**ZS14 Counter-Strike Championship**

Opiekun:

*- Jerzy Sołowianiuk*

Organizatorzy:

*- Gustaw Sołdecki 4pi*

*- Kacper Korus 4pi*

*- Marcin Wąsik 4pi*

Niniejszy dokument jest dedykowany organizacji turnieju między klasowego w Zespole Szkół nr. 14 w Warszawie w budynku Józefa Szanajcy 5.

Znajdują się w nim postanowienia odnośnie wydarzenia oraz obowiązki i zasady pracy stron: organizatorów, uczestników, szkoły.

Spis treści:

1. Regulamin turnieju
2. Organizacja
3. Obowiązki

**Regulamin Szkolnego Turnieju w CS:GO**

Wstęp

1.1. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Szkolnym Turnieju w CS:GO (dalej: Turniej).

1.2. Turniej ma na celu promowanie zdrowej rywalizacji, integracji uczniów, rozwijanie umiejętności związanych z grą Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) oraz propagowanie idei e-sportu.

1.3. Organizatorem Turnieju jest w imieniu Zespołu Szkół nr 14 Warszawie:

Jerzy Sołowianiuk – opiekun

Gustaw Sołdecki 4pi

Kacper Korus 4pi

Marcin Wąsik 4pi

Uczestnictwo

2.1. Uczestnikami Turnieju mogą być uczniowie Szkoły, którzy zgłosili swoje uczestnictwo zgodnie z regulaminem.

2.2. Każdy uczestnik Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem oraz przestrzegania jego postanowień.

2.3. Uczestnictwo w Turnieju jest dobrowolne i bezpłatne.

2.4 Uczestnictwo w Turnieju wymaga posiadania konta Steam z licencją gry Counter-Strike: Globalna Ofensywa, konta Discord.

Zgłoszenia

3.1. Zgłoszenia uczestnictwa przyjmowane są przez Organizatora w ustalonym terminie.

3.2. Zgłoszenie powinno zawierać dane 5 zawodników: imię, nazwisko, klasę ucznia, nazwę drużyny, nazwę użytkownika Steam oraz nazwę użytkownika Discord (używając formatu Nazwa#1234) do kontaktu.

3.3. Drużyny mogą składać się z 5 zawodników.

3.4. Każdy uczestnik może należeć tylko do jednej drużyny.

3.5 Organizator umożliwia zgłoszenia poprzez gmaila

Format Turnieju

4.1. Turniej rozgrywany jest w formacie drabinki rozgrywkowej, z rundą przegranych, jeśli liczba drużyn uczestniczących przekroczy 8.

4.2. Mecze rozgrywane są w systemie Best of 1 (BO1), a finał w systemie Best of 3 (BO3).

4.3. Mapy wybierane są zgodnie z aktualną pulą map dostępną w oficjalnych rozgrywkach CS:GO.

4.4. Organizator może dostosować format Turnieju w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.

Zasady rozgrywek

5.1. Wszystkie mecze muszą być rozgrywane zgodnie z zasadami fair play oraz niniejszym regulaminem.

5.2. Drużyny muszą zgłosić się na serwer 15 minut przed rozpoczęciem meczu.

5.3. Każdy mecz rozpoczyna się rundą nożową, która decyduje o wyborze strony startowej (CT lub T).

5.4. W przypadku braku jednoznaczności, Organizator podejmuje decyzję o kontynuacji meczu.

Postępowanie w przypadku nieprzestrzegania regulaminu

6.1. Organizator zastrzega sobie prawo do ukarania uczestników za nieprzestrzeganie niniejszego regulaminu, włącznie z dyskwalifikacją drużyny lub zawodnika.

6.2. W przypadku wykrycia oszustw, takich jak używanie cheatów, programów wspomagających lub innych nieuczciwych działań, uczestnik zostanie natychmiast zdyskwalifikowany, a jego drużyna może zostać ukarana.

