

30.09.2026

«Українське Об'єднання Модоробів»

Конкурс №4 «Осінній конкурс сюжетних модів УОМ-2026»

Організатор конкурсу: Yumephiles

Члени журі: Yumephiles, Melya, CUDA73

Правила конкурсу

«Українське Об'єднання Модоробів» (далі — **УОМ**) оголошує проведення конкурсу сюжетних модифікацій 2026 року.

Основна мета конкурсу — підтримка та популяризація українського моддінгу, розвиток української моддінгової спільноти, заохочення авторів до створення нових сюжетних проектів та демонстрація творчого потенціалу українських модоробів.

Конкурс присвячений створенню **сюжетних модифікацій у всесвіті S.T.A.L.K.E.R.** Участь у конкурсі можуть брати як окремі автори, так і команди розробників. Для участі дозволяється використовувати будь-який рушій або платформу, якщо готовий проект відповідає основній тематиці конкурсу.

Зокрема, дозволяється використання:

- оригінальних рушіїв S.T.A.L.K.E.R.;
- модифікованих рушіїв S.T.A.L.K.E.R.;
- Unity;
- Unreal Engine;
- Godot;
- інших рушіїв та технологій.

Конкурс не обмежує учасників щодо кількості локацій, тривалості проходження, кількості квестів, персонажів, механік або інших складових проекту. Відсутність жорстких обмежень не означає, що більша кількість контенту автоматично приносить більше балів.

Оцінюється насамперед **якість, цілісність, змістовність та виконання проекту.**

Штучне збільшення тривалості проходження за рахунок повторюваних, порожніх або необґрунтовано розтягнутих елементів не повинно давати учаснику переваги під час оцінювання.

ТЕРМІНИ ПРОВЕДЕННЯ

Конкурс триває **один місяць — протягом жовтня 2026 року**. Точні дата та час початку, а також дата й час завершення конкурсу оголошуються організаторами окремо перед стартом. Роботи повинні бути передані організаторам до встановленого кінцевого терміну.

Після завершення терміну прийому робіт нові версії проектів до конкурсу не приймаються, якщо інше офіційно не оголошено організаторами. Після завершення конкурсу проводиться етап ознайомлення та голосування спільноти, після чого журі формує остаточні результати.

УМОВИ УЧАСТІ

Для участі необхідно зареєструвати свій проект у спосіб, визначений організаторами конкурсу.

Під час реєстрації учасник повинен вказати:

- назву проекту;
- ім'я або псевдонім автора;
- склад команди, якщо проект створюється командою;
- контакт для зв'язку;
- за можливості — короткий опис проекту.

Один автор або команда можуть подати на конкурс один проект, якщо організаторами не буде оголошено інше. Якщо двоє членів однієї команди хочуть взяти участь окремо один від одного, вони мають на це право.

Участь у конкурсі означає згоду учасника з положеннями цього регламенту.

Учасник несе відповідальність за правомірність використання матеріалів, які входять до його проекту.

ВИМОГИ ДО ПРОЕКТУ

Основною вимогою конкурсу є створення **сюжетної модифікації у тематиці S.T.A.L.K.E.R.** Проект повинен містити самостійну сюжетну або оповідну складову. До такої складової можуть належати:

- сюжетна історія;
- персонажі;
- діалоги;
- квести;
- сюжетні події;
- дослідження світу;
- вибори гравця;
- постановочні сцени;
- інші засоби розповіді історії.

Графічний мод, пак зброї, набір текстур, одинична механіка, звуковий пак або інший проект без самостійної сюжетної складової не вважається сюжетною модифікацією та не може брати участь у цьому конкурсі як основна конкурсна робота.

Геймплейні, графічні, звукові, технічні та інші нововведення дозволені та можуть використовуватися як складові сюжетного проекту. Кількість локацій не обмежується.

Учасник може створити:

- одну локацію;
- декілька локацій;
- повністю нові локації;
- модифіковані існуючі локації;
- комбінацію перелічених варіантів.

Тривалість проходження не обмежується. При цьому довший проект не отримує автоматичного бонусу лише за більший хронометраж. Проект повинен являти собою завершену або достатньо цілісну для проходження конкурсну версію. Якщо учасник не встиг реалізувати всі заплановані можливості, він все одно може подати доступну конкурсну версію, якщо вона дозволяє ознайомитися з проектом та його основною ідеєю.

