

1. Організатор турніру

- 1.1 Організатором, Замовником та Виконавцем Турніру є:
Товариство з обмеженою відповідальністю «Мережа Ланет» (далі – Організатор),
Юридична адреса: 02140, м. Київ, вул. Ревуцького, 46
код за ЄДРПОУ 40373986
р/р 26002052665494 в ПАТ КБ «ПриватБанк», м. Київ, МФО 320649
тел.: (044)500-03-03.
- 1.2 Участь у Турнірі є безкоштовною. Організатор Турніру не отримує винагороду від учасників за їхню участь у Турнірі.
- 1.3 Турнір проводиться у відповідності до вимог чинного законодавства України, не є лотереєю або азартною грою, а цей Регламент не є публічною обіцянкою гарантованої винагороди.

2. Загальні умови

- 2.1 Назва турніру: «Ланет Quake Challenge» (Далі – Турнір).
- 2.2 Турнір проходить в режимі «Duel». Всі матчі будуть проходити в режимі реального часу online.
- 2.3 Взяти участь можуть особи, що проживають на території України, окрім тимчасово окупованих районів Донецької та Луганської областей і АР Крим, а також громадяни України, що проживають за кордоном. Для підтвердження участі Організатор може запросити копії документів, що посвідчують особу учасника. У разі порушення або відмови надати підтвердження виконання цієї умови хоча б одним з учасників або запасних гравців, команда втрачає своє призове місце та винагороду за нього.
- 2.4 Мета проведення Турніру: розвиток дисципліни «Quake Champions» в Україні та популяризація кіберспорту на Ланет.TV.
- 2.5 Максимальна кількість учасників, що бере участь в Турнірі, необмежена. Залежно від кількості учасників, всі команди будуть розбиті на відбіркові групи.
- 2.6 Інформація про проведення Турніру розміщується на сайті Організатора <https://www.lanet.ua>, на сторінці Організатора у соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/>, а також на інших сторінках Організатора.

3. Умови участі в Турнірі

- 3.1 Реєстрація команд відбувається за посиланнями <https://lanet.io/quakeduel>
Учасник може зареєструватись лише один раз, всі подальші реєстрації не будуть враховуватись. До завершення реєстрації учасник може самостійно змінити вказані під час реєстрації дані.
- 3.2 До участі в режимі «Duel» допускаються команди, що складаються виключно з одного учасника.
- 3.3 Протягом усього турніру до складу команди можуть входити лише вказані під час реєстрації гравці. Перед матчем гравці, логіни яких не відповідають

- вказаним при реєстрації, або гравці, що скористались функцією зміни логіну, не будуть допущені до участі в турнірі.
- 3.4 Період реєстрації: з 09:00 9 жовтня 2018 року за київським часом до 15:00 24 жовтня 2018 року за київським часом.
 - 3.5 Для успішної реєстрації капітан має заповнити всі поля, позначені як обов'язкові. Подаючи заявку на реєстрацію, учасники мають підтвердити власну згоду з положеннями цього Регламенту.
 - 3.6 До участі в турнірі не будуть допущені команди, назви або логіни учасників яких порушують морально-етичні норми, а також учасники, що входять до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет. Зі списком можна ознайомитись за посиланням: <https://lanet.io/banlist>.
 - 3.7 Для додаткового підтвердження участі в Турнірі Організатор має право використовувати зазначені під час реєстрації канали комунікації зв'язку з командою (з капітаном або учасниками команди) до завершення терміну реєстрації.
 - 3.8 Для комунікації з Організаторами капітанам команд-учасників необхідно долучитись до Discord-сервера <https://discord.gg/GQuAn7T>
 - 3.9 Якщо з будь-яких причин команда не має змоги взяти участь в Турнірі, капітан команди повинен повідомити про це Організаторів через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>.
 - 3.10 У день змагань учасник повинен з'явитись в Discord <https://discord.gg/GQuAn7T> не пізніше ніж за 2 (дві) години до початку матчу та зв'язатись з Організаторами.
 - 3.11 У випадку неявки команди на матч Турніру, їй зараховується технічна поразка в пропущеному матчі.
 - 3.12 Якщо перед стартом матчу на нього не з'явиться достатня кількість учасників команди, вона може починати турнір в неповному складі. Капітану необхідно заздалегідь повідомити про це Організаторів через Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>

