ZS ŻARKI CUP 2020  
REGULAMIN WYDARZENIA

Organizator wydarzenia: „Zespół Szkół im. Tadeusza Kościuszki w Żarkach”

Menedżer turnieju: Daniel Sumorowski

# §1 Postanowienia ogólne

1. Poniższy regulamin dotyczy turnieju CS:GO.
2. Organizatorem turnieju są uczniowie klasy IIITI pod patronatem Zespołu Szkół im. Tadeusza Kościuszki w Żarkach wraz z opiekunami.
3. Turniej odbędzie się w dniach: 2020.02.11 – 2020.02.13, od godziny 08:00.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania.
5. Udział w turnieju jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
6. Oficjalna strona turnieju to: <https://turniej.zszarki.pl/>
7. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpoczęcia turnieju później niż jest to planowane bez konieczności podawania powodu podjęcia takiej decyzji.
8. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu.
9. Wszystkie sytuacje sporne oraz interpretację regulaminu rozstrzygają organizatorzy turnieju tj. menedżer turnieju wraz opiekunami Zespołu Szkół im. Tadeusza Kościuszki w Żarkach (tj. organizator).
10. Każdy z zawodników ma obowiązek przynieść swój sprzęt (tj. klawiatura, myszka, słuchawki, mikrofon, podkładka).
11. Po zakończeniu każdego z meczy, stanowisko każdego z graczy ma zostać w nienaruszonym stanie (za każde uszkodzenia fizyczne sprzętu, którego właścicielem jest organizator lub sponsorzy, winę i koszty ponosi dany zawodnik).

# §2 Drużyna

1. Każda z drużyn musi stawić się 15 minut przed rozpoczęciem jej meczu, w innym wypadku mecz zostaje oddany drużynie przeciwnej w/o.
2. Drużyna ma składać się z:
   1. z pięciu stałych graczy (w razie potrzeby maksymalnie jeden zapasowy, bez tzw. Coachów, wybrany 1 kapitan, który odpowiada za drużynę).
   2. jeśli drużyna pochodzi z innej szkoły niż organizatora (tj. ZS Żarki), wymagany jest jeden opiekun wyznaczony przez dyrekcję danej szkoły (np. dowolny nauczyciel z grona pedagogicznego).
3. Zgłoszenia danej drużyny dokonuje kapitan, wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <https://turniej.zszarki.pl/> oraz zgodę ucznia (pełnoletniego lub niepełnoletniego), dodatkowo podając link profilu Steam, link do profilu Faceit, swoje peryferia (w celu instalacji sterowników na danych stanowiskach). Po zgłoszeniu zawodników nie jest możliwa ich zmiana / modyfikacja.
4. Jest zakaz używania wszelakich programów wspomagających gracza. Jeśli podczas turnieju, jeden z graczy danej drużyny zostanie przyłapany na używaniu wspomagaczy, cała drużyna zostaje wykluczona z całego turnieju bez możliwości odzyskania wpisowego / otrzymania jakiejkolwiek nagrody od naszych sponsorów.
5. Dozwolone jest korzystanie jedynie z LOKALNEGO serwera danego komunikatora (TeamSpeak lub Discord). Inne programy komunikacyjne są zabronione.
6. Każdy z zawodników musi posiadać konto na platformie FACEIT, bez nałożonej blokady VAC.

# §3 Tryb gry:

1. Rozgrywki prowadzone będą na serwerze zapewnionym przez organizatorów.
2. W części pucharowej rozgrywane są mecze systemem pucharowym (drzewko). Wszystkie mecze rozgrywane są systemem BO1, półfinał BO3 oraz finał BO5.
3. Pula map turniejowych jest identyczna jak na turnieju Startladder Major 2019 Berlin (tj. Dust2, Mirage, Inferno, Nuke, Train, Overpass, Vertigo)
4. Po rundzie nożowej kapitan wygranego zespołu wybiera stronę, po której chce zacząć CT/TT.
5. Na mecz musi stawić się 5 zawodników, jeśli w dzień meczu, któryś z zawodników nie dotrze na miejsce, kapitan musi podjąć decyzję o oddaniu meczu przeciwnikowi w/o, lub graniu bez danego zawodnika. W razie niestawienia się drużyny w wyznaczonym dniu i czasie, gra zostaje z automatu oddana przeciwnikowi przez w/o.
6. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana z uczestnictwa w turnieju jeżeli organizatorzy zdecydują, że drużyna swoim spóźnieniem/zachowaniem zakłóca przebieg turnieju.
7. Wszyscy zawodnicy muszą być fizycznie obecni na turnieju.
8. Organizator zobowiązuje się wyznaczyć sędziego turnieju zajmującego się organizacją rozgrywek (tj. wspólny głos opiekunów wydarzenia, menedżera turnieju, oraz operatorów).
9. W przypadku większej ilości zgłoszeń niż zakładana ilość przez organizatora turnieju, uczestnicy mają obowiązek rozegrać między sobą (według drzewka) mecz w trybie BO1 (np. na platformie Faceit) najpóźniej 3 dni przed startem wydarzenia (po rozegraniu meczu, kapitanowie dwóch drużyn muszą wzajemnie zgłosić i potwierdzić wynik spotkania np. poprzez Facebook’a lub mailem).
10. Rozgrywka na miejscu (tj. „Zespół Szkół im. Tadeusza Kościuszki w Żarkach”), będzie konfigurowana za pomocą:
    1. Aplikacji eBOT (<http://public.ebot.wedeho.be/>);
    2. W razie ewentualnych problemów, za pomocą konfiguracji dostarczonej przez SRCDS (<https://srcds.pro/config>);
11. Zabezpieczenie rozgrywki dostarczy FACEITAC.