ВИКОРИСТАННЯ ПОПЕРЕДНІХ НАПРАЦЮВАНЬ

Проект не обов'язково повинен бути створений буквально з нуля протягом одного місяця конкурсу. Дозволяється використовувати власні попередні напрацювання, прототипи, технології, локації, моделі, механіки та інші матеріали.

Дозволяється створення нового проекту на основі власного попереднього проекту або прототипу, якщо автор має права на використання його матеріалів та нова конкурсна робота зазнала суттєвого розвитку або переосмислення.

Під «суттєвими змінами» можуть розумітися, зокрема:

- новий або суттєво перероблений сюжет;
- нова сюжетна структура;
- нові квести;
- нові персонажі;
- значна зміна ігрового процесу;
- нові або суттєво перероблені локації;
- нове оформлення та подача;
- інші зміни, які роблять проект новою конкурсною роботою.

Використання власних старих напрацювань саме по собі не є порушенням правил. Водночас проект, значна частина якого вже була публічно продемонстрована або випущена раніше та не зазнала суттєвих змін, може не відповідати вимогам конкурсу.

Раніше повністю випущений у відкритий доступ проект без суттєвого оновлення не допускається до конкурсу.

Якщо організатори мають обґрунтовані сумніви щодо новизни проекту, вони можуть запросити в учасника додаткову інформацію про історію його розробки.

АВТОРСТВО ТА СТОРОННІ МАТЕРІАЛИ

Забороняється використання чужої роботи без дозволу її автора або правовласника.

Дозволяється використання сторонніх ресурсів, якщо їхня ліцензія або автор прямо дозволяють таке використання.

Дозволяється використання загальнодоступних ресурсів, бібліотек, інструментів, асетів та інших матеріалів відповідно до умов їх використання.

У разі використання матеріалів інших авторів учасник повинен, за необхідності, мати дозвіл на їх використання та/або вказати відповідне авторство.

Забороняється видавати чужу роботу за власну.

У разі підтвердженого плагіату або неправомірного використання чужої роботи проект може бути дискваліфікований.

МОВА ПРОЕКТУ

Основною мовою конкурсної модифікації повинна бути **українська мова**.

Українською мовою повинні бути доступні основні елементи проекту, необхідні для проходження та розуміння сюжету:

- діалоги;
- сюжетні тексти;
- інтерфейс;
- завдання;
- описи;
- інші ключові елементи.

Використання інших мов у випадках, де це є частиною художньої задумки, допускається, однак основна сюжетна інформація повинна бути доступна українською.

ПУБЛІКАЦІЯ ТА ДЕМОНСТРАЦІЯ РОБІТ

Повна конкурсна версія проекту не повинна бути доступна для вільного завантаження до офіційного початку конкурсу.

До початку конкурсу дозволяється публікувати:

- скриншоти;
- концепти;
- трейлери;
- тизери;
- відео з процесу розробки;
- демонстрації окремих механік;
- щоденники розробки;
- інші матеріали, які не дають повного доступу до конкурсної версії.

Публічна демонстрація матеріалів до конкурсу не повинна фактично являти собою повний реліз конкурсної роботи. Після початку етапу оцінювання організатори публікують посилання на конкурсні роботи для ознайомлення спільноти. Разом із роботою учасник повинен надати:

- посилання на завантаження;
- назву проекту;
- ім'я/псевдонім автора або назву команди;
- короткий опис;
- скриншоти;
- за можливості — трейлер або відео.

Рекомендується також надати коротку інструкцію з встановлення та запуску проекту.

ОЦІНЕННЯ МОДІВ

Роботи оцінюються **трьома членами журі**. Кожен член журі оцінює роботи незалежно від інших членів журі. За можливості оцінювання членами журі проводиться до ознайомлення з результатами голосування спільноти, щоб уникнути взаємного впливу оцінок. Кожен член журі виставляє проекту оцінку від **0 до 10 балів**.

