Szkolny turniej CS:GO „ZSTU Masters”

****

1. Postanowienia ogólne

Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

Regulamin może zmienić się w każdym momencie bez poinformowania o tym uczestników.

Udział w turnieju jest równy z całkowitą akceptacją poniższego regulaminu.

Organizatorem i administratorem turnieju jest Zespół Szkół Techniczno-Usługowych w Trzebini, 32-540 Trzebinia ulica Gwarków 3.

Turniej odbywać się będzie na terenie Zespołu Szkół Techniczno-Usługowych w Trzebini.

Zapisując się na turniej, wyrażasz zgodę na upowszechnianie swojego wizerunku.

Rozgrywki będą transmitowane na platformie YouTube. Biorąc udział w turnieju wyrażasz zgodę na upowszechnienie swojej postaci na transmisji.

1. Komitet organizacyjny

Organizację turnieju zapewniają osoby wymienione w komitecie organizacyjnym.

Główny organizator – Szymon Topól

Komentatorzy – Łukasz Postrożny, Filip Falana

Administrator – Jakub Sucheta

Opiekunowie turnieju – Mateusz Jucha, Konrad Knapik

* 1. Kompetencje organizatorów

Wszyscy uczniowie obejmujący pozycję organizatorów znajdują się pod opieką i nadzorem opiekuna turnieju.

Główny organizator w drodze decyzji może samodzielnie powołać dodatkowych uczestników do pomocy w organizacji (za ich zgodą), jeżeli jest to uznane za niezbędne do dalszego kontynuowania turnieju.

1. Zawodnicy
   1. Zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.
   2. Użytkownik nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
   3. Zabrania się wulgarnych treści kierowanych w stronę administratorów, użytkowników, organizatorów i komentatorów.
   4. Zabrania się używania nazw kont graczy oraz opisów o wulgarnej treści.
   5. Każdy gracz zobowiązany jest do posiadania konta Steam.
2. Działanie, skład i sposób zapisu drużyn

Drużyna składa się z 5 członków. Jeden z nich otrzymuje stanowisko IGL’a (In Game Leadera), jest on osobą odpowiedzialną za odbieranie informacji od organizatorów i przekazywanie jej drużynie.

Zabrania się używania nazw drużyn oraz opisów o wulgarnej treści.

Jeżeli drużyna wyrazi taką chęć, może ona powołać maksymalnie jednego zawodnika rezerwowego, odbywa się to drogą mailową, za pośrednictwem IGL’a.

Do turnieju brać udział mogą jedynie uczniowie Zespołu Szkół Techniczno-Usługowych w Trzebini.

* 1. Zapisywanie drużyn

Zapisy drużyn odbywają się drogą elektroniczną za pomocą strony <https://zstumasters.ninja/>, tylko zapisy na tej stronie będą brane pod uwagę podczas prowadzenia turnieju.

W czasie zapisu IGL podaje swój szkolny adres mailowy, na który wysyłane będą informacje przez organizatorów.

Zapisy trwają do 24.12.2021 (data może ulec zmianie).

* 1. Zgody

Po zakończeniu zapisów, IGL’om zostaną wysłane formularze zgody, które należy wysłać do wszystkich członków drużyny, a następnie wydrukować. Po podpisaniu, należy zanieść je do Opiekuna Turnieju.

Zgody można donieść maksymalnie na 3 godziny przed meczem drużyny. Brak podpisanej i oddanej zgody oznacza dyskwalifikację uczestnika z turnieju.

1. Przebieg turnieju
   1. Informacje o meczach

Tabela meczów zostanie opublikowana do trzech dni po zakończeniu zapisów.

IGL’rzy drużyn zostaną powiadomieni drogą mailową, o meczu swojej drużyny z dwudniowym wyprzedzeniem.

* 1. Nieobecności uczestników

W razie nieobecności jednego z członków drużyny, IGL może wybrać rezerwę, aby zastąpiła na czas meczu miejsce osoby nieobecnej.

IGL musi poinformować o takiej chęci organizatorów na nie krócej niż 3 godziny przed początkiem meczu.

* 1. Frekwencja

Jeżeli drużyna w dniu meczu posiada mniej niż pięciu graczy, to mecz jest pomijany, a drużyna przeciwna awansuje w tabeli.

