

REGULAMIN

TURNIEJU COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju jest **Zespół Szkół Ponadpodstawowych Nr 4 z Oddziałami Integracyjnymi im. Dzieci Zamojszczyzny w Zamościu.**
2. Turniej odbędzie się w dniach 13-17 grudnia 2021 r. w godzinach 13⁰⁰ - 15³⁰ w siedzibie ZSP4 - w klasach 6, 7.
3. Turniej odbywać się będzie zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora.

§ 2 WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. W turnieju mogą uczestniczyć tylko zawodnicy będący uczniami ZSP4 w Zamościu.
2. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju jest zapisanie się na Turniej oraz zaakceptowanie postanowień niniejszego regulaminu. Drużyny zgłaszamy poprzez wiadomości prywatne na naszym Facebooku.
3. Każdy gracz może reprezentować tylko jedną drużynę.
4. Termin zapisów mija 13.12.2021 r. o godzinie 12:00.
5. Liczba Drużyn biorących udział w Turnieju jest ograniczona do 16. O udziale w Turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Po zakończeniu zapisów tworzona jest lista rezerwowa drużyn.
7. Drużyna składa się z 5 zawodników (maksymalnie 6 – wraz z rezerwowym).
8. W każdym meczu turniejowym musi brać udział kapitan (kapitan drużyny musi być wyznaczony przy zapisaniu drużyny do turnieju).
9. Zapisani gracze mają obowiązek stawić się w dniu Turnieju o godzinie podanej przez Organizatora w punkcie rejestracyjnym celem ostatecznego potwierdzenia udziału oraz dokonania płatności za uczestnictwo. W przypadku braku pełnego składu drużyny na ich miejsce zostanie wpisana drużyna z pierwszych miejsc rezerwowej listy.
10. Gra posiada ograniczenie PEGI 16+.
11. Wymagane jest posiadanie własnego konta w grze.
12. Niepełnoletni uczestnicy są zobowiązani przynieść zgody rodziców na udział w wydarzeniu

§ 3 ORGANIZACJA TURNIEJU

1. Turniej odbywa się na komputerach PC na serwerze lanowym organizatora .
2. System pucharowy wiąże się z rozgrywaniami następujących po sobie rund w systemie BO1. Finał zostanie rozegrany w systemie BO3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian systemu rozgrywek.

3. Mecze rozgrywają się w godzinach podanych przez Organizatora w harmonogramie Turnieju. W przypadku niestawienia się na meczu obowiązuje tzw. "walkower" - drużyna, która się nie stawiła odpada z turnieju. W pierwszej rundzie za zdyskwalifikowaną drużynę wchodzi drużyna z listy rezerwowej.
4. Gracze mają prawo zabrać ze sobą na turniej własną: myszkę, klawiaturę, podkładkę pod mysz, słuchawki/mikrofon (obowiązkowo!), ewentualnie swojego laptopa.
5. Team może używać komunikatorów Team Speak lub Discord
6. Gracze są zobowiązani do traktowania swoich przeciwników z szacunkiem i poszanowaniem ludzkiej godności. Konsekwencje złego zachowania mogą powodować kary drużynowe lub oddaniem meczu walkowerem.
7. W wypadku uzasadnionego podejrzenia o oszukiwanie podczas gry, drużyna może zostać usunięta z turnieju.

§ 4 ZASADY MECZU

1. Kapitanowie wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych. Jako pierwsza odrzuca drużyna wybrana losowo.
2. Mapy na których rozgrywany jest turniej: de_dust2, de_cache, de_mirage, de_train, de_overpass, de_inferno (Active duty maps).
3. Turniej będzie rozgrywany na aktualnym patchu.
4. Lider drużyny jest odpowiedzialny za swój zespół i ma prawo wypowiadać się w jego imieniu.
5. O stronie, po której będzie walczyła każda drużyna w pierwszej rundzie meczu (terrorist lub counter-terrorist), decyduje runda nożowa, która musi zostać rozegrana na początku meczu.
6. Wulgarne zachowanie i bezpodstawne obrażanie przeciwników w komentarzach do meczu bądź na serwerze będzie odpowiednio karane.
7. Mecze rozgrywane są na konfiguracji organizatora.
8. Każda z drużyn jest zobowiązana do sprawdzenia poprawności konfiguracji serwera przed rozpoczęciem meczu. Jeżeli koordynator nie chce zmienić nieprawidłowych ustawień należy ten fakt zgłosić administracji.
9. Zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich wpływających na rozgrywkę.
10. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Ban'a nie mogą uczestniczyć w turnieju. Gracze przed rozpoczęciem meczu na podstawie statusu serwera powinni sprawdzić, czy zawodnicy drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu nie posiadają blokady VAC.
11. Oszukiwanie podczas meczu może oznaczać usunięcie gracza bądź całej drużyny z turnieju.
12. Decyzja o usunięciu drużyny z turnieju jest podejmowana przez organizatorów na podstawie opinii arbitrów gry.
13. Mecz, który nie odbędzie się lub zostanie przerwany z winy Organizatora zostanie rozegrany ponownie (rematch).
14. Mecz zostanie kontynuowany, jeżeli przerwa wynikająca z przyczyn technicznych nie potrwa dłużej niż 10 minut.

§ 5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania i wnoszenia napojów alkoholowych i środków odurzających na teren szkoły.
2. Jakiegolwiek zmiany w konfiguracji sprzętowej komputerów mogą się odbywać tylko w obecności administratora pracowni.
3. Decyzje arbitrów nie podlegają dyskusji.
4. Zakazuje się wulgarnego zachowania w stosunku do przeciwnika lub publiczności.
5. Na terenie szkoły obowiązuje bezwzględny zakaz palenia papierosów (również elektronicznych).
6. Każdy problem, bądź niezgodność należy skierować do sędziów.
7. Dla zwycięskiej drużyny przewidziana jest dyplom, który zostanie wręczony niezwłocznie po rozstrzygnięciu turnieju.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - zmiany regulaminu bez podania przyczyny;
 - zmiany terminu rozgrywek bez podania przyczyny;
 - odwołania turnieju bez podania przyczyny.