Оцінка журі формується за п'ятьма критеріями:

Критерій	Максимум
Сюжет	2
Атмосфера	2
Технічне виконання	2
Стабільність	2
Унікальність	2
Разом	10

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Сюжет — до 2 балів

Оцінюються:

- якість та цілісність історії;
- логічність розвитку подій;
- персонажі;
- діалоги;
- квести та їхня роль у сюжеті;
- подача історії;
- завершеність сюжетної арки;
- здатність проекту зацікавити гравця.

Атмосфера — до 2 балів

Оцінюються:

- занурення гравця у світ;
- музичний та звуковий супровід;
- освітлення;
- візуальна подача;
- дизайн локацій;
- загальне емоційне враження.

Технічне виконання — до 2 балів

Оцінюються:

- якість реалізації механік;
- робота квестів;
- анімації;
- інтерфейс;
- озвучення;
- постановочні сцени;
- технічна реалізація;
- якість інтеграції нових систем;
- загальна завершеність проекту.

Наявність великої кількості додаткових механік сама по собі не гарантує високої оцінки, але враховуватиметься при підрахунку балів.

Стабільність — до 2 балів

Оцінюються:

- наявність вильотів;
 - наявність критичних помилок;
 - наявність зависань;
 - наявність зламаних квестів і ступінь їхньої зламаності;
 - наявність блокуючих багів;
 - наявність проблем зі встановленням або запуском;
 - загальна придатність конкурсної версії до проходження.
-

Унікальність — до 2 балів

Оцінюються:

- оригінальність ідеї;
- самобутність сюжету;
- власні механіки;
- відмінність проекту від раніше відомих робіт.

Якщо значна частина конкурсної роботи є повторним використанням раніше публічно продемонстрованого контенту без суттєвого переосмислення, це може враховуватися при оцінюванні унікальності.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Для кожного критерію член журі може використовувати значення від 0 до 2 балів. Допускаються проміжні значення з точністю до **0,1 бала**.

Наприклад:

- 0,0;
- 0,5;
- 1,2;
- 1,7;
- 2,0.

Підсумкова оцінка кожного члена журі знаходиться в діапазоні від 0 до 10 балів. Оцінка повинна відображати саме якість конкурсної роботи, а не особисте ставлення судді до автора або команди.

ГОЛОСУВАННЯ СПІЛЬНОТИ

Після завершення прийому конкурсних робіт відкривається голосування для спільноти. Для голосування використовується окрема форма, підготовлена організаторами. Учасник голосування повинен вказати свій нікнейм або ім'я.

Для кожної конкурсної роботи користувач оцінює ті самі п'ять основних критеріїв:

- Сюжет;
- Атмосфера;
- Технічне виконання;
- Стабільність;
- Унікальність.

Кожен критерій оцінюється від 0 до 2 балів. Для кожної роботи користувач також може залишити **один загальний коментар** зі своїми враженнями від проекту.

ВАЖЛИВО: відгуки з хейтерськими коментарями видалятимуться без врахування в перелік загальних оцінок.

Написання окремого коментаря до кожного критерію не є обов'язковим. На основі голосів спільноти для кожної роботи формується середня оцінка від 0 до 10 балів. Голосування спільноти має значний вплив на підсумковий результат конкурсу.

Організатори можуть перевіряти результати голосування на предмет:

- повторних голосів;
- очевидного автоматизованого голосування;
- масового маніпулювання;
- навмисного накручування;
- інших форм недобросовісного впливу на оцінку.

Підозрілі або підтверджено недійсні голоси можуть бути вилучені з підсумкового підрахунку.

Рішення щодо недійсних голосів повинно прийматися організаторами на підставі наявних даних, а не через особисті симпатії до учасників.

ФОРМУЛА ПІДСУМКОВОЇ ОЦІНКИ

Для забезпечення прозорості та правильного математичного підрахунку використовується зважена сума.

Підсумкова оцінка визначається за формулою:

$$ZO = Ж_1 \times 0,20 + Ж_2 \times 0,20 + Ж_3 \times 0,20 + C \times 0,40$$

де:

- ZO — загальна оцінка проекту;
- $Ж_1$ — оцінка першого члена журі;
- $Ж_2$ — оцінка другого члена журі;
- $Ж_3$ — оцінка третього члена журі;
- C — середня оцінка спільноти.

Максимальна загальна оцінка становить **10 балів**. Кожен член журі формує 20% загальної оцінки. Голосування спільноти формує 40% загальної оцінки.

