Regulamin

1. Postanowienia ogólne.
2. Organizatorem turnieju jest Gmina Kazimierz Biskupi.
3. W turnieju mogą wziąć udział drużyny, które zgłosiły się w terminie do 27.01.2025r. do godziny 23:59.
4. W celu wzięcia udziału w turnieju należy dokonać zgłoszenia za pośrednictwem poczty elektronicznej: turniejgminnyzgloszenia@gmail.com.
5. Udział w turnieju mogą wziąć drużyny liczące od 5 do 7 członków.
6. Zawodnik nie może być równolegle członkiem innej drużyny biorącej udział w turnieju.
7. Udział w turnieju może wziąć osoba, która najpóźniej w dniu rozpoczęcia eliminacji ukończyła 13 lat.
8. Uczestnik turnieju zobowiązany jest do posiadania konta Steam, nie obłożonego blokadą nałożoną przez system Valve Anti-Cheat.
9. Turniej składa się z etapu finałowego.
10. W turnieju nie mogą wziąć udziału osoby, które grają półprofesjonalnie lub profesjonalnie oraz z tytułem Mistrza niezależnie jakiego kraju oraz osoby zamieszane w oszustwa lub ustawianie meczy.
11. Na platformie Discord odbędzie się losowanie par drużyn, które zmierzą się ze sobą w finałach.
12. Do finałów może zakwalifikować się 5 drużyn.
13. W finałach weźmie udział 6 drużyn.
14. Szóstą drużyną biorącą udział w finale jest drużyna gospodarzy.
15. Decyduje kolejność zgłoszeń od rozpoczęcia zapisów.
16. Mecze będą rozgrywane za pośrednictwem platformy: https://www.faceit.com
17. Gracze biorący udział w meczach kwalifikacyjnych zobowiązani są do korzystania ze sprzętu zorganizowanego we własnym zakresie.
18. Organizator rozgrywek nie ma obowiązku zapewnienia peryferii komputerowych podczas etapu finałowego.
19. Link do huba na https://www.faceit.com, na którym będą rozgrywane eliminacje, zostanie podany na platformie Discord.
20. Turniej odbędzie się dnia 01.02.2025r. w siedzibie Gminnego Ośrodka Kultury w Kazimierzu Biskupim od godziny 9:00.
21. Etap finałowy będzie składał się z dwóch części.
22. W pierwszej części etapu rozgrywek 6 drużyn zostanie podzielonych na 3 grupy. W każdej grupie dwie drużyny wezmą udział w rozgrywce, która rozstrzygnie o tym, która z drużyn przejdzie do drugiej części.
23. Do części drugiej etapu finałowego przejdą 3 drużyny.
24. W drugiej części etapu finałowego każda z drużyn bierze udział w rozgrywce z każdą z pozostałych drużyn.
25. Zwycięska drużyna zostanie wyłoniona na podstawie liczby wygranych meczów w drugiej części etapu finałowego.
26. W przypadku remisu, drużyną zwycięską zostanie ogłoszona ta, która będzie miała najwięcej wygranych rund w drugiej części etapu finałowego.
27. Pulę map tworzą następujące mapy: de\_dust2, de\_inferno, de\_mirage, de\_nuke, de\_train, de\_ancient, de\_vertigo, de\_anubis.
28. Zwycięzca rozgrywki na pierwszym i drugim etapie zostanie wyłoniony w systemie BO1, a w trzecim w formacie BO3.
29. Wyboru mapy dokonuje się w systemie ban, ban, ban, ban, ban ,ban, left over oraz ban, ban, pick, pick, ban, ban, left over.
30. Drużyna, która jako pierwsza dokonuje wyboru mapy wybierana jest w sposób losowy. Drużyna, która wygra nożówkę, jest to runda polegająca na pojedynku na noże, dokonuje wyboru strony, którą będzie reprezentować w ramach meczu.
31. Jedna rozgrywka między dwiema drużynami składa się maksymalnie z 3 meczów.
32. Za zwycięzcę meczu uznaje się drużynę, która odniosła zwycięstwo w 13 rundach.
33. Za zwycięzcę rozgrywki uznaje się drużynę, która odniosła zwycięstwo w 2 meczach lub 1 w zależności od szczebla rywalizacji.
34. Wyboru mapy dokonuje się przed rozpoczęciem rozgrywki.
35. Dogrywka odbywa się w systemie MR3.
36. Jeżeli drużyna zwycięska nie zostanie wyłoniona wskutek dogrywki, drużyny zobowiązane są do rozegrania następnej dogrywki. Dodatkowe dogrywki rozgrywa się do momentu wyłonienia zwycięskiej drużyny.
37. Zmiana zawodnika może nastąpić po rozegraniu meczu.
38. Zmiana zawodnika musi zostać zgłoszona administratorowi turnieju bądź administratorowi meczów kwalifikacyjnych.
39. Każda z drużyn ma prawo do 30 sekundowych czterech przerw w każdym z meczów.
40. Jeżeli w trakcie rozgrywki zawodnik zostanie odłączony od serwera i utraci możliwość ponownego dołączenia, może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego.
41. W trakcie finałów turnieju będzie istniała możliwość komunikacji za pośrednictwem platformy Discord.
42. Każda z drużyn ma prawo spóźnić się maksymalnie 15 minut od rozpoczęcia rozgrywki, nim zostanie zdyskwalifikowana.
43. Niestawiennictwo lidera na platformie Discord 30 minut przed rozpoczęciem rozgrywki skutkuje dyskwalifikacją drużyny.
44. Mecz, który zostanie przerwany z przyczyn technicznych, zostanie powtórzony.
45. Mecz, który zostanie przerwany z winy jakiejkolwiek drużyny, kończy się dla niej dyskwalifikacją.
46. W sytuacji gdy mecz kończy się dyskwalifikacją jednej z drużyn, rozgrywka kończy się wynikiem 2:0 lub 1:0 w zależności od etapu w meczach i 13:0 w rundach dla drużyny przeciwnej.
47. Każda drużyna (wskutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu.
48. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów w nickach graczy, avatarach graczy, nazwie drużyny i logu drużyny. Drużyna, której gracze nie zastosują się do tego postanowienia zostanie zdyskwalifikowana.
49. W trakcie udziału w turnieju obowiązuje zakaz znieważania innych graczy. Złamanie tego postanowienia będzie skutkowało słownym upomnieniem ze strony administratora turnieju bądź administratora meczów kwalifikacyjnych. Drugie upomnienie będzie równoznaczne z dyskwalifikacją drużyny reprezentowanej przez gracza, wobec którego upomnienie zostało skierowane.
50. Zabrania się korzystania z programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę. Używanie tego typu oprogramowania przez co najmniej jednego z graczy skutkuje dyskwalifikacją drużyny, której jest on członkiem.
51. W trakcie finału turnieju prowadzona będzie transmisja na żywo. W związku z powyższym zabrania się graczom spoglądania na ekran, na którym transmitowane będą rozgrywki. Złamanie tego postanowienia będzie skutkowało słownym upomnieniem ze strony administratora turnieju bądź administratora meczów kwalifikacyjnych. Drugie upomnienie będzie równoznaczne z dyskwalifikacją drużyny reprezentowanej przez gracza, wobec którego upomnienie zostało skierowane.
52. Przed wpięciem jakiegokolwiek nośnika danych należy poinformować administratora turnieju. Złamanie tego postanowienia będzie równoznaczne z dyskwalifikacją drużyny, do której zawodnik należy.
53. Kwestie sporne i nieuwzględnione w regulaminie rozstrzyga organizator turnieju.