

TURNIEJ COUNTER - STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. ORGANIZATOREM TURNIEJU JEST STOWARZYSZENIE STUDENTÓW BEST, Z SIEDZIBĄ W GMACHU GŁÓWNYM POLITECHNIKI WARSZAWSKIEJ ZNAJDUJĄCYM SIĘ PRZY PLACU POLITECHNIKI 1 P.142 00-661 WARSZAWA.
2. TURNIEJ BEST GAMERS TOURNAMENT ODBĘDZIE SIĘ W DNIACH 8-9 GRUDNIA 2018 ROKU.
3. TURNIEJ ODBYWAĆ SIĘ BĘDZIE ZGODNIE Z HARMONOGRAMEM USTALONYM PRZEZ ORGANIZATORA, DOSTĘPNYM NA STRONIE INTERNETOWEJ TURNIEJU WWW.BGT.NET.PL.

§ 2 WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. WARUNKIEM UCZESTNICTWA W TURNIEJU JEST ZAPISANIE SIĘ NA TURNIEJ POPRZEZ STRONĘ INTERNETOWĄ WWW.BGT.NET.PL ORAZ ZAAKCEPTOWANIE POSTANOWIEŃ REGULAMINU TURNIEJU ORAZ NINIEJSZEGO REGULAMINU TURNIEJU COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.
2. LICZBA DRUŻYN BIORĄCYCH UDZIAŁ W TURNIEJU JEST OGRANICZONA DO 16. JEŻELI LICZBA CHĘTNYCH ZNACZĄCO PRZEKROCZY TĘ LICZBĘ ZOSTANĄ ZORGANIZOWANE ELIMINACJE ONLINE.
3. KAŻDY UCZESTNIK MUSI POSIADAĆ WŁASNE, PEŁNE KONTO NA STEAM WRAZ Z DODANĄ GRĄ COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.
4. ZAPISY DO TURNIEJU ODBĘDĄ SIĘ W DNIACH 22.10.18 - 02.11.18.
5. EWENTUALNE ELIMINACJE ONLINE W PRZYPADKU ZBYT DUŻEJ LICZBY ZGŁOSZONYCH ZESPOŁÓW ODBĘDĄ SIĘ W TERMINIE 05.11.18 - 18.11.18.
6. PO ZAKOŃCZENIU ELIMINACJI TWORZONA JEST LISTA REZERWOWA DRUŻYN.
7. ZAPISANI GRACZE MAJĄ OBOWIĄZEK STAWIĆ SIĘ W DNIU TURNIEJU O GODZINIE PODANEJ PRZEZ ORGANIZATORA W PUNKCIE REJESTRACYJNYM. W PRZYPADKU NIEOBECNOŚCI KTÓREGOKOLWIEK Z GRACZY NA MIEJSCE DRUŻYNY ZOSTAJE WPISANA PIERWSZA DRUŻYNA Z LISTY REZERWOWEJ.