4. Правила Турніру

- 4.1 Для участі в матчах Турніру учасники зобов'язані мати активний аккаунт «Quake Champions» 5 рівня або вище.
- 4.2 Кожен гравець має використовувати останню публічну версію гри. Щоб мінімізувати затримки перед стартом Турніру, кожен гравець має заздалегідь оновити гру до останньої версії.
- 4.3 ТОВ «Мережа Ланет» (далі – Організатор) не несе відповідальність за технічні проблеми на стороні гравців (апаратні та/або мережеві). Матчі можуть бути перенесені або призупинені у випадках: масових проблем з підключенням у гравців; проблем на стороні Організатора; відключення або технічних робіт на серверах гри.

- 4.4 Кваліфікація на турнір проходитиме 25 та 26 жовтня 2018 року, починаючи з 19:00. Протягом кваліфікації всі гравці зіграють за системою Швейцарською системою. З них буде відібрано 16 команд, що пройдуть до фінального етапу.
- 4.5 Фінальний етап пройде за системою Double Elimination Playoffs. 27-28 жовтня 2018 року, починаючи з 14:00. Матчі 1/8, 1/4 та 1/2 верхньої та нижньої сітки, фінал переможці та фінал переможених пройдуть за Bo1 системою. Фінальний матч пройде за системою Bo3.

4.6 Бани та визначення мап по системі Bo1:

- Команда, що знаходиться вище в таблиці, має вищий пік/бан пріоритет.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує одного чемпіона в матчі (Жодна з команд не може вибрати цього чемпіона в матчі).
- Команда з вищим пріоритетом блокує одного чемпіона в матчі (Жодна з команд не може вибрати цього чемпіона в матчі).
- Команда з вищим пріоритетом блокує першу мапу.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує другу мапу.
- Команда з вищим пріоритетом блокує третю мапу.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує четверту мапу.
- Команда з вищим пріоритетом блокує п'яту мапу.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує шосту мапу.
- Команди грають на останній мапі, що залишаються.

4.7 Бани та визначення мап по системі Bo3:

- Команда, що знаходиться вище в таблиці, має вищий пік/бан пріоритет.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує одного чемпіона в матчі (Жодна з команд не може вибрати цього чемпіона в матчі).
- Команда з вищим пріоритетом блокує одного чемпіона в матчі (Жодна з команд не може вибрати цього чемпіона в матчі).
- Команда з вищим пріоритетом вибирає першу мапу, що буде гратись в серії.
- Команда з нижчим пріоритетом вибирає другу мапу, що буде гратись в серії.
- Команда з вищим пріоритетом блокує одну з 5 мап, що залишаються.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує одну з 4 мап, що залишаються.
- Команда з вищим пріоритетом блокує одну з 3 мап, що залишаються.
- Команда з нижчим пріоритетом блокує одну з 2 мап, що залишаються.
- Остання мапа стає третьою, що буде гратись в серії.

4.8 Налаштування сервера:

- Мод: Duel
- Сервер: Custom
- Ліміт фрагів в раунді: 3
- Ліміт часу в раунді: 5 хвилин

4.9 Мапи турніру:

- Blood Covenant
- Blood Run
- Corrupted Keep

Ruins of Sarnath
Awoken
Vale of Pnath
Molten Falls

5. Учасникам Турніру забороняється

- 5.1 Забороняється використання в будь-якій формі та в будь-яких чатах образ, принижень, нецензурної лексики на адресу учасників Турніру, Організаторів або глядачів.
- 5.2 Забороняється розміщення в будь-яких чатах або текстових полях матеріалів рекламного, еротичного, порнографічного або іншого, забороненого законодавством України, характеру.
- 5.3 Забороняється спам та флуд на адресу Організаторів Турніру або в спільному чаті команд у Discord <https://discord.gg/GQuAn7T>. Як спам або флуд будуть розцінені: багаторазові повідомлення, що не несуть корисної інформації; повідомлення, які переважно складаються з великих літер; повідомлення, що містять велику кількість смайлів.
- 5.4 Забороняється реєстрація одного учасника в різних командах або під різними іменами. За порушення цієї умови команди, в яких зареєстровано такого учасника, дискваліфікуються.
- 5.5 Забороняється використання чітерного ПЗ або програм, що надають перевагу над іншими учасниками, змінюють зовнішній вигляд гри, кольорову гамму або внутрішні файли гри (наприклад: Aimbot, Wallhack, 2D Radar, Extra Sensory Percerption (ESP) cheats та інші). Команди, що будуть впіймані на чітерстві або використанні сторонніх програм, одразу дискваліфікуються з Турніру, її учасники вносяться до списку заблокованих на турнірах від Мережі Ланет, а також вся інформація про них буде передана розробникам гри id Software.
- 5.6 Забороняється порушення правил гри «Quake Champions» учасниками Турніру. З правилами можна ознайомитись за посиланням: <https://bethesda.net/en/document/code-of-conduct>.
- 5.7 Забороняється умисне використання багів, збоїв або неточностей гри задля отримання переваги над іншими гравцями. Випадкове знаходження багів, збоїв або неточностей гри, у випадку невикористання їх для отримання переваги над іншими гравцями не несе за собою покарання.
- 5.8 За порушення кожного з цих пунктів команда або окремі учасники команди можуть бути дискваліфіковані з Турніру за рішенням суддів.

6. Призовий фонд та визначення переможця та призерів Турніру

- 6.1 Переможцем вважається учасник, що за результатами турніру займе перше місце у відповідному режимі Турніру. Призерами вважаються учасники, що за результатами турніру займають друге та третє місця Турніру.
- 6.2 Призовий фонд Турніру 12 422,36 гривень (за вирахуванням податків 10 000 гривень):
 - 1 місце кожного з режимів – 6 211.18 гривень (за вирахуванням податків 5000 гривень (дві тисячі п'ятсот гривень));

2 місце кожного з режимів – 3 726.71 гривень (за вирахуванням податків 3000 гривень (одна тисяча п'ятсот гривень));

3 місце кожного з режимів – 2 484.47 гривень (за вирахуванням податків 2000 гривень (одна тисяча гривень)).

6.3 Заохочувальні призи - 100 грн на особовий рахунок Ланет.TV кожного з гравців або безкоштовний період послуг Інтернет від Мережа Ланет (для абонентів Мережа Ланет та тих, хто бажає підключитись) за умови присутності на всіх матчах. Заміна гравця на запасного не вважається пропуском матчу. Видача заохочувальних призовів відбувається тільки за умови заповнення відповідного розділу у формі подання заявок (<https://lanet.io/quakeduel> та <https://lanet.io/quake2v2>) та активації акаунту в кабінеті Ланет.TV. Заохочувальні призи видаються учасникам всіх етапів Турніру.

7. Порядок нагородження

- 7.1 Остаточні результати Турніру буде опубліковано на сторінці Ланет PLAY в соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/> після завершення останнього матчу та обробки даних.
- 7.2 Право на отримання призовів здобувають учасники Турніру, які належним чином виконали умови Регламенту Турніру. Якщо за результатами визначення переможців буде виявлено, що учасник Турніру не є таким, він втрачає право на приз.
- 7.3 Про отримання призового місця Переможців Турніру буде повідомлено Організатором Турніру протягом 2 (двох) робочих днів відповідно до умов пункту 7.1. Регламенту виключно через канал комунікації з командою, вказаний під час реєстрації.
- 7.4 Час, місце та спосіб отримання Переможцями призовів узгоджується капітаном команди-переможця з Організатором виключно через вказаний під час реєстрації канал комунікації. Приз буде вручено Переможцям Турніру протягом 20 (двадцяти) робочих днів після визначення переможців Турніру. Для отримання призовів Переможці повинні написати заяву для видачі призового фонду та надати: копію паспорта та копію довідки про присвоєння ідентифікаційного коду або сторінки паспорта з відміткою про відмову від отримання ідентифікаційного коду.
- 7.5 Несвоєчасне прочитання учасником Турніру, який став володарем призу, повідомлень про перемогу у Турнірі не є поважною причиною для порушення термінів отримання призу.
- 7.6 Усі призи видаються тільки капітану команди. Організатор не несе відповідальності за розподіл призового фонду між гравцями команди, що отримала призове місце, після передачі цього фонду капітану.
- 7.7 Організатор не несе відповідальності за недостовірність та несвоєчасність надання учасниками Турніру інформації, яка визначена Регламентом та є обов'язковою для отримання призу.

