Regulamin Turnieju E-sportowego

Esport-ZSAT

**Założenia:**

1.0. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.

Administrator i organizator ma zawsze rację.

1.1. Udział w turnieju jest równoznaczny z całkowitą akceptacją poniższego

regulaminu.

1.2. Turniej dzieli się na 2 fazy: grupowa oraz pucharowa.

1.3. Zapisy trwają do 13 listopada 2021 do godziny 6:00. Po tym terminie zostaną

wylosowane grupy oraz terminy spotkań w eliminacjach, które odbywają się ONLINE.

1.4. Każda drużyna musi wybrać Kapitana, który zgłasza ją, jej nazwę, -imiona i

nazwiska uczestników oraz ich nazwy użytkownika i linki do profilu STEAM. Dodatkowo kapitan zobowiązany jest do podania swojego numeru

telefonu oraz profil Facebook, co przyczyni się do upłynnienia kontaktu między

administracją a drużyną.

1.4.1. By przystąpić do kwalifikacji trzeba zarejestrować swoją drużynę w udostępnionym formularzu oraz dokonać wpłaty wpisowego na konto lub w gotówce

Kwotę wpłacamy do P. Jakuba Skóry (sala 219)

Podając poniższe informacje:

 nazwa\_drużyny\_imię\_nazwisko

Każdy wpis jest dokładany do nagród turniejowych odejmując pieniądze które muszą zostać przeznaczone na organizację turnieju. (Oprogramowanie, serwery itd.)

1.5. Wszelkie informacje dotyczące rozgrywek zawodnicy muszą śledzić na bieżąco

zostaną przesłane w wiadomości prywatnej

na facebooku do kapitana drużyny lub SMS. Uprasza się wszystkich kapitanów o

regularne sprawdzanie skrzynki odbiorczej (messenger) oraz folderów inne/spam.

Wiadomości będą przesyłane przez organizację bądź administratorów. Nie

zapoznanie się z informacjami nie zwalnia z ponoszenia konsekwencji w postaci

odjęcia punktów, walkowera bądź dyskwalifikacji.

1.6. Wpisowe wynosi 10zł od osoby (tj. 50zł od pięcioosobowej drużyny.)

1.6.1. Po uiszczeniu płatności (wpisowego) niemożliwy jest zwrot.

1.7. Obraza administracji/zawodników w jakichkolwiek kwestiach będzie surowo karana.

Nagrody:

2.1. Pula nagród zwiększa się z wpisowymi od graczy, do puli nagród również dorzucamy rzeczy które zasponsorowały nam firmy wspierające.

Zawodnicy:

3.1. Zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.

3.2. Zawodnik nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.

3.3. Nie można dopisywać zawodników w trakcie już trwającego turnieju (nawet

rezerwowych). Zmiana zawodnika (w nagłych sytuacjach za zgodą administratora) =

ponoszenie kosztów kolejnej osoby.

3.4. Zabrania się wulgarnych treści kierowanych w stronę użytkowników oraz

organizatorów. W przypadku niestosowania się do upomnień drużyna może zostać

ukarana utratą punktów lub zdyskwalifikowana.

3.4. Nick podany podczas rejestracji obowiązywać będzie przez cały okres trwania turnieju bez możliwości jego zmiany.

3.5. Zabrania się używania nazw użytkowników oraz opisów o wulgarnej treści.

Zespoły:

4.1. W zespole podczas rozgrywki może znajdować się maksymalnie pięciu graczy.

4.2. Zabrania się używania wulgarnych nazw zespołów.

5.1. Turniej EZSAT będzie rozgrywany: mecze w

grupach rozgrywane są w systemie BO1, z kolei mecze od ćwierćfinałów systemem

BO3.

5.1.1. Z każdej z grup wychodzą dwie drużyny z największą ilością pkt

(zwycięstwo – 5 pkt, przegrana 0 pkt).

5.1.2. Jeżeli będzie remis w punktach to drużyny grają mecz decydujący o to,

która z nich wyjdzie z grupy.

5.1.3. Ćwierćfinały lub 1/16 – system drabinkowy.

