

# REGULAMIN

## ZSA-T E-SPORT MASTERS CS:GO

### 2019

#### 1.System zapisów, informacje ogólne.

##### 1.1 Do kogo adresowany jest turniej?

Turniej organizowany przez ZSAT E-SPORT LEAGUE **przeznaczony dla każdego, kto ukończył 13 rok życia z woj. podkarpackiego i okolic (woj.małopolskie).** (WYMAGANE!)

Do turnieju mogą przystąpić **drużyny złożone wyłącznie z uczniów przynależnych do jednej placówki oświatowej oraz tzw. mix'y złożone z zawodników z różnych szkół.** Drużyna musi jednak posiadać w swoim szeregu minimum 3 zawodników którzy chodzą do tej samej placówki oświatowej.(WYMAGANE!).

Ponadto drużyna musi posiadać opiekuna(nauczyciel) który będzie potrzebny na czas fazy offline!(Nie dotyczy ZSA-T)

##### 1.2 Gdzie szukać informacji o aktualnych zapisach?

Ezsat.pl to strona naszej organizacji na której znajdują się aktualne informacje na temat naszych wszystkich turniejów i innych wydarzeniach w których bierzemy udział. Jeżeli opcja zapisów jest dostępna droga do turnieju stoi otworem.

Dodatkowo warto śledzić nas na platformie Facebook, gdzie również ogłaszamy takie informacje (link znajduje się na naszej stronie).

Gdy drużyna zgłosi się poprzez formularz na stronie ezsat.pl należy uiszczyć opłatę wpisową (Patrz punkt 1.4).

##### 1.3 Zgoda na uczestnictwo w fazie offline (WYMAGANE PO ZAKOŃCZENIU FAZY ONLINE!).

Każdy uczeń musi posiadać **ważną** legitymację szkolną, oraz zgodę rodzica (zgoda nie jest wymagana jeżeli uczęszcza do naszej szkoły) na uczestniczenie w wydarzeniu offline. W turnieju mogą startować osoby które mają więcej niż 13 lat (WYMAGANE!).

1.4 Obowiązuje wpisowe w wysokości 50 zł od drużyny.

Kwotę wpłacamy do organizatorów na podane konto:  
RADA RODZICÓW przy ZESPOLE SZKÓŁ AGRO-TECHNICZNYCH  
im. Wincentego Witosa 39-100 Ropczyce, ul. Mickiewicza 13  
nr konta **65 9171 0004 0006 8909 2000 0010** z dopiskiem **nazwa\_drużyny\_szkoła\_turniejcs**

Pieniądze wpisowe przeznaczymy m.in. na wynajęcie sprzętu, nagrody w turnieju etc.

W przypadku braku uiszczenia opłaty drużyna **nie otrzymuje** mailowego potwierdzenia o zaakceptowaniu zgłoszenia, co równa się z brakiem kwalifikacji do turnieju.

1.5 W przypadku nie skompletowania wystarczającej ilości drużyn potrzebnych do rozegrania turnieju organizator zwraca wpisowe w terminie do 2 tygodni.

1.6 Drużyna ponadto musi wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz akceptację klauzuli RODO UE.

Wiąże się z to upublicznieniem wizerunku w postaci zdjęć czy wywiadów które mogą mieć miejsce w dalszych etapach turnieju (WYMAGANE!).

1.7 Aby drużyna zakwalifikowała się do zapisów musi spełniać wyżej wymienione wymagania (z wyjątkiem punktu 1.3).

Zgłoszenie drużyny oznacza jednoznaczne zaakceptowanie regulaminu danej gry oraz akceptację na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby turnieju.

1.8 Zatajanie informacji, próby fałszerstwa dokumentów.

1.9 W przypadku odkrycia oszustwa przez organizatorów drużyna jak i też każdy jej zawodnik dostaje **dożywotniego bana** na aktywne uczestniczenie we wszelkich turniejach organizowanych przez ZSA-T E-SPORT LEAGUE.

## 2. Wydarzenie online

2.1 Losowanie grup, rozpiska meczów, system w fazie online.

Wszelkie informacje na temat systemu rozgrywek w tej fazie jak i losowanie oraz rozpiska będą podawane do wiadomości publicznej **minimum 2 tygodnie po zakończeniu fazy zapisów**. Informacji tych należy spodziewać się na naszej stronie oraz na profilu Facebook naszej organizacji.

