшим и логичным путем).
6. Подавать любые знаки о местоположении противников после «смерти», в том числе и общаться по рации, сообщая информацию «живым» игрокам.
7. Если по сценарию предусмотрено перемещение какого-либо предмета (флаг, артефакт, бомба и т.д.), запрещено продолжать с ним перемещаться после «смерти». («Убили» – положить предмет возле себя и вернуться на базу.)

8. Не допускать физического контакта с другими участниками Игры («Ходить в рукопашную»).

9. Разведывать территорию после «смерти». (После «смерти» необходимо возвращаться на базу старта только по исходному, уже разведанному маршруту).

10. Выходить на игру при наличии медицинских противопоказаний к высоким физическим и моральным нагрузкам. Игрок своим решением участвовать в игре подтверждает факт отсутствия у него данных противопоказаний и принимает на себя всю ответственность (снимает ответственность с организаторов) за вред, причиненный жизни и здоровью.

11. Выходить на площадку с любым посторонним оружием: холодным, огнестрельным, пневматическим, колюще-режущими предметами.

12. Исполнение акробатических этюдов, каскадерских трюков, в том числе перепрыгивание стен, выпрыгивание из окон, проползание по узким туннелям, торможение о стену и укрытия или попытки взобраться на нее, перепрыгивание канав, лазание на деревья т.п. Данный перечень не является исчерпывающим, игрок сам несет ответственность за травмы, полученные в результате совершения подобных действий. Организаторы не несут ответственности за вред здоровью, полученный игроком в результате неаккуратного поведения или несоблюдения правил игры.

13. Подавать знаки или действия, оскорбляющие других игроков. Спорить с судьей: если Вы считаете, что судья вынес неверное решение, вы можете обсудить его с ним только после игры.

14. Залезать в подвалы, на крыши и прочие места, непредназначенные для игры (огороженные сигнальной лентой).

15. Во время игры пытаться разобрать тагер, в том числе пытаться отсоединить магазин или отвинтить глушитель. За совершение данных действий (за исключением действий предусмотренных ниже) инструктор имеет право удалить Вас из игры или признать поражение всей команды.

16. Уважение к чужой собственности: категорически запрещено причинять какой-либо вред оборудованию и собственности организаторов.

В случае нарушения данных правил к команде могут быть приняты самые строгие меры, вплоть до дисквалификации. Вопрос о мере конкретного наказания решается судейской коллегией, исходя из собственных представлений о тяжести содеянного.

## **Основные определения**

### **Настройка оборудования (прошивка)**

Настройка (прошивка) – установка характеристик оружия (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.), осуществляется только организаторами до начала игрового сценария. Изменение характеристик оружия игроками запрещено.

### **Взаимодействие. Переговоры**

Любые сообщения со стороны мертвых игроков запрещены категорически.

Радиоперехват разрешен. Использование средств постановки помех запрещено. При использовании радиосвязи судейская бригада вправе запросить капитана команды предоставить одну радиостанцию на частоте команды судье на площадке на период раунда

### **Контакт с противником**

Физическое воздействие на противников запрещено.

В частности, при близком столкновении с противником запрещены:

- отведение, захват, удержание тагера противника

- приемы рукопашного боя
- толчки, плевки, прочие непотребные действия.

### **Захват КТ (базы)**

База захватывается любым способом, который не будет противоречить условиям игры (закрывать повязку, перепрятывать и т.п.). Соккрытие датчиков корпусом, оружием не допустимо.

### **РЕКОМЕНДУЕТСЯ:**

1. Обращать внимание на все факторы, которые могут привести к падению или травмам. Внимательно слушайте указания и рекомендации Организаторов. Смотрите под ноги! Это не CS и не HL — это настоящая земля, настоящие камни, настоящие плиты, брёвна и ямы.

**За травмы, полученные во время игры, Организаторы ответственности не несут;**

2. Незамедлительно сообщать организаторам о получении игроками травм и не предпринимать самостоятельных мер;

3. Использовать во время игры обувь с толстой подошвой и высоким голенищем/берцем;

4. Использовать во время игры одежду из прочных и немарких тканей;

5. Не иметь при себе в карманах мелких предметов, которые могут быть утеряны на полигоне.

6. В случае возникновения любой внештатной, с Вашей точки зрения, ситуации обращаться к Организаторам.

7. Возьмите с собой для игры в Лазертаг что-нибудь для переодевания – Ваша одежда после игры может быть мокрой от пота или дождя.

8. Очки могут быть опасны. Если возможно, пользуйтесь их пластиковыми разновидностями или линзами.

9. Иногда игрокам приходится падать, либо в тактических целях присесть на колени. Для защиты кожи ног от ссадин и ушибов рекомендуется использовать грубые прочные брюки, наколенники и налокотники.

10. Игра будет проходить на открытом воздухе в течение 3 часов, поэтому возьмите с собой теплую одежду и перчатки.

### **Судейский состав**

Судейская коллегия: главный судья соревнований, судья этапа (локации), полевой судья (представители организаторов) решают спорные нестандартные ситуации. Коллегия собирается после окончания всех раундов этапа по коллективному заявлению от капитанов команд (не менее 1/3 от общего количества участников). Решение этой комиссии обжалованию не подлежит. Решение принимается путем тайного голосования.

