

Regulamin Turnieju ZSZ Lan Games

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 DEFINICJE

1. Turniej Counter-Strike 2 w ramach Powiatowego Turnieju CS2 – rozgrywki o charakterze sportowo – edukacyjnym (zwane dalej Turniejem) odbywające się w dniach: 04.03.2024 r. - 06.03.2024 r.

2. Drużyna – zespół składający się z 5 osób.

3. Zawodnik – Zawodnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest każdy z członków zgłoszonej Drużyny, uczęszczający do Szkoły zaproszonej do udziału w Turnieju.

4. Kapitan – osoba reprezentująca Drużynę oraz podejmująca decyzje w jej imieniu.

5. Formularz Zgłoszeniowy – Umożliwiający rejestrację Drużyny jest do pobrania u przedstawicieli turnieju.

6. Ban – zablokowanie, np. mapy lub zablokowanie Drużyny przed dalszym uczestnictwem w Turnieju.

7. Pick – wybór, np. Mapy.

8. Gra na Lan - To gra w której uczestnicy na podłączonych do sieci lokalnej komputerach lub konsolach zmagają się w sporcie elektronicznym.

1.2. ZASADY OGÓLNE

1. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania bądź ustalenia innego trybu eliminacji jeżeli zainteresowanie będzie zbyt małe.

2. Głównym założeniem każdego Etapu Turnieju jest uzyskanie przez zgłoszone Drużyny możliwości wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju.

3. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju, zostaną oficjalnie ogłoszone nie dłużej niż 48 godzin po zakończeniu meczów z danego Etapu. Wyjątkiem są mecze rozegrane poza wyznaczonym terminem za zgodą obu Drużyn oraz Administratora Turnieju.

4. Czas, jaki zastrzega sobie Organizator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych Drużyn do kolejnego Etapu, posłuży do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez Zawodników, związanych z tokiem postępowania rozgrywek oraz rozwiązania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania.

5. Udział w dalszych Etapach Turnieju jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej Drużyny.

6. Jeżeli Drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym Etapie Turnieju ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym Organizatora Turnieju.

7. W przypadku wystąpienia sytuacji opisanej w pkt 6. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części Turnieju Drużyny, która uplasowała się na kolejnym miejscu swojej grupy.

8. Organizator Turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem internetowym poszczególnych Zawodników biorących udział w Turnieju, gdyż problemy te nie występują z winy Organizatora.

9. Turniej będzie składał się z eliminacji szkolnych. Następnie 2 najlepsze drużyny z eliminacji trafiają do dalszej części Turnieju, który odbędzie się stacjonarnie.

10. Dalsza część Turnieju będzie odbywała się w ZSZ w Wolsztynie w formacie lanowym (stacjonarnie).

11. Organizator zobowiązuje się do powołania Komisji Konkursowej, która będzie czuwać nad prawidłowym przebiegiem Turnieju.

1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, które zgłosiły swój udział Organizatorowi Turnieju i dokonały opłaty rejestracyjnej.
2. Opłata rejestracyjna wynosi 20,00 zł za osobę (100,00 zł za drużynę).
3. Opłatę rejestracyjną należy uiścić nie później, niż przed rozpoczęciem rozgrywek.
4. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia Drużyny do Turnieju w przypadku niedokonania opłaty rejestracyjnej w wyznaczonym przez Organizatora terminie.
5. Opłata ta jest w pełni przekazana na nagrody dla zwycięzców oraz drużyn, które znajdują się na podium.
6. Uczestnik musi być uczniem danej szkoły.

II. REJESTRACJA

2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

1. Zapisy na Turniej trwają od 29.01.2024 r. do 16.02.2024 r.
2. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego.
3. Wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu.
4. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, mogą nie być uwzględniane przez Organizatora. Zgłoszenia otrzymane po wyznaczonym terminie zostaną osobno rozpatrzone.
5. Organizator nie zapewnia akceptacji zgłoszenia po wyznaczonym terminie.
6. Formularz Zgłoszeniowy należy wypełnić i zdać zgodnie z instrukcjami zawartymi w formularzu.
7. W celu poprawnej weryfikacji Drużyny należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym Formularzu Zgłoszeniowym.
8. Każda klasa może zgłosić nieograniczoną liczbę drużyn.
9. Drużyny mogą być mieszane ale tylko ze względu na klasy nie na szkoły.
10. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy, nazwach drużyn, komunikacji z drużynami i Administratorem Turnieju oraz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy, przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo.
11. Ewentualnych zmian w zgłoszonym składzie Drużyny można dokonać do dnia 16.02.2024 r.

