

## 1. Правила участі в матчах

- 1.1 Для участі в матчах «Ланет PUBG Squad Challenge» (далі – Турнір) учасники зобов'язані мати активний PUBG-акаунт у сервісі Steam.
- 1.2 Протягом всього турніру до складу команди можуть входити лише вказані під час реєстрації 4 (чотири) гравці та 2 (два) запасних. Гравці, логіни яких не відповідають вказаним при реєстрації, або гравці, що скористались функцією зміни логіну, не будуть допущені до участі в турнірі.
- 1.3 Кожен гравець має використовувати останню публічну версію гри. Щоб мінімізувати затримки перед стартом Турніру, кожен гравець має заздалегідь оновити гру до останньої версії.
- 1.4 ТОВ «Мережа Ланет» (далі – Організатор) не несе відповідальність за технічні проблеми на стороні гравців (апаратні та/або мережеві). Матчі не будуть призупинятись або переноситись через технічні проблеми гравців.
- 1.5 Матчі можуть бути перенесені у випадках: масових проблем з підключенням у гравців, якщо вони відбулись до закінчення розігріву; проблем на стороні Організатора; відключення або технічних робіт на серверах гри.

## 2. Нарахування балів

- 2.1 Після завершення кожного матчу команда отримує бали згідно зі здобутим ними місцем та сумарною кількістю вбитих усіма членами команди.
- 2.2 Вбивство противника одним з гравців команди винагороджується у 15 балів, що зараховуються до залікового рейтингу команди.
- 2.3 Бали за здобуте місце в кожному матчі представлені в таблиці:

Місце	Бали	Місце	Бали	Місце	Бали	Місце	Бали
1	500	6	210	11	80	16	20
2	410	7	175	12	65	17	15
3	345	8	145	13	50	18	10
4	295	9	120	14	40	19	5
5	250	10	100	15	30	20	0

- 2.4 Команда-переможець та призери турніру визначаються згідно з сумою набраних балів за всі матчі Турніру. У разі отримання однакової кількості сумарних балів однією або більше командами, вводяться додаткові критерії визначення переможця:
  - А. Кількість перших місць за матч, які займала команда;
  - В. Сумарна кількість вбивств, яку зробили всі члени команди за всі матчі;
  - С. Позиція команди в турнірній таблиці в останньому фінальному матчі.

### 3. Налаштування серверу

#### 3.1 Загальні налаштування:

- 3.1.1 Регіон сервера: Європа (EU)
- 3.1.2 Команда: 4 учасники (Squad 4P)
- 3.1.3 Камера гравця: від першої особи (First person play)
- 3.1.4 Погода: Сонячна (Sunny)

#### 3.2 Карти турніру:

Змагання відбуваються на картах Ерангел (Erangel) та Мірамар (Miramar) за сонячної погоди. Команди не вибирають мапи і/або погоду. На кожній з вказаних мап відбувається однакова кількість матчів, в порядку на розсуд Організатора.

#### 3.3 Налаштування сервера:

##### 3.3.1 Server:

- eSports mode PGI settings
- DBNO Revive: On
- DBNO revive Casting time: 10s
- DBNO HP Decreasing rate: 1x
- Friendly fire damage: 1x
- Redzone: off
- Care Package Frequency: 1x
- Flare Gun Care Package: 0x
- Item Count Multiplier per Care Package: 1x
- Convert Dead Player to Observer: ONLY HOST
- Killer Spectating: Off

##### 3.3.2 Weapons:

- Item Spawn Type: Fixed Ratio & Adjustable Total Number
- Ammunition: 1.8x
- Flare: 0x
- Sniper Rifles: 1.3x
- DMRs: 1.3x
- Assault Rifles: 1.3x
- Hunting Rifles: 1.3x
- LMGs: 1.3x
- SMGs: 1.5x
- Shotguns: 1.3x
- Handguns: 1.5x
- Throwables: 1.3x
- Melee: 1.3x
- Crossbow: 1.3x
- Flare Gun: 0x

##### 3.3.3 ETC:

- Sight Attachments: Sight Attachments: 1.3x
- Magazine Attachments: 1.3x
- Muzzle Attachments: 1.3x
- Foregrip Attachments: 1.3x
- Stock Attachments: 1.3x

##### 3.3.4 Consumables:

- Heal Items: 1.3x
- Boost Items: 1.3x
- Gas Can: 1x

### 3.3.5 Equipment:

- Backpack: 1.3x
- Helmet (Lv.1): 1.3x
- Helmet (Lv.2): 1.3x
- Helmet (Lv.3): 0x
- Armored Vest: 1.3x
- Land Vehicles: 1x
- Watercrafts: 1x

### 3.3.6 Blue Zone:

- Circle Speed: 1x
- Display End Circle Location: Off
- End Circle Location Fix Ratio: 0%
- End Circle Location Town: 1x
- End Circle Location Field: 1x
- End Circle Location Mountain: 1x
- Circle settings:

	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
Phase 1	90	300	300	0.6	0.4	0.5	0
Phase 2	0	120	120	0.8	0.55	0.56	0
Phase 3	0	90	120	1	0.6	0.56	0
Phase 4	0	60	180	3	0.55	0.56	1
Phase 5	0	60	120	5	0.7	0.56	0
Phase 6	0	60	120	8	0.6	0.56	0
Phase 7	0	60	90	10	0.5	0.56	0
Phase 8	0	60	60	14	0.5	0.56	1
Phase 9	0	60	80	18	0.001	10	0