

REGULAMIN ŚWIEBODZIŃSKIEGO TURNIEJU CS-GO ON-LINE



REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

1. Rejestracja uczestnika w turnieju jest jednoznaczna z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Aby wziąć udział w turnieju należy:
 - mieć ukończone 16 lat (limit wiekowy gry)
 - zarejestrować się w grupie facebook:
<https://www.facebook.com/groups/turniejcsgoswiebodin>
 - podać nick, pod którym uczestnik będzie widoczny w grze (platforma Steam) – nick należy wysłać na powyżej grupie facebook (jako post). Nick nie może być zmieniany.
3. Ilość miejsc jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Akceptując niniejszy regulamin uczestnik wyraża zgodę na upublicznienie Nick-a w tabeli rozgrywek na stronie www oraz Fanpage Świebodzińskiego Domu Kultury.
5. Termin rejestracji upływa 03 stycznia 2021r. o godz. 23:59.

LOSOWANIA

6. Po zakończeniu rejestracji odbędą się następujące losowania:
 - losowanie uczestników turnieju do drużyn (który gracz w jakiej drużynie się znajdzie)
 - losowanie grup (która drużyna w jakiej grupie się znajdzie)

Wideo z losowania będzie dostępne na naszym fanpage-u.

7. Losowanie map odbędzie się w sposób automatyczny (podczas generowania meczu dla każdej pary, system wylosuje jedną z turniejowych map).

STRONA INTERNETOWA TURNIEJU

8. Turniej będzie prowadzony na grupie FB:
<https://www.facebook.com/groups/turniejcsgoswiebodin>
oraz stronie internetowej pod adresem:
<http://csgo.sdk.swiebodin.pl>

9. Na stronie internetowej prezentowane będą istotne informacje dotyczące turnieju:
 - Lista drużyn oraz uczestników turnieju
 - Terminy rozgrywek
 - Prezentacje wyników rozgrywek fazy grupowej (tabele)
 - Prezentacje wyników rozgrywek fazy pucharowej (drzewo)
 - Adres serwera turniejowego

ZASADY ROZGRYWEK

10. Każdy uczestnik powinien stosować się do instrukcji i zaleceń administratorów grupy dla ułatwienia sprawnego przebiegu turnieju.

11. Administrator ma prawo usunąć uczestnika z grupy oraz turnieju w przypadku notorycznego nie stosowania się do zasad rozgrywek, wykrycia oszustwa, prób zakłócania porządku w grupie.

12. Organizator z kilkudniowym wyprzedzeniem zaproponuje dla każdej rozgrywki trzy terminy. Drużyny między sobą muszą wybrać jeden z zaproponowanych terminów do rozegrania pojedynku (mogą się dogadywać na grupie turniejowej FB lub w wiadomościach prywatnych) i podać go administratorom na grupie turniejowej FB. Jeżeli któryś z uczestników nie będzie mógł w tym czasie rozegrać meczu, pozostali gracze z grupy mogą zagrać w ograniczonym składzie lub oddać mecz walkowerem.

13. Po rozegranym pojedynku należy poinformować administratora o wyniku, celem wpisania go do tabeli. Należy wykonać zrzut ekranu z zakończonego meczu i wkleić go jako post na grupie turniejowej (Facebook). Zrzut ekranu powinien zawierać także ilość uzyskanych gwiazdek przez graczy - MVP (Most Valuable Player / Najbardziej wartościowy gracz).

14. Rozgrywki odbywają się na dedykowanym do tego celu serwerze zabezpieczonym hasłem. Adres serwera zostanie podany na stronie internetowej.

15. Wyniki rozgrywek uaktualniane będą możliwie często, aby gracze mieli możliwość szybkiego kontynuowania rozgrywki.

16. FRIENDLY FIRE - musi być wyłączone (ustawione tak, żeby była możliwość zastrzelenia gracza ze swojej drużyny).

FAZY TURNIEJU

Rozgrywki będą odbywać się w dwóch fazach - faza grupowa oraz faza pucharowa.

15. Remis - dogrywka

Zarówno w fazie grupowej jak i pucharowej, jeżeli mecz zakończy się remisem, konieczne będzie rozegranie dogrywki na ogólnie przyjętych zasadach:

„Kolejna z zasad meczu CS GO mówi, że jeśli po całej rozgrywce mamy remis 15 do 15, wówczas obie drużyny przystępują do dogrywki. Składa się ona najczęściej z 6 rund, a więc każda z drużyn po 3 razy wciela się w jedną z grup. Mecz rozgrywa się do momentu, aż jedna z ekip nie osiągnie przewagi.”

16. Faza grupowa

W fazie grupowej, drużyny z danej grupy zmierzą się na zasadzie „każdy z każdym”.

Za zwycięstwo przysługują 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0.

Dwie drużyny z grupy, które uzyskają największą liczbę punktów (w następnej kolejności decyduje ilość fragów, następnie ilość wygranych meczy) przechodzą do fazy pucharowej.

17. Faza pucharowa

W fazie pucharowej drużyna, która wygra przechodzi dalej, przegrany odpada.

MAPY

18. Dla każdej rozgrywki zostanie automatycznie wylosowana jedna z poniższych map:

- Mirage (de_mirage)
- Train (de_train)
- Cache (de_cache)
- Inferno (de_inferno)

- Overpass (de_overpass)
- Nuke (de_nuke)
- Dust 2 (de_dust2)

19. Mecz powinien być rozegrany na wylosowanej mapie, chyba że obie drużyny wspólnie zgodzą się zagrać na innej mapie (wtedy sami ustalają na jakiej mapie rozegrają mecz).

POZOSTAŁE

20. W przypadku utraty kontaktu z uczestnikiem, uznaje się jego odstąpienie od rozgrywek.

21. Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację transmisji z wybranych rozgrywek.

22. Kategorycznie zabronione jest używanie poleceń umożliwiających oszukiwanie w grze (cheat).

Wykrycie takich przypadków będzie skutkowało usunięciem gracza z turnieju.