

REGULAMIN TURNIEJU "COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE PODCZAS SABAT FICTION FEST" W KIELCACH

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Poniższy Regulamin dotyczy turnieju Counter Strike Global Offensive podczas Sabat Fiction Fest, który odbędzie się w dniach 29 września -01 października 2017 roku na Targach Kielce przy ul. Zakładowej 1.
- 1.2. Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie Sabat Fiction oraz Targi Kielce.
- 1.3. Uczestnicy MOGĄ zaopatrzyć się we własne klawiatury, myszki, mikrofony oraz MUSZĄ zaopatrzyć się w słuchawki douszne (pchełki). Organizatorzy zapewniają jednak ww. akcesoria (z wyjątkiem słuchawek) na miejscu turnieju.
- 1.4. Udział w Turnieju jest otwarty dla każdego uczestnika Sabat Fiction Fest. Zabroniony jest udział zawodników zbanowanych (blacklisted.pl)
- 1.5. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek jest równoważne akceptacji postanowień Regulaminu.

2. Rejestracja w turnieju

- 2.1. Turniej nie posiada wpisowego i jest otwarty dla wszystkich uczestników Sabat Fiction Fest.
- 2.2. W celu rejestracji zespołu należy wypełnić formularz rejestracyjny dostępny pod poniższym linkiem:
[FORMULARZ](#)
- 2.3. Warunkiem koniecznym do uczestnictwa zespołu w turnieju jest zakup karnetów na 3 dni festiwalu.

3. System rozgrywek

- 3.1. W turnieju weźmie udział maksymalnie 16 drużyn.
- 3.2. Turniej odbywa się w formule 5 vs 5.
- 3.3. O udziale w turnieju decyduje kolejność zgłoszeń dokonanych przez formularz rejestracyjny.
- 3.4. Turniej zostanie przeprowadzony systemem kombinowanym - Single Elimination + Double Elimination.

- 3.5. Rozgrywki 29 września rozpoczynają się o godzinie 14:00, 30 września o godzinie 10:00 i 01 października o godzinie 10:00.
- 3.6. Gracze muszą pojawić się minimum 30 min przed rozpoczęciem rozgrywek.
- 3.7. Wszystkie zespoły zostaną podzielone na 4 mini-drabinki, gdzie mecze zostaną rozegrane systemem bo1 (1 runda) i bo3 (2 runda).
- 3.8. Rozgrywki odbędą się według następującego harmonogramu:
Piątek od godziny 14:00 do 23:00
Sobota od godziny 10:00 – 20:00
Niedziela od godziny 10:00 – 15:00
- 3.9. Finałowe rozgrywki dla 4 najlepszych zespołów odbędą się w niedzielę 01 października i wszystkie mecze zostaną rozegrane systemem bo1 (1 runda) i bo3 (finał Losers Bracket, finał Winners Bracket) w drabince Double Elimination.
- 3.10. Mecze rozgrywane będą na konfiguracji ESL5on5.
- 3.11. W systemie bo1 mapy wybierane są przez kapitanów drużyn poprzez odrzucanie. O tym kto rozpoczyna odrzucanie decyduje rzut monetą.
- 3.12. W systemie bo3 pierwsza mapa wybierana jest poprzez odrzucanie, natomiast kolejną mapę wybiera przegrany poprzedniej gry.
- 3.13. W systemie bo3 „nożówka” rozgrywana jest na każdej mapie.
- 3.14. W przypadku remisu (15:15), rozgrywane są dogrywki po każdej ze stron w systemie MR3 z 10000\$ na START. Mapy odrzucane przez kapitanów.
- 3.15. W przypadku mniejszej liczby zarejestrowanych zespołów system może ulec zmianie.

4. Gracze oraz drużyny

- 4.1. Jeden zawodnik może być zapisany tylko do jednej drużyny w ramach całego turnieju.
- 4.2. Zabronione jest zmienianie drużyny w trakcie trwania zawodów.
- 4.3. Zabronione jest używanie nazw graczy i opisów uznawanych za wulgarne lub obraźliwe.
- 4.4. Zabronione jest obrażanie i wyzywanie innych użytkowników turnieju.
- 4.5. W jednej drużynie może być zapisanych maksymalnie 7 zawodników: 5 zawodników podstawowych i 2 rezerwowych.

- 4.6. Zabronione jest używanie błędów gry.
- 4.7. Zabronione jest używanie chatu w grze w celu zirygowania/obrażenia przeciwnika.
- 4.8. Zabronione jest podłączanie swojego PC i monitora. Wszystkie mecze rozgrywane będą na sprzęcie udostępnionym przez organizatora.
- 4.9. Niestosowanie się do zasad wymienionych w pkt.3 może skutkować oddaniem walkowera dla drużyny przeciwnej bądź wykluczeniem z rozgrywek.

5. Mapy turniejowe:

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_cache
- de_overpass

6. Oszukiwanie

- 6.1. Używanie wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę w czasie gry jest zakazane.
- 6.2. Jakiegokolwiek programy czy modyfikacje zmieniające oryginalną wersję gry są zakazane.
- 6.3. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
- 6.4. Za niedozwolone zagrana uważa się w szczególności:
- stosowanie wszelkich błędów w grze oraz błędów w projekcie map.
 - stosowanie wszelkich cheatów oraz modyfikacji gry.
 - stosowanie innych sterowników graficznych niż zainstalowane przez organizatora.
 - celowe poddanie meczu przeciwnikowi.
 - niesportowe zachowanie rozumiane jako wulgaryzmy, prowokowanie, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym uczestnikom wydarzenia
 - negatywne wypowiedzi dotyczące organizatorów oraz ich partnerów.
 - spóźnienie na mecz większe niż 15 minut, skutkować będzie to walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej.

- należy zgłaszać się na przynajmniej 30 min przed wyznaczonym terminem rozgrywania meczu.
6.5. Zawodnicy muszą niezwłocznie poinformować administratora spotkania o zastosowaniu przez drużynę przeciwną niedozwolonego zagrania pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po meczu.

6.6. Kara za zastosowanie niedozwolonego zagrania może wynosić od dwóch do czterech punktów dla przeciwnika za każde niedozwolone zagranie a w przypadku trzykrotnego niedozwolonego zagrania w przeciągu meczu, administrator zarządza walkower na korzyść drużyny pokrzywdzonej.

7. Nagrody

1 miejsce: 1000 zł – Bony do MediaMarkt

2 miejsce: 200 zł – Bon na gadżety

8. Sędziowie i administratorzy

Sędziów i administratorów wybiera i przedstawia zawodnikom przed turniejem przedstawiciel Stowarzyszenia Sabat Fiction.

9. Postanowienia końcowe

- 9.1. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju.
- 9.2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora.
- 9.3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie bez podawania przyczyny.
- 9.4. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w regulaminie rozstrzygają: organizator oraz administratorzy, którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinii kapitanów zespołów.
- 9.5. Zespół po stawieniu się w dniu rozpoczęcia turnieju zgłasza swojego kapitana i tylko zgłoszony kapitan ma prawo reprezentować drużynę przed organizatorem i administratorem turnieju.
- 9.6. Kapitan zobligowany jest do podania numeru telefonu komórkowego, pod którym będzie dostępny w ciągu całego okresu trwania turnieju.