

COUNTER STRIKE: GO

§ 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 COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.
2. LICZBA DRUŻYN BIORĄCYCH UDZIAŁ W TURNIEJU JEST OGRANICZONA DO 16. JEŻELI LICZBA CHĘTNYCH ZNACZĄCO BĘDZIE TĘ LICZBĘ PRZEKRACZAĆ 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 TERMINIE 30.01.2017 - 24.02.2017.
5. EWENTUALNE ELIMINACJE ONLINE ODBĘDĄ SIĘ W TERMINIE 27.02.2017 - 12.03.2017.

6. PO ZAKOŃCZENIU ZAPISÓW TWORZONA JEST LISTA REZERWOWA DRUŻYN. O ZAKWALIFIKOWANIU SIĘ DO TURNIEJU DECYDUJE KOLEJNOŚĆ ZGŁOSZEŃ.

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 Z LISTY REZERWOWEJ.

§ 3 ORGANIZACJA ELIMINACJI ONLINE

1. ELIMINACJE ODBYWAJĄ SIĘ W DNIACH 27.02.2017 - 12.03.2017.

2. ELIMINACJE ODBYWAJĄ SIĘ W DWÓCH FAZACH, FAZIE GRUPOWEJ ORAZ FAZIE PLAY-OFF.

3. PO ZAPISACH ZOSTANIE OGŁOSZONY TERMINARZ RUND.

4. W KAŻDEJ RUNDZIE DRUŻYNY PRZYDZIELONE DO SIEBIE MAJĄ 7 DNI NA ROZEGRANIE MECZÓW.

5. O DOKŁADNEJ Dacie I GODZINIE MECZU DECYDUJĄ KAPITANOWIE DRUŻYN.

6. NA KONTA MAILOWE KAPITANÓW ZOSTANĄ WYSŁANE KONTAKTY DO POZOSTAŁYCH DRUŻYN Z GRUPY.

7. MECZ ROZGRYWANY JEST NA SERWERZE JEDNEJ Z DRUŻYN LUB JEST ZAPEWNIONY PRZEZ ORGANIZATORA.

8. W FAZIE GRUPOWEJ DRUŻYNY ROZGRYWAJĄ MIĘDZY SOBĄ MECZE NA ZASADZIE BO1.

9. Z KAŻDEJ Z GRUP WYCHODZĄ PO 2 DRUŻYNY DO NASTĘPNEJ FAZY.

10. MAPA ZOSTAJE WYBIERANA NA ZASADZIE ELIMINACJI, TZN. Z MAP POOL'A KAŻDA DRUŻYNA NA ZMIANĘ BANUJE PO MAPIE, DO MOMENTU POZOSTANIA OSTATECZNEJ Z NICH.

11. KAŻDA Z DRUŻYN MA OBOWIĄZEK NAGRANIA DEMA, ABY NIE BYŁO SPORNYCH SYTUACJI ODNOŚNIE OSZUKIWANIA PODCZAS GRY. W PRZECIWNYM RAZIE MECZ ZOSTANIE POWTÓRZONY.

12. USTAWIENIA GRY PODCZAS ELIMINACJI SĄ IDENTYCZNE JAK PODCZAS TURNIEJU.

13. PO ZAKOŃCZENIU MECZU, KAPITAN DRUŻYNY ZWYCIĘSKIEJ WYSYŁA MAIL ZE ZRZUTEM EKRANU POTWIERDZAJĄCYM WYGRANĄ.

ADRES MAILOWY: BGT17@BEST.WARSZAWA.PL

TYTUŁ MAILA: [BGT][CS]ELIMINACJE „NR GRUPY” „NR RUNDY”.

14. PO ZAKOŃCZENIU WSZYSTKICH MECZÓW SUMOWANE SĄ WYNIKI DRUŻYN WEDŁUG NASTĘPUJĄCEJ PUNKTACJI:

ZA ZWYCIĘSTWO LUB WYGRANĄ WALKOWEREM 3 PKT

REMIS 1 PKT

ZA PORĄŻKĘ 0 PKT

ZA WALKOWER -1 PKT

15. Z KAŻDEJ GRUPY DO FAZY PLAY-OFF KWALIFIKUJĄ SIĘ DWIE DRUŻYNY Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW.

16. 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.

17. W PRZYPADKU KIEDY DRUŻYNY NIE ROZEGRAJĄ MIĘDZY SOBĄ MECZU W TERMINIE 7 DNI OD DATY ROZPOCZĘCIA DANEJ RUNDY, OBIE DRUŻYNY OTRZYMUJĄ ZERO PUNKTÓW.

18. FAZA PLAY-OFF SKŁADA SIĘ Z JEDNEGO MECZU POMIĘDZY PIERWSZĄ DRUŻYNĄ I DRUGĄ DRUŻYNĄ RÓŻNYCH GRUP (NP. ZWYCIĘZCA GRUPY A Z DRUGĄ DRUŻYNĄ GRUPY K), DRUŻYNY BĘDĄ LOSOWANE.

19. MECZE ROZGRYWANE SĄ NA ZASADZIE BO3, BANOWANIE ANALOGICZNIE JAK W GRUPACH, ALE DO MOMENTU POZOSTANIA 3 MAP.

20. ZWYCIĘZCA Z POJEDYNKU ZOSTAJE ZAKWALIFIKOWANY DO GRY W FINAŁACH 8 - 9 KWIETNIA.

§ 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 ZOSTAJĄ 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 KAPITAŃÓW”.

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 NAJLEPSZA 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.
12. ZESPOŁY, KTÓRE PRZEGRAJĄ W PÓŁFINALE ZMIERZĄ SIĘ ZE SOBĄ W MECZU O TRZECIE MIEJSCE W SYSTEMIE „BEST OF 3”.
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 (BEST OF ONE)

MR15

MAPA WYBIERANA DROGĄ ELIMINACJI

CZAS RUNDY MP_ROUNDTIME 1.75 (1:45 MIN)

USTAWIENIA SERWERA CONFIG ESL 5VS5

2. FAZA PUCHAROWA:

SYSTEM BO3 (BEST OF THREE)

MR15

KAŻDY ZESPÓŁ WYBIERA PO JEDNEJ SWOJEJ MAPIE

PRZY WYNIKU 1-1, TRZECIE MAPA POZOSTAJE DO WYBORU PRZEZ KAPITANÓW ZESPOŁÓW

CZAS RUNDY MP_ROUNDTIME 1.75 (1:45 MIN)

USTAWIENIA SERWERA CONFIG ESL 5VS5

3. MAPY NA KTÓRYCH ROZGRYWANY JEST TURNIEJ:

DE_NUKE,
DE_OVERPASS,
DE_COBBLESTONE,
DE_INFERNO,
DE_CACHE,
DE_MIRAGE,
DE_TRAIN

§ 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, WYŚMIIEWANIE, 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 ZAPOBIEĆ.

SĘDZIA GŁÓWNY TURNIEJU
RAFAŁ KARPIESIUŁ