§ 3 ORGANIZACJA ELIMINACJI ONLINE

1. ELIMINACJE ODBYWAJĄ SIĘ W DNIACH 05.11.19 - 18.11.18
2. ELIMINACJE ODBYWAJĄ SIĘ W DWÓCH RUNDACH: FAZIE GRUPOWEJ ORAZ FAZIE PLAY-OFF.
3. PO ZAPISACH ZOSTANIE OGŁOSZONY TERMINARZ RUND.
4. W KAŻDEJ FAZIE DRUŻYNY PRZYDZIELONE DO SIEBIE MAJĄ 7 DNI NA ROZEGRANIE MECZÓW.
5. O DOKŁADNEJ DACIE I GODZINIE MECZU DECYDUJĄ WYŁĄCZNIE KAPITANOWIE DRUŻYN.
6. NA KONTA MAILOWE KAPITANÓW ZOSTANĄ WYSŁANE KONTAKTY DO POZOSTAŁYCH DRUŻYN Z GRUPY.
7. MECZ ROZGRYWANY JEST NA SERWERZE JEDNEJ Z DRUŻYN.
8. MAPA ZOSTAJE WYBRANA NA ZASADZIE ELIMINACJI, TZN. Z MAP POOL'A. KAŻDA DRUŻYNA NA ZMIANĘ BANUJE PO MAPIE, DO MOMENTU POZOSTANIA OSTATNIEJ Z NICH.
9. KAŻDY CZŁONEK DRUŻYNY MA OBOWIĄZEK NAGRANIA DEMA. MA TO NA CELU WYKLUCZENIE SPORNYCH SYTUACJI ODNOŚNIE WSZELKICH OSZUSTW I DZIAŁAŃ PODEJMOWANYCH PRZEZ GRACZY PODCZAS ROZGRYWKI. W PRZYPADKU BRAKU DEMA U KTÓREGOŚ Z GRACZY MECZ MUSI ZOSTAĆ POWTÓRZONY.
10. USTAWIENIA GRY PODCZAS ELIMINACJI SĄ IDENTYCZNE JAK PODCZAS TURNIEJU.
11. PO ZAKOŃCZENIU MECZU KAPITAN DRUŻYNY ZWYCIĘSKIEJ WYSYŁA MAIL ZE ZRZUTEM EKRANU POTWIERDZAJĄCYM WYGRANĄ. ADRES MAILOWY: BGT18@BEST.PW.EDU.PL ; TYTUŁ MAILA: [BGT][CS]ELIMINACJE"NR GRUPY" "NR RUNDY".
12. PO ZAKOŃCZENIU WSZYSTKICH MECZÓW SUMOWANE SĄ WYNIKI DRUŻYN WEDŁUG NASTĘPUJĄCEJ PUNKTACJI : ZA ZWYCIĘSTWO LUB WYGRANĄ WALKOWEREM - 3PKT; REMIS - 1PKT; PORAZKA - 0PKT; WALKOWER - 1PKT
13. Z KAŻDEJ GRUPY DO FAZY PLAY-OFF KWALIFIKUJĄ SIĘ DWIE DRUŻYNY Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW.
14. JEŚLI DWIE DRUŻYNY BĘDĄ POSIADAŁY IDENTYCZNY WYNIK PUNKTOWY, W TAKIM PRZYPADKU BRANY POD UWAGĘ BĘDZIE WYNIK MECZU BEZPOŚREDNIEGO. W PRZYPADKU WIĘKSZEJ ILOŚCI DRUŻYN NIŻ DWIE - BILANS RUND.
15. W PRZYPADKU GDY DRUŻYNY NIE ROZEGRAJĄ MIĘDZY SOBĄ WSZYSTKICH MECZÓW W DANEJ RUNDZIE, DOSTAJĄ 0 PKT ZA MECZ, KTÓRY NIE ZOSTAŁ ROZEGRANY W TERMINIE 7 DNI OD DATY ROZPOCZĘCIA DANEJ RUNDY.
16. FAZA PLAY-OFF SKŁADA SIĘ Z JEDNEGO MECZU POMIĘDZY PIERWSZĄ DRUŻYNĄ I DRUGĄ DRUŻYNĄ RÓŻNYCH GRUP (NP. ZWYCIĘZCA GRUPY A Z DRUGĄ DRUŻYNĄ GRUPY B), DRUŻYNY BĘDĄ LOSOWANE.
17. MECZE ROZGRYWANE SĄ NA ZASADZIE BO3, BANOWANIE W SYSTEMIE BAN-BAN-PICK-PICK-BAN-BAN-PICK.
18. ZWYCIĘZCA KAŻDEJ PARY W FAZIE PLAY-OFF ZOSTAJE ZAKWALIFIKOWANY DO GRY W FINAŁACH, KTÓRE ODBĘDĄ SIĘ 8-9 GRUDNIA 2018 R.

19. W CELU UNIKNIĘCIA OSZUSTW KAŻDA OSOBA Z DRUŻYNY ZAKWALIFIKOWANEJ DO FINAŁU MUSI PRZESŁAĆ SKAN LEGITYMACJI STUDENCKIEJ NA MAIL: BGT18@BEST.PW.EDU.PL ; TYTUŁ MAILA: [BGT][CS] LEGITYMACJA. DOPUSZCZALNA JEST JEDNA OSOBA W DRUŻYNIE BEZ LEGITYMACJI STUDENCKIEJ. W PRZYPADKU NIE WYSŁANIA SKANÓW LEGITYMACJI, DRUŻYNA ZOSTAJE ZDYSKWALIFIKOWANA, A JEJ MIEJSCE ZAJMUJE PIERWSZA DRUŻYNA Z LISTY REZERWOWEJ.

