

## regulamin turnieju MGEsilesia

1. Osoby rejestrujące się do turnieju powinny wykorzystywać swoje prawdziwe nicki w tabeli zarówno jak i w grze w celu ułatwienia przebiegu rozgrywek w sytuacji identyfikacji wyników gry.
2. W trakcie turnieju lista dozwolonych przedmiotów znajduje się na stronie <http://whitelist.tf/10144>. Używanie shotguna jest niedozwolone. **Oddanie strzału strzelbą na mapie oznacza natychmiastowe zwycięstwo dla przeciwnika na aktualnej mapie.**
3. Po zamknięciu listy uczestników przez samym rozpoczęciem turnieju zostanie stworzona drabinka turniejowa, a gracze w niej zostaną wylosowani. W grupach mecze są realizowane jako „best of one”. Mecze są rozgrywane według kolejności "po kolei" w trybie "best of three" w części finałowej oraz "best of five" w przypadku rozgrywek finałowych (czyt. półfinał, finał, mecz o 3 miejsce). Organizator zastrzega zmianę formatu rozgrywek względem ilości uczestników. Wszyscy gracze bez wyjątku mogą grać tylko klasą Żołnierz. Jedna mapa jest rozgrywana do dwudziestu (20) zabójstw przeciwnika. Serwer po zwycięstwie gracza ogłasza ten fakt na czacie.
4. Pula rozgrywanych map to:
  - a. ammomod [MGE]
  - b. Badlands Middle
  - c. Badlands Spire
  - d. Granary Middle
  - e. Gullywash Middle
5. Wykorzystywane serwery zgodnie z duchem turniejów LAN są dostępne w sieci lokalnej. Wykorzystywana mapa to **mge\_training\_v8\_beta4b**. W przypadku problemów technicznych związanych z działaniem serwera lokalnego zostanie wykorzystany serwer MGE w Internecie: melkor.tf:27030.
6. Przed rozpoczęciem mapy przeciwnicy powinni wylosować rozgrywane mapy z wyżej wymienionej puli. Osoba, która pierwsza rozpoczyna wybór jest losowana poprzez organizatora turnieju. Losowanie odbywa się za pomocą generatora liczb losowych znajdującego się na stronie <https://www.random.org/>, gdzie gospodarz meczu jest oznaczony jako 0, a gość jako 1. Gracz, który został wybrany przez generator staje się graczem wylosowanym. Następnie w przypadku rozgrywek Bo3 jest wykonywane losowanie w następujący sposób:
  - gracz wylosowany wyklucza mapę z danego meczu,
  - drugi gracz wyklucza następną mapę,
  - gracz wylosowany wyklucza drugą mapę,
  - drugi gracz wybiera drugą mapę rozgrywaną w meczu,
  - pozostała mapa jest grywana w przypadku tiebreaka, czyli uzyskania wyniku 1:1 w stosunku wygranych map.

W przypadku Bo1 ostatnia mapa jest tą rozgrywaną.

7. W przypadku rozgrywek finałowych w formacie Bo5 losowanie odbywa się w następujący sposób:
  - . gracz wylosowany wybiera pierwszą rozgrywaną mapę w meczu,
  - a. drugi gracz wybiera drugą mapę rozgrywaną w meczu,
  - b. gracz wylosowany wybiera trzecią mapę rozgrywaną w meczu,
  - c. drugi gracz wybiera czwartą mapę rozgrywaną w meczu,
  - d. pozostała mapa jest grywana w przypadku tiebreaka, czyli uzyskania wyniku 2:2 w stosunku wygranych map.
8. W skrócie wszystkie mapy są grywane w rozgrywkach finałowych.
9. Ze względu na tryb gry (1 na 1) nie ma możliwości zastąpienia gracza w przypadku jego nieobecności. W przypadku tymczasowego braku możliwości rozegrania meczu przez jednego z graczy zostanie rozegrany inny mecz niewymagający rozstrzygnięcia wyniku problematycznego meczu. W przypadku dłuższego spóźnienia niż 15 minut

od momentu ogłoszenia konkretnego meczu przez jednego z graczy obecny gracz wygrywa mecz walkowerem. W przypadku nieobecności obu stron przez czas dłuższy niż 15 minut od momentu ogłoszenia i w przypadku braku możliwości rozegrania innych meczów w tym samym czasie problematyczny mecz zostanie rozstrzygnięty przez organizatora za pomocą generatora liczb losowych w ten sam sposób jak w przypadku pierwszeństwa wyboru w eliminacjach map.