

Regulamin fazy online

- §1 Eliminacje rozpoczną się dnia 20.11.2017r. i zakończą się dnia 3.12.2017r.
- §2 Warunkiem przystąpienia do eliminacji jest rejestracja drużyny, wpłacenie wpisowego oraz spełnienie wszelkich warunków Organizatora.
- §3 Eliminacje będą rozgrywane systemem podwójnej eliminacji, na podstawie rozgrywek eliminacyjnych zostanie wyłonione 12 drużyn, pozostałe 4 drużyny do turnieju offline zostanie wyłonione przez Organizatora.
- §4 Rundy eliminacyjne będą rozgrywane w cyklu 7 dniowym
- §5 W wypadku gdy drużyny nie są w stanie dogadać się co do terminu spotkania, zostanie on narzucony przez sędziego w następujący sposób
 - §a ostatni dzień przeznaczony na rozegranie kolejki rozgrywek
 - §b w godzinach 18-22
- §6 Serwer na którym zostanie rozegrany pojedynek eliminacyjny wybiera administrator rozgrywek.
- §7 Osoba wyznaczona jako kapitan drużyny zwana dalej Kapitanem odpowiada za osoby należące do drużyny.
- §8 Kapitan jest reprezentantem swojej drużyny i odpowiada za swoją drużynę przed Sędziami, Administratorami oraz Organizatorami.
- §9 Jeden gracz może należeć tylko i wyłącznie do jednej drużyny.
- §10 Drużyna ma obowiązek stawić się na check-in 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia meczu, w przeciwnym razie mecz zostanie oddany walkowerem.
- §11 Surowo zabronione jest obrażanie przeciwnika oraz pisanie tekstów ogólnie uznawanych za niepoprawne (szerzenie treści nazistowski, faszystowskich, antysemickich, rasistowskich, homofobicznych itd.).
- §12 Celowe wydłużanie przygotowywania do meczu, bądź samej rozgrywki jest zakazane.
- §13 Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu eliminacji, jednakże Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu eliminacji, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

Regulamin rozgrywek online

- §1 Rozgrywki online będą rozgrywane systemem BO3
- §2 Każda drużyna składa się z 5 zawodników i maksymalnie 2 rezerwowych.
- §3 Mapy:
- de_inferno
 - de_train
 - de_mirage
 - de_cache
 - de_nuke
 - de_overpass
 - de_cobblestone
- §4 Mecze BO3: kapitanowie banują mapy na zasadzie ban, ban, pick, pick, ban, ban, decider
- a. gdy drużyna wybiera mapę, to przeciwnik wybiera stronę
 - b. na ostatniej mapie o wyborze stron decyduje runda nożowa
- §5 Na serwerze korzystamy z configu zbliżonego do CS:GO ESL 5vs5 zmiany:
- mp_overtime_maxrounds 6 // 3 rundy na stronę w dogrywce
 - mp_overtime_startmoney 10000 // 10k \$ na start strony w dogrywce
- Link do pełnego configu serwera gamesunited.net/config
- §6 Prawidłowe ustawienia graczy podczas meczu powinny wyglądać następująco:
- cl_interp 0
 - cl_interp_ratio 1
 - cl_cmdrate 128
 - cl_updaterate 128
 - rate 196608
- Podstawowe wartości komend mogą być zmieniane tak długo, dopóki nie dają przewagi w grze, co jest równoznaczne z oszustwem.
- §7 Każdy gracz jest zobowiązany do używania konta podanego w formularzu zgłoszeniowym.
- §8 Używanie skryptów jest zabronione z wyjątkiem jumpthrow i kupowania.
- §9 Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z serwera (np. timeout, VAC Auth ERROR, itp.) przed pierwszym fragiem w pierwszej rundzie, gra zostanie zrestartowana. Jeżeli sytuacja będzie miała miejsce przed pierwszą krwią w rundzie, to gra zostanie cofnięta, w przeciwnym

wypadku pauza jest włączana z następną rundą i o ewentualnym cofnięciu decyduje Sędzia w porozumieniu z Kapitanami drużyn.