Главный судья соревнований. Человек, следящий за порядком и соблюдением правил во время проведения игры в целом. Знает сценарий на локации, все правила. Решает все спорные моменты, возникающие на локации, после обращения к нему капитана команды с письменным заявлением и предоставлением доказательств. Решение можно обжаловать в судейской коллегии.

Судья этапа (локации). Человек, следящий за порядком и соблюдением правил во время проведения игры на локации. Знает цели и задачи на локации, следит за выполнением всех правил игроками.

Полевой судья. Задача - следить за правилами игры в своей зоне ответственности локации. Знать правила, цели и задачи данного сценария не обязан. Подчиняется судье этапа (локации).

Порядок обжалования решения судей:

1. Предъявить доказательства судье этапа (локации).
2. Предъявить свидетелей события.
3. Обратиться в устной форме к главному судье соревнований с описанием претензии и доказательствами.
4. В случае неудовлетворения решения подписать протокол с указанными замечаниями и написать письменное заявление в свободной форме главному судье соревнований с описанием проблемы и предоставлением доказательств и свидетелей. Учитывая значимость предоставленных доказательств и степень влияния события на результат игры, главный судья выносит решение.
5. В случае неудовлетворения решением главного судьи капитан команды может обратиться к своим коллегам - капитанам из других команд и написать жалобу судейской коллегии для разбора ситуации. Требуется участие не менее 1/3 капитанов от участвующих команд (можно воспользоваться не более 2-х раз за Игру).

### **Выявление нарушений и наказания**

#### **Процесс выявления нарушения**

1. Обвинение игрока – обвинить игрока в нарушении может только капитан команды, с предоставлением видеозаписи или иных объективных доказательств, доказывающих вину. Если обвинение не доказано, штраф накладывается на обвинителя.
2. Доказательство обвинения происходит при разбирательстве ситуации с обязательным участием судей после окончания раунда. Обвинитель должен рассказать ситуацию и предоставить видеозапись или иные объективные доказательства, доказывающие вину. Обвиняемый высказывает свою точку зрения. На основе полученных данных, судья выносит решение.
3. Время разбирательства – разбирательство происходит по окончании раунда. Раунд при этом не останавливается.

### **Характер и способ проведения соревнований.**

Соревнования командные. Всего 16 команд. Командные соревнования проводятся по системе с выбыванием проигравшей команды (плей-офф, полуфиналы, финал и матч за 3-е место).

#### **Турнирная сетка**

|        |                         |                |                      |                         |                         |        |
|--------|-------------------------|----------------|----------------------|-------------------------|-------------------------|--------|
| Игра 1 | Победители<br>игр 1 и 2 | Полуфинал<br>1 | Финал                | Полуфинал<br>2          | Победители<br>игр 5 и 6 | Игра 5 |
| Игра 2 |                         |                |                      |                         |                         | Игра 6 |
| Игра 3 | Победители<br>игр 3 и 4 |                | Матч за 3-е<br>место | Победители<br>игр 7 и 8 | Игра 7                  |        |
| Игра 4 |                         |                |                      |                         | Игра 8                  |        |

**Настройки оборудования**

| Класс оружия             | Автомат, винтовка,<br>пистолет-пулемет |
|--------------------------|--|
| КТ (база)                | Контрольная точка                      |
| Количество жизней        | 1                                      |
| Урон                     | 1                                      |
| Магазины                 | 20                                     |
| Патронов в магазине      | 30                                     |
| Скорострельность (в/мин) | 600                                    |
| Перезарядка (с)          | 1                                      |
| Мощность (%)             | 75                                     |
| Регенерация              | нет                                    |

## ВЕДОМОСТЬ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С ИНСТРУКТАЖЕМ ПО ТРЕБОВАНИЯМ БЕЗОПАСНОСТИ

Мы подписываем данный документ в качестве необходимого условия участия в игре с использованием оборудования Лазертаг. С правилами игры и требованиями техники безопасности мы ознакомлены и полностью согласны следовать им.

**ПОДТВЕРЖДАЕМ, что:**

1. осведомлены о существовании риска в процессе мероприятия;
2. информированы о специфике игрового полигона и правилах поведения на нем;
3. отказываемся от материальных или иных претензий и требований, которые я могу выдвинуть по отношению к организаторам игры, владельцам собственности, где проводится игра и любым другим организаторам игр, а также по отношению к другим игрокам, которые могут причинить мне травму или иной физический, или моральный ущерб;
4. игрок, допустивший механическую поломку игрового оборудования и/или его частей, прицелов и т.п. несет полную материальную ответственность за его ремонт или оплачивает приобретение нового (в случае невозможности восстановления), в случае отказа от компенсации ущерба, игрок и его команда более не допускаются на данное мероприятие.

| № п/п | Ф.И.О | Дата рождения | Номер телефона | Подпись участника |
|-------|-------|---------------|----------------|-------------------|
| 1.    |       |               |                |                   |
| 2.    |       |               |                |                   |
| 3.    |       |               |                |                   |
| 4.    |       |               |                |                   |
| 5.    |       |               |                |                   |
| 6.    |       |               |                |                   |
| 7.    |       |               |                |                   |
| 8.    |       |               |                |                   |
| 9.    |       |               |                |                   |
| 10.   |       |               |                |                   |