2.2 Jeśli drużyna nie zjawi się **25 min po planowanym rozpoczęciu meczu**, drużyna przeciwna wygrywa walkowerem.

Jeżeli drużyny przeciwniej również nie będzie oba zespoły odpadają z turnieju.

2.3 Każda drużyna jest zobowiązana posiadać tag drużyny w serwisie gry oraz samej grze, który musi być zgodny z tym napisanym w zgłoszeniu oraz posiadać jednolite loga drużynowe w miarę możliwości.

2.4 Drużyny mają obowiązek przebywania na oficjalnym komunikatorze głosowym Team Speak organizacji ZSA-T E-SPORT LEAGUE.

Admini spotkania na **ok 50-30 min przed meczem** przydzielają kanał oraz hasło do serwera TS i inne potrzebne dane na temat meczu, a następnie wysyłają te informacje w wiadomości na e-mail z którego wpłynęło zgłoszenie.

2.5 W przypadku odkrycia oszustwa przez organizatorów drużyna jak i też każdy jej zawodnik dostaje dożywotniego bana na aktywne uczestniczenie we wszelkich turniejach organizowanych przez ZSA-T E-SPORT LEAGUE.

Demo każdego meczu będzie analizowane w przypadku podejrzenia oszustwa. Demo gry jak i też zapis głosowy jest głównym dowodem w przypadku stwierdzenia nieczystej gry u danej drużyny.

2.6 W przypadku remisów będą rozgrywane 6 dodatkowych rund po 3 w ct i tt.

2.7 Drużyny odrzucają 6 map.

Ostatnia 7 mapa, która nie została odrzucona wybierana jest na spotkanie.

## **MAP POOL:**

**de\_cobblestone**

**de\_dust2**

**de\_train**

**de\_mirage**

**de\_overpass**

**de\_cache**

**de\_inferno**

2.8 W przypadku pixel walking zawodnik lub cały jego team karany będzie dyskwalifikacją całej drużyny z turnieju.

2.9 Organizator zastrzega sobie możliwość rozgrywania fazy ćwierćfinałowej w fazie online w systemie BO3.

## **3. Wydarzenie offline**

3.1 Punktualność.

Każdy uczestnik fazy finałowej ma obowiązek stawić się na miejsce rozgrywek o czasie wyznaczonym przez administrację.

Uczestnicy dostaną dostateczną ilość czasu na przygotowanie się do gry i rozwiązywanie wszelkich problemów technicznych, które mogą wystąpić podczas meczu.

Uczestnik powinien natychmiast poinformować o jakichkolwiek opóźnieniach koordynatora rozgrywek.

### 3.2 Sprzęt.

**ZSAT E-SPORT LEAGUE** zaopatruje uczestników w komputery oraz monitory na czas meczu.

Uczestnicy muszą przynieść ze sobą własną myszkę, klawiaturę, podkładkę, słuchawki z mikrofonem lub słuchawki douszne z mikrofonem.

Organizator **zabrania przynoszenia własnych komputerów** w myśl zasady: *równe szanse dla każdego i z każdym.*

Organizatorzy chcą tym postanowieniem zrównać wszystkich graczy i nie wywyższać żadnej z drużyn.

Każdy komputer będzie składał się z takich samych komponentów i generował tyle samo lub różnił się maksymalnie ilością klatek od 10 do 15 fps.

### 3.3 Pliki konfiguracyjne.

Uczestnicy zobowiązani są do przesłania wszystkich potrzebnych plików konfiguracyjnych oraz sterowników maksymalnie **5 dni przed rozgrywkami** offline na mail organizatora [rekrutacja@ezsat.pl](mailto:rekrutacja@ezsat.pl) z **dopiskiem w tytule nazwa teamu.nick**.

Jeśli którykolwiek z graczy nie dostosuje się do tego wymogu to będzie on zmuszony do manualnej konfiguracji oraz gry bez sterowników.