# §4 Zasady gry:

1. Celowe wykorzystywanie błędów w grze jest zabronione i równoznaczne z przegraniem gry.
2. Nie ma możliwości dodania/wymiany gracza po zakończeniu zapisów do turnieju.
3. Nazwy rejestrowanej drużyny nie może zawierać obraźliwych słów i wyrażeń (organizatorzy mogą zażądać zmiany nazwy drużyny, gdy uznają ją za niestosowną).
4. Organizatorzy mają prawo odmówić drużynie udziału w turnieju uzasadniając przyczynę.
5. Zawodnicy muszą niezwłocznie poinformować administratora spotkania o zastosowaniu przez drużynę przeciwną niedozwolonego zagrania pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po zakończeniu meczu.

# §5 Przebieg gry

1. Każdy z meczów będzie transmitowany na żywo, z opóźnieniem 2 -3 minut.
2. W razie utraty połączenia należy spauzować grę oraz natychmiast powiadomić sędziego. Gracz który utracił połączenie może z powrotem dołączyć do gry (zależnie od użytej konfiguracji, będzie możliwość cofnięcia jednej rundy z w. w. powodu).
3. W sytuacjach kontrowersyjnych wynikających z wyżej wymienionego przypadku, decyzję o jego rozwiązaniu podejmuje sędzia (tzn. wspólny głos opiekunów wydarzenia, menedżera turnieju, oraz operatorów)..
4. W wyżej wymienionych przypadkach do sędziego zgłaszają się kapitanowie obu drużyn.
5. Od podjętej przez sędziego decyzji nie ma odwołania.
6. Sędzia może korzystać z pomocy opiekunów, organizatora turnieju, powtórek z transmisji na żywo.
7. Z rozgrywki zostanie zdyskwalifikowana każda drużyna, która w trakcie rozgrywki wykaże się niesportowym zachowaniem (tzn. poniżanie, wyzywanie, używanie wulgaryzmów, negatywne wypowiedzi dotyczące organizatorów oraz ich partnerów).
8. Z zawodów zostanie wykluczona każda drużyna, która dopuści się oszustwa w postaci modyfikacji klienta gry, korzystanie z niedozwolonego oprogramowania oraz obserwowania drużyny przeciwnej w trakcie trwania swojego meczu.
9. Rozgrywka przebiega w systemie MR15.
10. W przypadku remisu (15:15), rozgrywane są dogrywki po każdej ze stron w systemie MR3 z 16000$ na koncie.

# §6 Postanowienia końcowe

1. Wydarzenie na żywo będzie możliwe do obejrzenia na poniższych platformach:
   1. Na mediach społecznościowych organizatora – na fanpage szkoły oraz kanale Youtube
   2. Na mediach społecznościowych streamerów
   3. Na mediach społecznościowych sponsorów (jeśli wyrażą swoją zgodę).
2. Kapitanowie drużyn mają obowiązek śledzić stronę wydarzenia (tj. <https://turniej.zszarki.pl/> oraz wydarzenie na fanpage <http://bit.ly/zszarki-fb>), aby być na bieżąco ze sprawami związanymi z turniejem lub uzyskać dodatkowe informacje na temat wydarzenia.
3. Każdy z uczestników biorących udział w wydarzeniu, wyraża zgodę na publikację zdjęć z ich wizerunkiem w mediach społecznościowych oraz platformach wydarzeń na żywo.
4. Rodzic uczestników niepełnoletnich akceptuje informacje, że dana gra posiada oznaczenie PEGI16
5. Każdy pełnoletni oraz niepełnoletni zawodnik, musi dostarczyć poprawnie uzupełnione oświadczenie, przed wejściem na salę (wzory do pobrania na: <https://turniej.zszarki.pl/>). Bez dostarczenia oświadczenia, dany zawodnik nie będzie mógł wziąć udziału w turnieju.
6. Pula nagród zostanie podana po zamknięciu zapisów.
7. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
10. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w regulaminie rozstrzyga organizator (wraz z menedżerem i operatorem turnieju), którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinie kapitanów zespołów.
11. Zespół po stawiennictwie się w dniu rozpoczęcia turnieju zgłasza swojego kapitana i tylko zgłoszony kapitan ma prawo reprezentować drużynę przed organizatorem i administratorem turnieju.