



**Regulamin turnieju
Counter-Strike: Global Offensive
rozgrywanego podczas Mistrzostw Klas E-Sportowych
„School Challenge“**

1. Założenia:

- a) poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek turnieju Counter-Strike: Global Offensive dla drużyn uczestniczących w Mistrzostwach Klas E-Sportowych „School Challenge” organizowanych przez Zespół Szkół Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Kielcach w dniach 11-12 marca 2017 roku.
- b) rywalizacja zgodnie z zasadami fair play
- c) integracja społeczności e-sportowej (między graczami/drużynami/szkołami/widzami)

2. Uczestnictwo:

- a) każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu
- b) każdy uczestnik Turnieju musi posiadać własny sprzęt gamingowy (klawiatura, myszka, słuchawki douszne, słuchawki z mikrofonem)

3. Zasady:

- a) pula map:
 - de_inferno
 - de_train
 - de_cache
 - de_mirage
 - de_overpass
 - de_cobblestone
 - de_nuke
- b) systemy rozgrywek: BO1, finał BO3
- c) system banów:
 - BO1 - ban/ban/ban/random*
 - BO3 - ban/pick/ban/random*
- d) mecze rozgrywane są na serwerze, który udostępnia organizator

- e) uczestników turnieju obowiązuje kultura osobista
- f) zabronione jest:
 - uczestnictwo w turnieju na nielegalnym (posiadającym vac-ban) koncie steam
 - używanie programów i skryptów wspomagających (popularnie cheat'ów) w tym:
 - wszystkie rodzaje aimbota, triggerbota, wallhacka, speedhacka, barrel hacka, no recoil, no spread, esp, anti-flash, ani-smoke
 - skryptu bunnyhop
 - jump throw bind (w wersji na jeden przycisk)
 - wnoszenie oraz przebywanie pod wpływem alkoholu

4. Faza rozgrywek:

- a) system BO1, finał BO3 (mapy odrzucane przez kapitanów drużyn)
- b) system banów:
 - BO1 - ban/ban/ban/random*
 - BO3 - ban/pick/ban/random*
- c) ilość drużyn: 8
- d) ilość meczy: 15 (14 x BO1 oraz 1 x BO3)
- e) dni rozgrywek – 2 dni
- f) terminarz godzinowy meczy z góry narzucony przez organizatora

5. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana w przypadku:

- a) braku zawodnika zgłoszonego do turnieju lub podstawieniu zawodnika nie podanego przy rejestracji. Zmiany w składzie drużyny, którą należy zgłosić organizatorom nie później niż 2h przed planowanym pierwszym meczem w grupie,
- b) korzystania z cheatów, bugów w grze oraz jumpthrow bindów itp.,
- c) powodowania dużych opóźnień w rozgrywkach turnieju. (spóźnienia, przeciąganie czasów rozgrzewek, niewchodzenie w wyznaczonym czasie na serwer),
- d) nie pojawienia się w wyznaczonym czasie na swój mecz najpierw oznacza przegraną walkowerem (16:0 dla przeciwnika), gdyby sytuacja się powtórzyła oznacza to dyskwalifikację z turnieju,
- e) wszystkich innych wykroczeń wpływających na bezpieczeństwo uczestników oraz jakość turnieju

Kontakt do organizatorów

- Kamil Tarka - adversakontakt@gmail.com - sprawy związane z zasadami rozgrywek
- Tomasz Przygodzki – tprzygodzki@zdz.kielce.pl - sprawy organizacyjne

* - wytłumaczenie zapisu ban/ban/ban/random(BO1) i ban/pick/ban/random(BO3):

- 1) kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
- 2) kapitan 1 i 2 banują lub pickują po jednej mapie
- 3) kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
- 4) random - mapa, która zostaje