### 3.4 Miejsce gry.

Zabronione jest przynoszenie oraz konsumowanie jedzenia w miejscu gry. Palenie papierosów oraz spożywanie alkoholu jest również zabronione. Zbyt głośne lub wulgarne okrzyki są zakazane i będą surowo karane.

Można posiadać jedynie napój, który nie powinien znajdować się na stole do gry lecz pod nim. Administracja będzie zwracała na to uwagę! Na stołach do gry może znajdować się tylko i wyłącznie sprzęt potrzebny do rozgrywki.

### 3.5 Przestrzeganie uwag adminów.

Instrukcje administracji w trakcie trwania całego turnieju powinny w każdym wypadku być przestrzegane. Niezastosowanie się do przekazanych instrukcji skutkować będzie upomnieniem, a w skrajnych przypadkach dyskwalifikacją.

### 3.6 Urządzenia elektroniczne.

Zabrania się podłączania oraz korzystania z zewnętrznych nośników danych na komputerach turniejowych.

Uczestnicy nie powinni posiadać przy sobie tego typu urządzeń i zobowiązani są do przekazania ich administracji na czas meczu.

Uczestnicy zobowiązani są do przekazania wszelkich telefonów, tabletów, etc. administracji na czas meczu (po zalogowaniu przez steam guard).

### 3.7 Rozgrzewka, podłączenie sprzętu etc.

Czas rozgrzewki oraz przygotowań do meczu powinien wynosić maksymalnie **30 minut**, jednak w przypadku jakichkolwiek opóźnień gracze mogą zostać zmuszeni do szybszego rozpoczęcia meczu.

### 3.8 Oszukiwanie.

W przypadku odkrycia oszustwa przez organizatorów lub obsługę meczu drużyna, jak i też każdy jej zawodnik dostaje dożywotniego bana na aktywne uczestniczenie we wszelkich turniejach organizowanych przez ZSA-T E-SPORT LEAGUE.

## 4. PROCEDURY MECZOWE

**Pula map w rozgrywkach ZSAT E-SPORT MASTERS CS:GO przedstawia się następująco:**

**de\_cobblestone**

**de\_dust2 de\_train**

**de\_mirage**

**de\_overpass**

**de\_cache**

**de\_inferno**

W meczach BO3, obie drużyny odrzucają mapy naprzemiennie do momentu, gdy pozostanie tylko trzy mapy, następnie każda drużyna wybiera po swojej jednej mapie natomiast trzecia zostaje jako dogrywkowa.

Aby ustalić po której stronie drużyny rozpoczną spotkanie, przed jego rozpoczęciem należy rozegrać rundę nożową. Zwycięzca rundy nożowej wybiera stronę.

W przypadku remisów będą rozgrywane 6 dodatkowych rund po 3 w ct i tt.

### 4.0 Użycie pauzy.

*Obydwie drużyny podczas całego spotkania mają możliwość maksymalnie trzykrotnego wykorzystania funkcji 'pause' na czas nie dłuższy niż trzy minuty na każdą przerwę. Po tym czasie drużyna przeciwna ma prawo wznowić grę.*

4.1 Każda drużyna jest zobowiązana posiadać tag drużyny na steamie, który ma zgadzać się ze zgłoszeniem oraz loga drużynowe w avatarach w tej fazie obowiązkowe. Nick w grze musi zgadzać się z nickiem podanym w zgłoszeniu.

4.2 Wywiady pomeczowe, sesja do fazy offline.

4.3 Zawodnicy uczestniczący w fazie offline są proszeni do dobrowolnego udzielenia wywiadu jeżeli reporter będzie o to prosił.

4.4 W przypadku fazy offline organizator zastrzega sobie prawo do organizacji (min. 2 tyg. przed startem tej fazy) sesji zdjęciowej zawodników. Zdjęcia będą **przetwarzane tylko i wyłącznie w celach marketingowych turnieju i nigdzie indziej nie rozpowszechniane.**

## 5. Trofeum.

Trofeum, czyli tytułowy puchar jest własnością organizacji ZSA-T E-SPORT LEAGUE i nie będzie on przekazywany zwycięskiej drużynie po zakończeniu turnieju, ma on charakter dekoracyjny i uświetniający rozgrywki.