5.2. Mapy na których rozgrywany jest turniej: de\_dust2; de\_nuke; de\_inferno;

de\_overpass; de\_mirage; Vertigo; Ancient

5.2.1. Podczas jednego spotkania rozgrywana mapa nie może się powtórzyć.

5.2.2. Mapy odrzucane są przez kapitanów drużyn na początku spotkania.

5.4. W przypadku remisu (15:15), rozgrywane są dogrywki po każdej ze stron w

systemie MR3 z 10000$ na START.

5.5. Każda drużyna ma prawo do jednej trzyminutowej pauzy.

5.6. Rozgrywki będą odbywać się na serwerach PUKAWKA .

5.9. Przerwy pomiędzy meczami trwają maksymalnie 10 min.

5.10. Każdy gracz przed rozpoczęciem meczu musi uruchomić nagrywanie dema w

konsoli (record “nazwa-demo”).

5.11. Drużyna musi trzymać demka przez 48h po zakończonym meczu.

5.12. Niedostarczenie demka od gracza, który jest podejrzany o jakiekolwiek

programy wspierające (cheating) grozi dyskwalifikacją z turnieju całej drużyny.

5.13. Demo podejrzanego gracza musi zostać dostarczone w przeciągu 60 minut od

poproszenia o demo kapitana/zawodnika z przeciwnej drużyny. Demko musi być

dostarczone do administratorów z nazwą zawodnika, do którego należy to demo.

5.14. Zwycięska drużyna jest zobowiązana do przesłania organizatorowi dowodu

potwierdzającego zwycięstwo meczu w taki sposób: NAZWADRUŻYNY\_VS\_NAZWADRUŻYNY\_DATA(NP29.09.2020)\_WIN

5.15. Mecze streamowane nie mogą zostać przełożone!

Cheating/Griefing/Inne:

6.1. Używanie niedozwolonego oprogramowania jest karane dyskwalifikacją całej

drużyny.

6.2. W przypadku zmiany gracza bez zgody administratora turnieju oraz przeciwnika

drużyny zmieniającej, skutkować będzie dyskwalifikacją drużyny.

6.3. Surowo karane jest wykorzystywanie błędów gry.

6.4. Sytuacje, w których do turnieju zgłaszają się osoby ze zbanowanymi kontami

(VAC), będą rozpatrywane indywidualnie przez administrację. Zatajenie tego

faktu skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją z turnieju.

6.5. Zabronione jest uczestnictwo w turnieju gracza, który nie jest dodany do

drużyny oraz nie posiada prawidłowo podanych danych osobowych.

6.6. Jeżeli ktoś posądza osobę z drużyny przeciwnej o złamanie któregokolwiek z

punktów regulaminu zobowiązany jest przedstawić stosowną dokumentację

potwierdzającą złamanie zasad.

Eliminacje:

7.1. Maksymalnie jeden mecz na drużynę w trakcie trwania turnieju może

zostać przełożony za zgodą obu kapitanów.

7.2. Kapitanowie muszą potwierdzić udział w meczu odpowiednio wcześniej, a także

bezpośrednio przed meczem (najpóźniej 30 minut) tzw. Check In

7.3. Po zakończeniu Check In-ów drużyny mają 15 minut na dołączenie do

serwera/poczekalni, w przeciwnym razie następuje dyskwalifikacja drużyny.

7.4. Z fazy drabinkowej zostaną wyłonione 4 drużyny. Drużyny walczą o 1, 2, 3 i 4

miejsce. Półfinały są dzień przed finałem.

8.1. Finały i półfinały (w systemie BO3)

8.2. Podczas finałów istnieje możliwość użycia własnego sprzętu(mysz, klawiatura,

podkładka, słuchawki, Komputer( musi być udostępniony innym graczom)

8.3. Istnieje możliwość wgrania swojego pliku config.

8.4. Obowiązuje zakaz podpinania do zapewnionego sprzętu innych urządzeń niż

wymienione powyżej.

8.5. W przypadku uszkodzenia zapewnionego sprzętu winę oraz koszty ponosi cała

drużyna.

8.6. Osoby uczestniczące w turnieju jednocześnie wyrażają zgodę na

udostępnienie swojego wizerunku do filmów oraz zdjęć.

8.7. Zdjęcia robione podczas finałów zostaną opublikowane na naszej stronie

internetowej oraz na fanpage organizacji. Będą używane do różnego rodzaju

kampanii reklamowych, promocji itp.