Таким чином:

- Журі №1 — 20%;
- Журі №2 — 20%;
- Журі №3 — 20%;
- Спільнота — 40%.

Проміжні значення оцінок не округлюються перед завершенням усіх розрахунків. Для визначення місць використовуються фактичні значення підсумкової оцінки. Округлення до зручної кількості знаків після коми може використовуватися лише під час публічного відображення результатів.

ПРЕФІКС [УОМ]

Учасникам і командам рекомендується використовувати префікс [УОМ] у назві/нікнеймі, пов'язаному з конкурсною роботою, відповідно до рекомендацій організаторів. Префікс [УОМ] є частиною механізму взаємної підтримки української моддінгової спільноти.

Наявність або відсутність префікса [УОМ] **не додає та не віднімає балів** від підсумкової оцінки. Префікс [УОМ] використовується виключно як **перший критерій визначення місця у випадку абсолютно однакової підсумкової оцінки**. Це означає, що учасник із [УОМ] не може випередити інший проект лише завдяки префіксу, якщо його підсумкова оцінка нижча.

ВИЗНАЧЕННЯ МІСЦЬ ПРИ ОДНАКОВИХ ОЦІНКАХ

Якщо два або більше проектів отримали абсолютно однакову підсумкову оцінку, застосовується така послідовність:

1. Перевага надається проекту, який має префікс [УОМ], якщо інший проект його не має.
2. Якщо всі проекти, що мають однакову оцінку, мають [УОМ] або всі його не мають — порівнюється **оцінка спільноти**.
3. Вищу позицію займає проект із вищою оцінкою спільноти.
4. Якщо оцінки спільноти також однакові — порівнюється сумарна оцінка трьох членів журі.

5. Якщо всі наведені показники абсолютно однакові — учасники ділять між собою відповідне місце.

НЕЗАЛЕЖНІСТЬ ЖУРІ

Член журі не повинен використовувати свою оцінку для особистої підтримки або покарання конкретного автора. Якщо член журі має прямий конфлікт інтересів щодо конкретного проекту, він повинен повідомити про це організаторам. У випадку очевидного конфлікту інтересів організатори можуть застосувати окремий порядок оцінювання такого проекту.

Особисте знайомство судді з учасником саме по собі не є підставою для автоматичного відсторонення, якщо воно не впливає на об'єктивність оцінювання.

СТАТУСИ КОНКУРСНИХ РОБІТ

Для прозорості організатори можуть використовувати такі статуси:

«Допущено» – проект відповідає основним умовам конкурсу та бере участь у повному оцінюванні.

«Обмежено допущено» – проект допускається до участі, однак через окреме порушення або невиконання певної вимоги може бути позбавлений права на призове місце чи окремі нагороди.

Такий статус застосовується лише у випадках, передбачених організаторами.

«Дискваліфіковано» – проект не бере участі в підсумковому рейтингу через істотне порушення правил або добровільну відмову учасника від участі.

ПОРУШЕННЯ ПРАВИЛ

До порушень можуть належати:

- плагіат;
- використання чужої роботи без дозволу;
- фальсифікація інформації про авторство;

- навмисне накручування голосів;
- автоматизоване голосування;
- публікація повної конкурсної версії до дозволеного моменту;
- подання проекту, який не відповідає тематиці конкурсу;
- інші дії, які прямо суперечать цьому регламенту.

ВАЖЛИВО: Не кожне порушення автоматично призводить до дискваліфікації. Організатори оцінюють характер порушення, його наслідки та можливість виправлення. За незначні порушення може бути надане попередження або вимога виправити проблему. За істотні або навмисні порушення може бути застосовано обмежене допущення або дискваліфікацію.

Плагіат, свідоме шахрайство з голосуванням та навмисне введення організаторів в оману можуть бути підставами для повної дискваліфікації.

ПЕРЕДАЧА РОБІТ

Конкурсна версія повинна бути передана організаторам до завершення встановленого терміну.

Рекомендується передавати роботу заздалегідь, не відкладаючи відправлення на останні хвилини. Після передачі роботи учасник повинен повідомити організаторам про критичні помилки, які можуть завадити її запуску.