6.3. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania szacunku wobec innych uczestników, Organizatora i sędziów. Obraźliwe, wulgarne lub dyskryminujące zachowanie może prowadzić do ukarania, włącznie z dyskwalifikacją.

6.4. W przypadku zaistnienia sporów lub sytuacji nieuregulowanych przez niniejszy regulamin, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

Nagrody

7.1. Organizator przewiduje nagrody dla drużyn, które zajmą miejsca na podium (I, II i III).

7.2. Rodzaj i wartość nagród zostaną przedstawione przez Organizatora przed rozpoczęciem Turnieju.

7.3. Nagrody są nieprzekazywalne i nie można ich zamienić na ekwiwalent pieniężny.

Postanowienia końcowe

8.1. Udział w Turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu przez uczestnika.

8.2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie, o ile nie wpłynie to na prawa uczestników nabytych przed wprowadzeniem zmian.

8.3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju z ważnych przyczyn, o czym uczestnicy zostaną poinformowani.

8.4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy prawa polskiego.

8.5. Wszelkie pytania, wątpliwości oraz uwagi dotyczące Turnieju należy kierować do Organizatora.

**2. Organizacja**

Termin

1.1 Planowany start pierwszych rozgrywek jest na początek czerwca 2023.

1.2 Przewidywany czas trwania całego turnieju to 2 tygodnie, podczas których zostanie wyłoniona zwycięska drużyna.

1.3 Przez dwa tygodnie rozgrywki odbywane będą od poniedziałku do piątku w godzinach lekcyjnych.

1.4 Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń uczestników ustanowiony jest na 21 maja 2023 23:59.

1.5 Uczestnicy zostaną najpóźniej poinformowani 5 dni roboczych przed rozgrywkami o dokładnej godzinie i dniu odbycia rozgrywek ich drużyny.

1.6 Uczestnik powinien się stawić w wyznaczonej sali 5 minut przed ustaloną godziną.

1.7 Czas przewidziany na jedno spotkanie wynosi dwie godziny lekcyjne.

1.8 Ustalona godzina uwzględnia przygotowanie – skonfigurowanie stanowiska przez uczestników oraz sprawdzenia poprawności działania sprzętu.

1.9 Uwzględniona zostaje również rozgrzewka przeprowadzana we własnym zakresie przez drużyny w miejscach rozgrywania turnieju.

Miejsce

2.1 Turniej rozgrywany będzie w budynku szkolnym przy ulicy Józefa Szanajcy 5.

2.2 Stanowiska komputerowe przygotowane do rozgrywek będą w salach 34 oraz 35.

Sprzęt komputerowy

3.1 W każdej z wyznaczonych sal zostanie przygotowane przez organizatora 6 stanowisk komputerowych umożliwiających uczestnictwo w turnieju.

3.2 Każde stanowisko zostanie wyposażone w: jednostkę centralną, monitor, klawiaturę, mysz oraz potrzebne oprogramowanie: klient Steam, gra Counter-Strike:Globalna Ofensywa oraz klient Discord.

3.3 Sprzęt audio nie zostanie dostarczony przez organizatora i uczestnik powinien mieć własny sprzęt taki jak słuchawki i mikrofon.

3.4 Sprzęt peryferyjny przewidziany przez organizatora może zostać zastąpiony przez uczestnika jego własnymi urządzeniami wejścia/wyjścia.

3.5 Sprzęt własny uczestnika nie może zawierać wbudowanego oprogramowania ułatwiającego rozgrywkę lub powodującego niepoprawne działanie infrastruktury turnieju.

3.6 Organizator zobowiązany jest do zapewnienia komputera z oprogramowaniem serwerowym na którym zostanie ustanowiony serwer gry Counter-Strike:Globalna Ofensywa.

Inne

4.1 Organizator przewiduje transmisje rozgrywek turniejowych na platformie twitch.tv

**3. Obowiązki**

Uczestnik

Organizator