W przypadku, kiedy obie drużyny nie posiadają wymaganej frekwencji – mecz jest pomijany i obie drużyny odpadają z turnieju.

* 1. Faktyczna rozgrywka

Mapa wybierana jest za pomocą funkcji Premier (dostępnej w grze, gdzie obie drużyny na zmianę odrzucają mapy, do momentu, kiedy pozostaje tylko jedna), a następnie rozpoczyna się standardowy mecz na tej mapie (30 rund, po 15 rundach zmiana stron, drużyna, która wygra 16 z rund, wygrywa mecz).

Na początku meczu w pierwszej rundzie, rozgrywana jest „nożówka” (runda tylko z użyciem noży). Celem tej rundy jest wybranie stron (antyterroryści lub terroryści). Drużyna, która wygrała rundę pierwszą wybiera stronę.

Surowo karane jest używanie błędów gry.

Używanie chatu w grze w celu zirytowania/obrażenia przeciwnika jest zabronione.

Mecz będzie rozgrywany w systemie BO1 wygranych rund. W przypadku remisu 15:15 będzie dogrywka. Wcześniejsze zdobyte przez drużyny pieniądze na koncie zostają zachowane i można je wykorzystać w dogrywce. Dogrywka trwa jedną dodatkową rundę.

* 1. Półfinały i finały

W meczach finałowych i półfinałowych, drużyny grają na zasadzie bo3, czyli rozgrywane są do trzech meczy, a do awansu wymagane są dwie wygrane

* 1. Porozumiewanie się

Każdy z graczy ma obowiązek posiadania własnych słuchawek (w razie ich braku, gracz musi użyć słuchawek dostarczonych przez szkołę), porozumiewanie się z drużyną zachodzić będzie, przez zainstalowany na komputerach discord.

* 1. Sprzęt własny

Uczestnicy mogą przynieść własne urządzenia na mecz, zalicza się do nich – mysz (wraz z podkładką), klawiaturę, wspomniane powyżej słuchawki, czy monitor.

Chętni uczestnicy mogą przynieść własny komputer – po przyniesieniu komputer będzie sprawdzony pod kątem występowania niedozwolonych programów i obecności wymaganego oprogramowania (Steam z zainstalowanym CS:GO i Discord), dlatego zaleca się powiadomienie o tym organizatorów drogą mailową.

1. Nagrody

Nagrody fundowane są przez Radę rodziców ZSTU.

Opiekun turnieju zobowiązany jest ustalić z radą rodziców wysokość nagród i ich rodzaj.

Nagrody otrzymuje drużyna, która wygra w turnieju.

1. Komentowanie

Wszystkie mecze będą transmitowane na żywo na kanale ZSTU Masters - <https://www.youtube.com/channel/UCQ3bUYJ_8k5TAvtuO8ZMZMQ>, komentowanych przez wyznaczonych komentatorów, a wszystkie transmisje będą zapisywane.

Czat na transmisji będzie moderowany, a wszelkie przejawy nadmiernej agresji i wulgaryzmów będą usuwane, a użytkownicy banowani.

1. Oszustwa

Używanie niedozwolonego oprogramowania jest surowo karane.

W czasie meczu oraz po zakończeniu spotkania obowiązuje kultura osobista.

Zabronione jest uczestnictwo w turnieju gracza, który nie jest dodany do drużyny z prawidłowo podanymi danymi osobowymi.

W turnieju nie można używać zewnętrznego oprogramowania, które jest zabronione.

Uczestnicy turnieju nie mogą rozgrywać meczy pod wpływem, żadnych używek.

1. Kary i rozstrzygnięcia
   1. Wulgarne treści, zachowania, spamowanie oraz prowokowanie, zarówno w trakcie meczu jak i w komentarzach przed i po meczowych są zabronione, a każdy jednorazowy przejaw będzie karany punktami karnymi. Wszystkie screeny z obrazami na serwerze muszą zawierać tabelę graczy.
   2. Każdy gracz może występować tylko w jednej drużynie danego turnieju.
   3. Opuszczenie serwera przed zakończeniem meczu jest zabronione. Każdy mecz musi zostać zakończony.