

REGULAMIN

EGC MASTERS CS:GO 2020

1. System zapisów, informacje ogólne.

1.1 Do kogo adresowany jest turniej?

Turniej organizowany przez Centrum Edukacji Kulturalnej w ścisłej współpracy z E-Sport Gaming Club **przeznaczony jest dla osób które ukończyły 18 rok życia.** (WYMAGANE!)

1.2 Gdzie szukać informacji o aktualnych zapisach?

esportgamesclub.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, należy uiścić opłatę wpisową (Patrz punkt 1.4).

1.3 Obowiązuje wpisowe w wysokości 50 zł od drużyny.

Kwotę wpłacamy do organizatorów na podane konto:

Marcin Świąch

nr konta **88 1020 4405 0000 2902 0538 7370** 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.

1.4 W przypadku nie skompletowania wystarczającej ilości drużyn potrzebnych do rozegrania turnieju organizator zwraca kwotę wpisowego w terminie **do 2 tygodni**.

1.5 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!).

1.6 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.

1.7 Zatajanie informacji, próby fałszerstwa dokumentów.

1.8 W przypadku odkrycia oszustwa przez organizatorów drużyna jak i też każdy jej zawodnik dostaje **dożywotniego bana** na aktywne uczestniczenie we wszelkich turniejach organizowanych przez E-Sport Games Club.

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 tydzień 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 **30 min po planowanym rozpoczęciu meczu**, drużyna przeciwna wygrywa walkowerem.

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

2.5 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/zawodnika.

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

2.6 Drużyny odrzucają 6 map. Ostatnia 7 mapa, która nie została odrzucona wybierana jest na spotkanie.

MAP POOL:

de_vertigo

de_dust2

de_train

de_mirage

de_overpass

de_cache

de_inferno

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

2.7.1 W przypadku w którym zespoły w grupie posiadają bilans 2:1, wówczas organizator zlicza rundy wygrane każdej z drużyn. Drużyna która zdobyła najwięcej rund wygranych, przechodzi do dalszego etapu.

2.8 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 rozwiązanie wszelkich problemów technicznych, które mogą wystąpić podczas meczu.

Uczestnik powinien natychmiast poinformować o jakichkolwiek opóźnieniach koordynatora rozgrywek.

3.2 Sprzęt.

E-Sport Games Club 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.**

Każdy komputer składa się z takich samych komponentów i generuje tyle samo lub różni się maksymalnie ilością klatek od 10 do 15 fps.

3.3 Pliki konfiguracyjne.

Uczestnicy zobowiązani są do przesłania wszystkich potrzebnych plików konfiguracyjnych oraz sterowników w formie paczki RAR maksymalnie **5 dni przed rozgrywkami** offline na mail organizatora kontakt@esportgamesclub.pl z **dopiskiem w tytule nazwa_teamu.rar**

Jeżeli którakolwiek z drużyn 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.

Przerwa między meczami w systemie do dwóch zwycięstw (BO3), wynosi **5 minut**. Jeżeli **cała drużyna lub jej część nie stawia się po tym czasie**, wówczas drużyna przeciwna lub/i administracja **może uznać mecz jako oddany walkowerem, a w skrajnych przypadkach dyskwalifikujący z całego turnieju**.

Jednak w przypadku jakichkolwiek większych opóźnień gracze mogą zostać zmuszeni do grania kolejnej mapy bez przerw pomiędzy.

3.8 Oszukiwanie.

W przypadku odkrycia oszustwa w tej fazie turnieju przez organizatorów lub administrację meczu drużyna, jak i też każdy jej zawodnik dostaje dożywotniego bana na aktywne uczestniczenie we wszelkich turniejach organizowanych przez **E-Sport Games Club**.

4. PROCEDURY MECZOWE

Pula map w rozgrywkach EGC MASTERS CS:GO przedstawia się następująco:

de_vertigo
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, a drużyna przeciwna wybiera stronę po której chce grać. Trzecia mapa pozostaje jako dogrywkowa.

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 EGC i będzie on przekazany zwycięskiej drużynie po zakończeniu turnieju.