III. ROZGRYWKA

3.1. WERYFIKACJA DRUŻYN

1. Pierwszy Etap Turnieju poprzedzony będzie weryfikacją zgłoszonych drużyn przez wyznaczoną osobę, która ma za zadanie:
 - a. Sprawdzić, czy zgłoszony Zawodnik jest uczniem danej szkoły.
2. Celem weryfikacji Drużyn jest ustalenie czy dana drużyna spełnia wymogi regulaminu.
3. Zatwierdzone przez Organizatora i Administratora Turnieju Drużyny mają pewne miejsce w turnieju, chyba, że złamią któryś z punktów regulaminu.

3.2. ETAPY ROZGRYWEK

1. Turniej składa się z dwóch Etapów rozgrywek.
2. Pierwszy Etap Turnieju składa się z Meczów grupowych, które odbędą się Online i będą one prowadzone poprzez wyznaczone osoby z danej szkoły.
3. Drugi etap Turnieju składa się z Fazy Powiatowej. Format rozegrania Fazy Powiatowej jest lanowy w ZSZ Wolsztyn i będzie on prowadzony przez organizatorów stacjonarnie.
4. Format Fazy Grupowej zostanie opublikowany najpóźniej 72 godziny przed rozpoczęciem meczów.
5. W przypadku dwóch Drużyn z identycznym bilansem punktowym decyduje wynik bezpośredniego pojedynku między Drużynami.
6. W przypadku trzech lub więcej Drużyn z identycznym bilansem punktowym w pierwszej kolejności decydują wyniki spotkań pomiędzy Drużynami. Jeśli występuje przypadek pętli zwycięstw (Drużyna A wygrała z Drużyną B, Drużyna B z Drużyną C, zaś Drużyna C z Drużyną A) decydujący jest ogólny bilans wygranych rund w Fazie Grupowej.
7. W Fazie Powiatowej, Drużyny, w wyniku losowania, będą rywalizowały ze sobą na zasadzie rozpisanych drzewek eliminacyjnych.
8. Całkowita ilość drużyn zakwalifikowanych do półfinałów nie może być większa niż 4 dla każdej Szkoły.
9. Organizator planuje wyłonić finalistów, którzy rozegrają mecze w formule Best Of 3.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do ustalenia wszelkich rozwiązań w kwestii regulacji ilości zakwalifikowanych Drużyn w toku prowadzenia Turnieju.

3.3. ROZGRYWKA

1. Mecze turniejowe będą się odbywać przy pomocy serwerów i oprogramowania dostarczonych przez Administratora Turnieju.
2. Drabinka kwalifikacyjna oraz sale meczowe będą uzupełniane i obsługiwane przez Administratora Turnieju.
3. Adres IP serwera zostanie podany drużynom najpóźniej 5 minut przed wyznaczonym terminem spotkania przez Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną.
4. Podczas całego okresu trwania Turnieju należy grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez Kapitana Drużyny.
5. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez obie Drużyny i nikt nie przechodzi dalej.
6. Każda Drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez Administratora Turnieju terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym.
7. Mecz pomiędzy ustalonymi Drużynami, w porozumieniu z Administratorem Turnieju, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli Drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania.
8. Godziny rozegrania poszczególnych meczów mogą się zmienić.
9. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez Organizatora, Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez Drużyny lub Organizatora i Administratora Turnieju.

10. Pula map podczas trwania Turnieju jest definiowana przez Oficjalną pulę Map Turniejowych Counter - Strike 2 stworzoną przez Valve Corporation aktualną z dniem rozpoczęcia pierwszego meczu turniejowego.

11. Kapitanowie, za pośrednictwem pokoju meczowego (specjalnie utworzony kanał na platformie komunikacyjnej), wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji. O Drużynie, która jako pierwsza odrzuca niepożądane lokacje, zadecyduje organizator

12. System odrzucania map w rozgrywkach BO1: ban, ban, ban, ban, ban, ban, pick

13. System odrzucania map w rozgrywkach BO3: ban, ban, pick, pick, ban, ban, random.

14. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z Drużyn osiągnie bilans 13 wygranych rund. W przypadku remisu (12:12), będzie rozegrana dogrywka MR3 (Drużyna, która zdobędzie 4 rundy w dogrywce wygrywa).

15. Dogrywka w systemie MR3 składa się z 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę).

16. Każda z Drużyn na początku dogrywki otrzymuje podstawę pieniężną w wysokości 10 000\$.

17. O stronie, po której będzie walczyła wybrana Drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu.

18. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, Drużyny mają prawo do 3 minut przerwy.

19. Każda Drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 6 minut.

20. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem Administratora Turniej lub osoby przez niego wyznaczonej, Organizatora lub ewentualnie Trenera Drużyny i uprawnionego komentatora.

21. Każda Drużyna (wskutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 10 minut od ustalonej godziny meczu (musi być to wytłumaczone z osobami wyznaczonymi po meczu).

22. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej Zawodników brakuje. W takiej sytuacji liczone jest 10 min spóźnienia.

23. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z Zawodnikiem spoza zgłoszonego składu Drużyny. Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, decyzję nt. akceptacji zmiany Zawodnika podejmuje Administrator Turnieju lub osoba przez niego wyznaczona.

24. W przypadku, gdy Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy tę należy powtórzyć:
a. Przykład 1. Gracz został rozłączony z serwerem podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć;
b. Przykład 2. Gracz został rozłączony z serwerem podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej.

25. Jeżeli Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, przysługuje 5 minut przerwy po tym czasie mecz jest kontynuowany.

26. Wszystkie nieprawidłowości związane z Regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając Administratora Turnieju lub osobę wspierającą administrację Turnieju.

27. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w Regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę.

28. Obowiązuje kategoryczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów".

29. Każdy z Zawodników musi mieć nieskazitelną historię – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz na innych platformach.

30. Złamanie powyższego zapisu skutkować będzie dyskwalifikacją Drużyny z Turnieju oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz Drużyny przeciwnej.

31. Obowiązuje zakaz używania skinów/nakładek zmieniających wygląd postaci w CS:2.

32. Kontakt z Administratorem Turnieju odbywa się wyłącznie poprzez platformę Discord.

3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

1. Po zakończeniu rozgrywki, obie Drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania. (Wystarczy jeden zrzut ekranu tabeli końcowej).

2. Każda Drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją podaną przed turniejem.

3. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, Administrator Turnieju zastrzega sobie czas do 24h od zakończenia meczu.

4. Wszystkie statystyki oraz wyniki będą prowadzone w arkuszu kalkulacyjnym Google do którego każdy będzie miał swobodny dostęp poprzez udostępniony link.

5. Jakikolwiek konflikt w tym zakresie rozwiązuje Administrator Turnieju lub osoba wspierająca administrację w porozumieniu z Kapitanami zainteresowanych Drużyn.

6. Po zaakceptowaniu wyniku (wpisaniu), jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.

7. Wpisanie wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

3.5. NAGRODY

1. Zwycięska drużyna Powiatowego Turnieju w CS:2 zdobędzie tytuł Mistrza Powiatu.

2. Pula nagród Turnieju zostanie podzielona na nagrody rzeczowe przez Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do konsultacji wyboru nagród rzeczowych z nagrodzonymi Zawodnikami.

4. Nagrody zostaną przyznane:

a. Zwycięskiej drużynie finału

b. Przegranej drużynie finału

c. Zwycięskiej drużynie o 3 miejsce

5. Odbiorcą nagrody jest Kapitan danej Drużyny.

6. Pula środków na nagrody zostanie podzielona Proporcjonalnie pośród zwycięzców

7. Organizator może z puli nagród przyznawać nagrody indywidualne w trakcie trwania Turnieju (np. MVP turnieju).

3.6. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategorycznie zabrania się korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę.

2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach Steam. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w Turnieju (z gry Counter Strike:2).

3. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy Drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC.

4. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy Drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegraniem meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej.

5. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z Administratorem Turnieju oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia.

6. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego Zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu Drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu.

7. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej Drużyny z turnieju, bez możliwości kontynuacji rozgrywek.

8. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo Administratorowi Turnieju ma 5 minut od zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania na podanie:
– w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu),
– jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji).

9. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.

10. Gracze lub Drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w Turniejach i wydarzeniach organizowanych przez ZSZ w Wolsztynie

11. Drużynie zdyskwalifikowanej nie przysługuje zwrot opłaty rejestracyjnej.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zapisanie Drużyny do Turnieju Counter - Strike:2 w ramach Powiatowego Turnieju Cs2 jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień Regulaminu.

2. Organizatorem Turnieju Powiatowego Turnieju Cs2 jest ZSZ w Wolsztynie.

3. Jakiegokolwiek pytania związane z Turniejem można kierować za pośrednictwem wiadomości e-mail pod adres: next.turniej0@gmail.com.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w jego dowolnym punkcie.

5. O wszelkich zmianach związanych z Regulaminem rozgrywek Turnieju, Organizator będzie informował Drużyny, których dotyczy zmiana.

6. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w Regulaminie, nie będą brane pod uwagę.

7. Organizator w wyjątkowych sytuacjach spornych zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji sprzecznej z Regulaminem w trosce o ducha zdrowej rywalizacji – fair-play.

8. Wszelkie prawa do materiałów z całego Turnieju należą do Organizatora.

9. Streamowanie meczów turniejowych przez Zawodników Turnieju jest niedozwolone.

10. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w Regulaminie, będą rozwiązywane wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z Organizatorem. W takich wyjątkowych sytuacjach ostateczną decyzję podejmuje Organizator.