Організатори можуть дозволити технічне виправлення помилки, якщо вона виникла під час завантаження, пакування або передачі файлів, а не внаслідок продовження розробки після завершення конкурсу. Значне доповнення конкурсної роботи після завершення терміну подачі не враховуватиметься під час конкурсу.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ СПІЛЬНОТИ З РОБОТАМИ

Після завершення прийому робіт організатор формує список конкурсних проектів. Для кожного допущеного проекту публікуються доступні матеріали та посилання для завантаження. Спільноті надається час для проходження конкурсних робіт та голосування. Термін голосування — **один тиждень**, якщо інший термін не буде оголошений організаторами. Учасникам рекомендується ознайомитися з роботами інших авторів і залишити конструктивний відгук.

21. ПОРЯДОК ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ

Після завершення голосування організатори підраховують:

- оцінку кожного з трьох членів журі;
- оцінку спільноти;
- підсумкову оцінку;
- додаткові показники, необхідні для розв'язання можливих нічий.

На основі підсумкових оцінок формується загальний рейтинг конкурсних робіт. Відповідно до рейтингу визначаються **три призових місця**.

Проекти зі статусом «**Обмежено допущено**», можуть отримати одне з призових місць, але не можуть отримати відповідну нагороду та пропускають призову позицію на користь наступного проекту.

ОПРИЛЮДНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Після завершення підрахунку організатори публікують результати конкурсу.

Результати міститимуть наступні дані:

Місце	Проект	Автор/команда	Журі №1	Журі №2	Журі №3	Спільнота	Загальна оцінка
-------	--------	---------------	---------	---------	---------	-----------	-----------------

За бажанням організатора можуть бути оприлюднені також окремі оцінки за п'ятьма критеріями. Персональні дані учасників і виборців, які не призначені для публічного доступу, не повинні розкриватися.

НАГОРОДИ

За результатами конкурсу визначаються три призові місця. Формат і розмір призового фонду оголошуються організаторами окремо. За можливості учасники, які виконали умови конкурсу та не були дискваліфіковані, можуть отримати відзнаку за участь. Організатори можуть запроваджувати додаткові спеціальні відзнаки, якщо це буде оголошено до або під час підбиття підсумків.

ПРАВО НА ПУБЛІЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ РОБІТ

Беручи участь у конкурсі, автор не передає організаторам права власності на свій проект. Автор зберігає всі права на свою конкурсну роботу, якщо інше прямо не встановлено умовами використаних сторонніх матеріалів.

Організатори мають право публічно демонструвати назву, скриншоти, трейлери, відеоматеріали та інші надані учасником матеріали в межах висвітлення конкурсу.

Після завершення конкурсу автор самостійно визначає подальшу долю своєї модифікації, якщо інше не передбачено окремою домовленістю.

КОНСТРУКТИВНА ВЗАЄМОДІЯ

Однією з основних цілей конкурсу є розвиток української моддінгової спільноти. Учасникам дозволяється:

- ставити технічні питання;
- обговорювати процес розробки;
- просити поради;
- допомагати іншим учасникам;
- обмінюватися досвідом;
- співпрацювати над окремими технічними питаннями.

Допомога іншому учаснику не означає передачу йому чужої готової роботи з метою видавати її за власну. Вітається взаємна підтримка, конструктивна критика та обмін знаннями між учасниками.

ПРОТЕСТИ ТА АПЕЛЯЦІЇ

Учасник має право звернутися до організаторів із питанням або обґрунтованою скаргою щодо:

- допуску роботи;
- порушення правил іншим учасником;
- технічної помилки під час підрахунку;
- результатів голосування;
- застосування статусу дискваліфікації або обмеженого допуску.

Апеляція повинна містити конкретний опис проблеми та, за можливості, докази. Особисте невдоволення оцінкою без аргументованої причини не є підставою для автоматичного перегляду результату. Апеляції щодо технічного підрахунку або очевидної помилки повинні розглядатися до остаточного затвердження результатів.

Після офіційного оголошення результатів організатори можуть встановити короткий термін для подання апеляцій щодо технічних помилок. Остаточне рішення щодо спірних ситуацій приймається організаторами з урахуванням положень цього регламенту та наявних доказів.

