

StarCraft II

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. ORGANIZATOREM TURNIEJU JEST STOWARZYSZENIE STUDENTÓW BEST, Z SIEDZIBĄ W GMACHU GŁÓWNYM POLITECHNIKI WARSZAWSKIEJ ZNAJDUJĄCYM SIĘ NA PLACU POLITECHNIKI 1 P.142 00-661 WARSZAWA.
2. TURNIEJ BGT ODBĘDZIE SIĘ W DNIACH 8 - 9 KWIETNIA 2017 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 POPRZECZ STRONĘ INTERNETOWĄ WWW.BGT.NET.PL ORAZ ZAAKCEPTOWANIE POSTANOWIEŃ REGULAMINU TURNIEJU ORAZ NINIEJSZEGO REGULAMINU TURNIEJU STARCRAFT II.
2. LICZBA UCZESTNIKÓW BIORĄCYCH UDZIAŁ W TURNIEJU JEST OGRANICZONA DO 32. O UDZIALE W TURNIEJU DECYDUJE KOLEJNOŚĆ ZGŁOSZEŃ.
3. KAŻDY UCZESTNIK MUSI POSIADAĆ WŁASNE, PEŁNE KONTO NA BATTLE.NET EUROPE WRAZ Z DODANĄ GRĄ STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID. NIE MOŻNA GRAĆ NA WERSJI TRIAL ORAZ STARTER.
4. ZAPISY DO TURNIEJU ODBĘDĄ SIĘ W TERMINIE 30.01.2017 - 24.02.2017.
5. PO ZAKOŃCZENIU ZAPISÓW TWORZONA JEST LISTA REZERWOWA DRUŻYN.

6. ZAPISANI GRACZE MAJĄ OBOWIĄZEK STAWIĆ SIĘ W DNIU TURNIEJU O GODZINIE PODANEJ PRZEZ ORGANIZATORA W PUNKCIE REJESTRACYJNYM. W PRZYPADKU NIEOBECNOŚCI KTÓREGOKOLWIEK Z GRACZY

NA JEGO MIEJSCE ZOSTAJE WPISANY PIERWSZY Z LISTY REZERWOWEJ.

§ 3 ORGANIZACJA TURNIEJU

1. TURNIEJ ODBYWA SIĘ NA KOMPUTERACH PC.

**2. TURNIEJ ODBYWA SIĘ W DWÓCH FAZACH:
FAZA GRUPOWA (GRACZE ZOSTAJĄ ZAPISANI DO GRUP DROGĄ LOSOWANIA),
FAZA PUCHAROWA.**

3. W FAZIE GRUPOWEJ GRACZE ZOSTAJĄ PODZIELENI NA OSIEM 4-OSOBOWYCH GRUP. GRACZE ROZGRYWAJĄ MECZE NA ZASADZIE „KAŻDY Z KAŻDYM”.

4. MECZE ROZGRYWANE SĄ W SYSTEMIE BEST OF 1, MAPA JEST WYBIERANA NA ZASADZIE „OSTATNIA MAPA NIEWYRZUCONA PRZEZ GRACZY”.

5. GRACZ, KTÓRY PIERWSZY ODRZUCA MAPĘ JEST WYBIERANY 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 NAJLEPSZY GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW.

8. W PRZYPADKU, GDY GRACZE MAJĄ JEDNAKOWĄ ILOŚĆ PUNKTÓW, O KOLEJNOŚCI DECYDUJE BEZPOŚREDNI MECZ.

9. W FAZIE PUCHAROWEJ GRACZE ROZGRYWAJĄ MECZE WEDŁUG SYSTEMU PUCHAROWEGO - PRZEGRANY ODPADA Z TURNIEJU.

10. W FINALE TURNIEJU GRA ZE SOBĄ DWÓCH NAJLEPSZYCH GRACZY Z FAZY PUCHAROWEJ.

11. GRACZE, KTÓRZY PRZEGRAJĄ W PÓŁFINALE ZMIERZĄ SIĘ ZE SOBĄ W MECZU O TRZECIE MIEJSCE W SYSTEMIE „BEST OF 3”.

12. MECZE ROZGRYWAJĄ SIĘ W GODZINACH PODANYCH PRZEZ ORGANIZATORA W HARMONOGRAMIE TURNIEJU. W PRZYPADKU NIESTAWIENIA SIĘ NA MECZU OBOWIĄZUJE TZW. „WALKOWER” - GRACZ, KTÓRY SIĘ NIE STAWIŁ PRZEGRYWA MECZ.

13. W PRZYPADKU UZASADNIONYCH PROBLEMÓW TECHNICZNYCH GRA JEST ZATRZYMYWANA.

14. W PRZYPADKU, W KTÓRYM GRA NIE MOŻE ZOSTAĆ UKOŃCZONA PRZEPROWADZA SIĘ MECZ POWTÓRKOWY.

15. MAP POOL:
DAYBREAK LE
VAANI RESEARCH STATION
ECHO LE
HABITATION STATION LE
OVERGROWTH LE
NEWKIRK PRECINCT TE
WHIRLWIND LE

16. KAŻDY GRACZ MA OBOWIĄZEK PRZEBYWAĆ NA WYZNACZONYM KANALE NA BATTLE.NET.

17. KANAŁ OBOWIĄZKOWY DLA WSZYSTKICH GRACZY TO CZAT GRUPY >>NAZWA>>.

§ 5 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),
UŻYWANIE BŁĘDÓW GRY
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.

SĘDZIA GŁÓWNY TURNIEJU
RAFAŁ KARPIESIUŁ