- 7.8 Учасник, який порушив пункти цього Регламенту, зокрема, порядок надання інформації, необхідної для видачі призу, позбавляється права на отримання призу.
- 7.9 У випадку неотримання переможцем Турніру призу протягом строку, зазначеного пунктом 7.4 Регламенту, з будь-яких причин, що не залежать від Організатора, переможець Турніру втрачає право на отримання призу та вважається таким, що добровільно та самостійно відмовився від отримання призу.
- 7.10 Організатор по відношенню до переможців, згідно з чинним законодавством України, виступає податковим агентом переможців. Організатор зобов'язується утримати та перерахувати із зазначеної в цьому Регламенті суми призового фонду всі належні згідно з чинним законодавством відрахування до державного бюджету України.
- 7.11 З моменту передачі переможцю Турніру призу в порядку, передбаченому пунктами 7.2.- 7.6. Регламенту, зобов'язання Організатора щодо видачі призів Турніру вважаються виконаними в повному обсязі.

8. Інші умови

- 8.1 Організатор залишає за собою право на власний розсуд скасувати, завершити, продовжити або призупинити проведення Турніру, а також змінити пункти цього Регламенту відповідно до чинного законодавства України та з обов'язковою публікацією таких змін на сайті Організатора <https://www.lanet.ua> та на сторінці Організатора в соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/>. В особливих випадках, на розсуд Організатора, Турнір може бути закінчений раніше за оголошені терміни з достроковим підбиттям підсумків за проміжними результатами і нагородженням переможців серед учасників.
- 8.2 Організатор залишає за собою право не листуватися або контактувати в інший спосіб з учасниками Турніру, за винятком випадків, зазначених у Регламенті.
- 8.3 Організатор залишає за собою право відмовити учаснику в подальшій участі в Турнірі в разі порушення учасником Регламенту.
- 8.4 Беручи участь у Турнірі, його учасники погоджуються з тим, що надана ними персональна інформація, може бути використана публічно (опублікована на сайті Організатора <https://www.lanet.ua>, на сторінці Організатора у соціальній мережі Facebook <https://www.facebook.com/lanetplay/> та інших сторінках Організатора та партнерів) без додаткової згоди учасників і без сплати їм будь-якої додаткової винагороди. Організатор та/або його уповноважений представник має право використовувати у рекламних цілях матеріали учасника Турніру, який став володарем призу, а також брати у нього рекламні інтерв'ю про участь у Турнірі.
- 8.5 Учасникам Турніру дозволяється проводити прямі трансляції та фіксувати на відео свій ігровий процес за умови вказання в назві відео або стріму назви Турніру – «Ланет Quake Challenge». Для прямих трансляцій учасники ОБОВ'ЯЗКОВО мають виставити затримку в 2 (дві) хвилини (120 секунд).

Апеляції щодо можливості використання противником прямої трансляції для визначення позиції гравця прийматись не будуть.

- 8.6 Учасники турніру, що проводять прямі трансляції свого ігрового процесу, можуть використовувати показ офіційної трансляції у перерві між матчами за умови показу всіх водяних знаків, що є на офіційній трансляції турніру. У разі порушення цього пункту команда-учасник може бути дискваліфікована з Турніру.
- 8.7 У разі виникнення будь-яких суперечок стосовно тлумачення умов проведення Турніру офіційним визначається тлумачення Організатора та рішення, які є остаточними і обов'язковими для всіх учасників Турніру та не підлягають оскарженню.
- 8.8 Участь в Турнірі є фактом ознайомлення та підтвердження згоди учасника з цим Регламентом.