ЗМІНИ ДО ПРАВИЛ

Організатор може вносити зміни до правил до початку конкурсу. Після початку конкурсу зміни, які істотно впливають на шанси або оцінювання учасників, не повинні вноситися без крайньої необхідності. У разі внесення важливих змін організатори повинні публічно повідомити про них усім учасникам.

ПРИНЦИПИ КОНКУРСУ

Конкурс ґрунтується на таких принципах:

- Рівні умови для учасників.
- Прозоре оцінювання.
- Значна роль думки спільноти.
- Незалежність членів журі.
- Повага до авторського права.
- Підтримка українського моддінгу.
- Заохочення творчості та експериментів.
- Оцінювання якості, а не кількості контенту.
- Взаємна підтримка українських модоробів.

ФІНАЛЬНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Подання конкурсної роботи означає, що учасник ознайомився з цими правилами та погоджується з його положеннями.

У всіх ситуаціях, які прямо не передбачені цими правилами, організатор керується принципами чесності, рівності учасників та основною метою конкурсу — розвитком українського моддінгу.

Головним результатом конкурсу є не лише визначення призових місць, а й створення нових українських сюжетних проєктів, підтримка авторів та розвиток спільноти.

Статус конкурсу:

Нік учасника	Назва проєкту	Статус проєкту Готовність	Платформа
StormShadow	Abandoned Zone	Допущено 35%	Advanced X-Ray
Vadik Stalker	Пригоди Вадіка Ромашки	Допущено 70%	Infernus' Engine
Infernus	Lost Destiny: Prototype	Допущено 1%	Gunslinger Infernal
Pigmeu	Рубіж	Обмежено допущено 40%	OGSR Engine

Таблиця оцінення моду «Abandoned Zone»:

Складова	Макс.	Журі №1	Журі №2	Журі №3	ЗО
Атмосфера	2	0	0	0	0
Технічне виконання	2	0	0	0	0
Стабільність	2	0	0	0	0
Сюжет	2	0	0	0	0
Унікальність	2	0	0	0	0
Повна оцінка	10	0	0	0	0

Таблиця оцінення моду «Пригоди Вадіка Ромашки»:

Складова	Макс.	Журі №1	Журі №2	Журі №3	ЗО
Атмосфера	2	0	0	0	0
Технічне виконання	2	0	0	0	0
Стабільність	2	0	0	0	0
Сюжет	2	0	0	0	0
Унікальність	2	0	0	0	0
Повна оцінка	10	0	0	0	0

Таблиця оцінення моду «Lost Destiny: Prototype»:

Складова	Макс.	Журі №1	Журі №2	Журі №3	ЗО
Атмосфера	2	0	0	0	0
Технічне виконання	2	0	0	0	0
Стабільність	2	0	0	0	0
Сюжет	2	0	0	0	0
Унікальність	2	0	0	0	0
Повна оцінка	10	0	0	0	0

Таблиця оцінення моду «Рубіж»:

Складова	Макс.	Журі №1	Журі №2	Журі №3	ЗО
Атмосфера	2	0	0	0	0
Технічне виконання	2	0	0	0	0
Стабільність	2	0	0	0	0
Сюжет	2	0	0	0	0
Унікальність	2	0	0	0	0
Повна оцінка	10	0	0	0	0

Фінальні результати:

Назва	Link	ОЖ ₁	ОЖ ₂	ОЖ ₃	УОМ	PR	ЗО	Місце
«Abandoned Zone»		0	0	0	0	1	0	0
«Пригоди Вадіка Ромашки»		0	0	0	0	1	0	0
«Lost Destiny: Prototype»		0	0	0	0	1	0	0
«Рубіж»		0	0	0	0	1	0	0

У конкурсі будуть три призових місця, кожен із переможців отримає відповідний власному місцю сертифікат переможця та частину з призового фонду. Оскільки поповнення фонду продовжується до початку конкурсу, для запобігання зайвих помилок при розрахунку, виграш для призових місць розраховуватиметься автоматично: 2000 грн – третє місце, 7000 грн – друге місце, весь залишок від призового фонду – перше місце.

Також модифікація кожного з призових місць матиме унікальну помітку про відповідне місце в конкурсі на своїй сторінці на сайті: <https://infernismodding.com>.

Конкурс розпочався 30.09.2026 та триватиме до 1 листопада.

Очікуйте на новини, та бажаємо перемоги! Слава Україні!