

Regulamin turnieju ZSECUP 4

Counter-Strike: Global Offensive

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument stanowi zbiór zasad, które określają organizację i przebieg rozgrywek turnieju ZSE CUP w grze Counter-Strike: Global Offensive.
2. Udział w turnieju jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i poprawek w regulaminie po poinformowaniu o tym uczestników turnieju.
4. Wszelkie sytuacje sporne, nieopisane w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.
5. Wykorzystywanie i kopiowanie niniejszego dokumentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

§2. Udział w turnieju

1. W turnieju może wziąć każdy Uczeń Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie przy ul. Loretańskiej 16, który jest w stanie przedstawić Organizatorowi legitymację szkolną, opieczetowaną podłużną pieczęcią oraz podpisaną przez Dyrektora szkoły.
2. Każdy Uczestnik ma prawo reprezentować wyłącznie jeden zespół.
3. Uczestnik nie ma prawa zmieniać zespołu w trakcie trwania Turnieju.
4. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.

§3. Rejestracja drużyny

1. Każda drużyna musi składać się z pięciu zawodników podstawowych. Jest dopuszczalne wprowadzenie jednego zawodnika rezerwowego. Zawodnik ten nie ma prawa być zawodnikiem innej drużyny.
2. Kapitanem drużyny jest osoba, która zarejestrowała drużynę na platformie turniejowej.
3. Kapitan w momencie zgłoszenia drużyny otrzymuje wiadomość email na adres podany podczas rejestracji, w którym zawarte zostaje potwierdzenie rejestracji drużyny do turnieju oraz odnośnik do serwera Discord, do którego dołączenie jest obowiązkowe w celach kontaktu z Organizatorem.
4. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników jest Uczniem Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie.

5. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników należy tylko do jednej drużyny.

§4. Rozgrywka

1. Każdy z zawodników jest zobowiązany do przestrzegania zasad rywalizacji fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń Organizatora.
2. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie błędów gry, m.in. przechodzenie przez ściany, chodzenie po niewidzialnych teksturach, rzucanie granatów pod teksturami, a także innych, niewymienionych wcześniej, które dają przewagę nad oponentem.
3. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie oprogramowania wspomagającego rozgrywkę.
4. Turniej jest rozgrywany w następujących etapach:
 - a. **Faza zasadnicza** – obejmuje mecze rozgrywane w schemacie „do dwóch przegranych”. Mecze są rozgrywane w schemacie Best of One. O kolejności i datach spotkań decydują Kapitanowie drużyn na serwerze Discord w obecności Organizatora.
 - b. **Faza playoff** – obejmuje dwa półfinały, finał oraz mecz o 3. miejsce. Mecze są rozgrywane w schemacie Best of Three. Kolejność i datę spotkań ustala Organizator.
5. Każdy z zawodników jest zobligowany do nagrywania demo swojej gry oraz przechowywania go przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Demo winno zawierać w nazwie nick gracza oraz datę rozgrywanego spotkania. Aby rozpocząć nagrywanie demo, zawodnik musi wpisać polecenie „record nazwa_demo” w konsoli gry.
6. Drużyna ma prawo wnieść protest przeciwko wynikowi meczu, który musi być uzasadniony. Drużyna ma prawo wnioskować o dostarczenie demo jednego z oponentów. Wówczas gracz ma 30 minut na dostarczenie pliku *.dem. Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia pobrania demo z podejrzanego odnośnika i hostingu.
7. Każda z drużyn ma prawo do dwóch pięciominutowych przerw w trakcie trwania spotkania. W szczególnych przypadkach drużyna ma prawo wydłużyć przerwę za zgodą Organizatora.
8. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach dostarczonych przez Organizatora.
9. Zawodnik ma obowiązek powstrzymać się od wypowiedzi i zachowań, które są powszechnie uważane za obraźliwe, uderzające w przeciwnika, przejawiają się niesportowym zachowaniem, łamaniem zasad fair play, nie okazujące szacunku oponentom bądź Organizatorowi, nadmierne wykorzystywanie czatu w grze itp.
10. Zakaz używania niestandardowych modeli postaci, tzw. agentów z operacji Shattered Web.

§5. Wybór mapy

1. Turniej jest rozgrywany na określonej puli map:
 - a. de_inferno,
 - b. de_train,
 - c. de_mirage,
 - d. de_nuke,
 - e. de_overpass,
 - f. de_dust2,
 - g. de_vertigo;
2. Odrzucania i wybierania map dokonują Kapitanowie drużyn na przeznaczonym do tego kanale na serwerze Discord. Odrzucanie rozpoczyna Kapitan, którego drużyna jest pierwsza zgodnie z kolejnością alfabety.
 - a. system banowania spotkań BO1:
 - i. Team A – ban, ii. Team B – ban, iii. Team A – ban, iv. Team B – ban,
 - v. Team A – ban
 - vi. Team B – ban,
 - vii. Mapa pozostała – o stronie decyduje runda nożowa;
 - b. system banowania spotkań BO3:
 - i. Team A – ban, ii. Team B – ban,
 - iii. Team A – wybór mapy – o stronie decyduje runda nożowa,
 - iv. Team B – wybór mapy– o stronie decyduje runda nożowa,
 - v. Team A – ban, vi. Team B – ban,
 - vii. Mapa pozostała – o stronie decyduje runda nożowa;
3. Każdą z map rozpoczyna runda nożowa, której zwycięzcy decydują od której strony rozpoczynają mecz.

§6. Transmisja spotkań

1. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania spotkań rozgrywanych w ramach Turnieju.
2. Drużyna biorąc udział w Turnieju wyraża zgodę na transmitowanie spotkania.
3. Transmisja odbywa się na kanale YouTube lub profilu [Facebook – ZSE CUP](#).

§7. Kary i sankcje

1. Kary za nieprzestrzeganie regulaminu turnieju wymierza Organizator indywidualnie do każdego przypadku.
2. Organizator wymierzając karę kieruje się wpływem na wynik końcowy spotkania lub turnieju.
3. Przewidziane kary za przewinienia to:
 - a. Dyskwalifikacja z turnieju
 - b. Walkower dla przeciwnej drużyny
 - c. Powtórka spotkania
 - d. Pouczenie

§8. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian bądź poprawek Organizator niezwłocznie powiadomi o tym Uczestników.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem 15.09.2020 r.