§ 4 ORGANIZACJA TURNIEJU

1. TURNIEJ ODBYWA SIĘ NA KOMPUTERACH PC.
2. TURNIEJ ODBYWA SIĘ W DWÓCH FAZACH: FAZA GRUPOWA (DRUŻYNY ZOSTAJĄ ZAPISANE DO GRUP DROGĄ LOSOWANIA), FAZA PUCHAROWA.
3. W FAZIE GRUPOWEJ DRUŻYNY ZOSTANĄ PODZIELONE NA CZTERY GRUPY, PO CZTERY DRUŻYNY W KAŻDEJ. DRUŻYNY ROZGRYWAJĄ MECZE NA ZASADZIE "KAŻDY Z KAŻDYM".
4. MECZE ROZGRYWANE SĄ W SYSTEMIE "BEST OF 1" (BO1), MAPA JEST WYBIERANA NA ZASADZIE "OSTATNIA MAPA NIEWYRZUCONA PRZEZ KAPITANÓW".
5. DRUŻYNA, KTÓRA PIERWSZA ODRZUCA MAPĘ JEST WYBIERANA POPRZECZ RZUT MONETĄ.
6. MIEJSCA W GRUPIE USTALANE SĄ NA PODSTAWIE ILOŚCI ZDOBYTYCH PUNKTÓW WEDŁUG ZASAD: ZA ZWYCIĘSTWO W MECZU/WYGRANA PRZEZ WALKOWER 3 PKT; ZA REMIS W MECZU 1 PKT; ZA PRZEGRANĄ W MECZU 0 PKT; ZA WALKOWER -1 PKT.
7. DO FAZY PUCHAROWEJ DOSTAJE SIĘ DRUŻYNA Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW.
8. W PRZYPADKU GDY DRUŻYNY MAJĄ JEDNAKOWĄ ILOŚĆ PUNKTÓW, O KOLEJNOŚCI DECYDUJE KOLEJNO: BEZPOŚREDNI MECZ; ILOŚĆ WYGRANYCH RUND; PONOWNY MECZ MIĘDZY TYMI ZESPOŁAMI.
9. W FAZIE PUCHAROWEJ DRUŻYNY ROZGRYWAJĄ MECZE WEDŁUG SYSTEMU PUCHAROWEGO - DRUŻYNA PRZEGRANA ODPADA Z TURNIEJU.
10. W FAZIE PUCHAROWEJ W PRZYPADKU WYNIKU 15-15, ZOSTAJĄ ROZEGRANE DOGRYWKI W SYSTEMIE MR3 Z \$10000 NA STARCIE.
11. W FINALE TURNIEJU GRAJĄ ZE SOBĄ DWIE NAJLEPSZE DRUŻYNY Z FAZY PUCHAROWEJ. MECZ ROZGRYWANY JEST W SYSTEMIE BO3.
12. ZESPOŁY, KTÓRE PRZEGRAJĄ W PÓŁFINAŁACH ZMIERZĄ SIĘ ZE SOBĄ W MECZU O TRZECIE MIEJSCE W SYSTEMIE "BEST OF 3" (BO3).
13. MECZE ROZGRYWAJĄ SIĘ W GODZINACH PODANYCH PRZEZ ORGANIZATORA W HARMONOGRAMIE TURNIEJU. W PRZYPADKU NIESTAWIENIA SIĘ NA MECZU OBOWIĄZUJE TZW. "WALKOWER" - DRUŻYNA, KTÓRA SIĘ NIE STAWIŁA PRZEGRYWA MECZ.
14. W PRZYPADKU UZASADNIONYCH PROBLEMÓW TECHNICZNYCH GRA JEST PAUZOWANA.
15. W PRZYPADKU, W KTÓRYM GRA NIE MOŻE ZOSTAĆ UKOŃCZONA ZWYCIĘŻA TA DRUŻYNA, KTÓRA WYGRAŁA WIĘCEJ RUND. W PRZYPADKU REMISU WYGRYWA TA DRUŻYNA, KTÓRA MA LEPSZY STOSUNEK ZABÓJSTW DO ŚMIERCI.

§ 5 ZASADY MECZU

1. FAZA GRUPOWA: SYSTEM BO1; MR15; MAPA WYBIERANA DROGĄ
2. ELIMINACJI; CZAS RUNDY MP_ROUNDTIME 1.75 (1:45 MIN); USTAWIENIA SERWERA CONFIG ESL 5V55
FAZA PUCHAROWA: SYSTEM BO3; MR15;
BAN-BAN-PICK-PICK-BAN-BAN-PICK; CZAS RUNDY MP_ROUNDTIME 1.75 (1:45 MIN); USTAWIENIA SERWERA CONFIG ESL 5V55.
3. MAPY NA KTÓRYCH ROZGRYWANY JEST TURNIEJ: DE_NUKE, DE_OVERPASS, DE_INFERNO, DE_CACHE, DE_MIRAGE, DE_TRAIN, DE_DUST2.

§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. PODCZAS TRWANIA TURNIEJU OBOWIĄZUJĄ WSZYSTKIE ZASADY ZAWARTE W OGÓLNYM REGULAMINIE TURNIEJU.
2. W PRZYPADKU SPORÓW POMIĘDZY GRACZAMI STRONĄ ROZSTRZYGAJĄCĄ JEST ORGANIZATOR TURNIEJU.
3. JAKIKOLWIEK AKT OSZUSTWA BĄDŹ PRÓBY OSZUSTWA, W TYM : CELOWE ROZŁĄCZANIE SIĘ, OCZYWISTE POZWOLENIE PRZECIWNIKOWI WYGRANIA MECZU, UŻYWANIE BŁĘDÓW GRY OKREŚLONYCH PRZEZ ORGANIZATORA JAKO NIESPORTOWE, NIESPORTOWE ZACHOWANIE LUB OGÓLNIE KŁOPOTLIWE (NP. KRZYK, WYŚMIEWANIE, OBRAŻANIE NA CZACIE), SĄ SUROWO ZABRONIONE I GROŻĄ DYSKWALIFIKACJĄ Z TURNIEJU.
4. ORGANIZATOR NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PROBLEMY W FUNKCJONOWANIU TURNIEJU, JEŻELI NASTĄPIŁY ONE NA SKUTEK ZDARZEŃ NIEZALEŻNYCH OD ORGANIZATORA ORAZ ZDARZEŃ, KTÓRYCH NIE MÓGŁ PRZEWIDZIEĆ LUB KTÓRYM NIE MÓGŁ ZAPOBIEC.

SEDZIA GŁÓWNY TURNIEJU
JAKUB MATUSZEWSKI