- §10 Aby rozpocząć każdy z graczy musi zgłosić gotowość do gry, używając komendy !ready; analogicznie, jeżeli gracz nie jest gotowy może użyć komendy !notready.
- §11 Aby zrestartować rundę nożową gracze mogą użyć komendy !restart, konieczne jest potwierdzenie przez drugą drużynę.
- §12 Drużyna która wygrała rundę nożową jest zobowiązana do użycia komendy !stay, jeżeli chce, aby strony zostały bez zmian oraz !switch, jeżeli chce, by strony zostały zamienione.
- §13 Aby zatrzymać mecz z powodu problemów technicznych należy użyć komendy !stop. Drużyna przeciwna również musi użyć tej komendy by gra została zatrzymana. Aby wznowić grę należy użyć komendy !continue.
- §14 Każda drużyna ma prawo do jednej 45 sekundowej pauzy. Aby taką aktywować należy użyć komendy !pause. Aby wznowić grę należy użyć komendy !unpause.
- §15 Jeżeli gra zostanie przerwana niezależnie od drużyn, np. crash serwera mecz musi zostać dograny. Jeżeli jest to możliwe, runda zostaje przywrócona, w przeciwnym wypadku zaczynamy od wyniku przed crashem.
- mp_startmoney 5000
 - pozostałe rundy zostają dokończone
 - po zmianie stron wracamy do ustawienia mp_startmoney 800
- §16 Używanie błędów gry takich jak:
- przechodzenie przez ściany, dachy, podłogi, chodzenie po niebie
 - podsadzanie się w miejscach, w których widać przez tekstury mapy np. ściany, czy podłogi
 - używanie flashbugów
 - rzucanie granatów pod ścianami albo teksturami
 - pływanie po mapie
 - chodzenie po pikselach
- Jest zabronione i będzie karane dyskwalifikacją.
- §17 Każdy gracz jest zobowiązany do nagrania dema z gry i posiadania kopii przez 7dni od zakończenia meczu
- §18 Spory rozstrzygane są przez sędziego albo administratora rozgrywek według następującego schematu
- a. Gracze zgłaszają konflikt dla administratora
 - b. Administrator wyznacza sędziego do przeprowadzenia dochodzenia w sprawie
 - c. Drużyna oskarżona wysyła dema gry drużynie zgłaszającej konflikt
 - d. Drużyna zgłaszająca konflikt opisuje dema, czyli, tick oraz zastrzeżenie

- e. Na podstawie przedstawionych dowodów, sędzia przeprowadza analizę sprawy i podejmuje decyzję.

§19 Uczestnicy korzystają z własnych kont steam.

Regulamin fazy offline

- §1 Turniej odbędzie się w dniach 9 i 10 grudnia 2017r.
- §2 Warunkiem przystąpienia do turnieju jest rejestracja drużyny, wpłacenie wpisowego oraz spełnienie wszelkich warunków Organizatora.
- §3 Uczestnicy biorą udział w Turnieju dobrowolnie i na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe, które wystąpią przed, podczas lub po turnieju.
- §4 Każdy uczestnik odpowiada za przydzielone mu stanowisko, problemy i usterki niezwłocznie należy zgłosić Sędziemu.
- §5 Stanowisko gry dla drużyny wyznacza Administrator rozgrywek.
- §6 Każdy uczestnik ma możliwość przyniesienia własnego sprzętu peryferyjnego (klawiatura, mysz, podkładka, słuchawki, mikrofon). Organizator nie odpowiada za poprawność działania tego sprzętu.
- §7 Organizator nie zobowiązuje się do udostępnienia sprzętu peryferyjnego (klawiatura, mysz, podkładka, słuchawki, mikrofon).
- §8 Osoba wyznaczona jako kapitan/opiekun drużyny zwana dalej Kapitanem odpowiada za osoby należące do drużyny.
- §9 Kapitan jest reprezentantem swojej drużyny i odpowiada za swoją drużynę przed Sędziami, Administratorami oraz Organizatorem.
- §10 Gracz drużyny zakwalifikowanej do turnieju może należeć tylko i wyłącznie do jednej drużyny.
- §11 Drużyna ma obowiązek stawić się na check-in 30 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia meczu, w przeciwnym razie mecz zostanie oddany walkowerem.

- §12 Surowo zabronione jest obrażanie przeciwnika oraz osób zaangażowanych w organizację imprezy werbalnie oraz przy użyciu czatu gry.
- §13 W czasie gdy drużyny są przygotowywane do meczu, zawodnicy mają zakaz opuszczania stanowisk bez zgody i wiedzy Administratora bądź Sędziego rozgrywki.
- §14 Celowe wydłużanie przygotowywania do meczu, bądź samej rozgrywki jest zakazane.
- §15 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu.
- §16 Zabrania się korzystania z dodatkowego oprogramowania, Organizator zobowiązuje się do udostępnienia sterowników najpopularniejszych marek (Razer Synaps, SteelSeries Engine).
- §17 W czasie rozgrywek zabrania się korzystania z urządzeń elektronicznych (komórki, tablety, smartfony itp.).
- §18 Do komunikacji drużynowej w czasie rozgrywek używamy serwera TeamSpeak 3 udostępnionego przez Organizatora.
- §19 Turniej jest rozgrywany tylko i wyłącznie na sprzęcie przygotowanym przez Organizatora (komputery, monitory, konsole).
- §20 Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju, jednakże 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.

Regulamin rozgrywek offline

- §1 Rozgrywki offline będą rozgrywane systemem Single Elimination BO3
- §2 Każda drużyna składa się z 5 zawodników i maksymalnie 2 rezerwowych.
- §3 Mapy:
- de_inferno
 - de_train
 - de_mirage
 - de_cache
 - de_nuke
 - de_overpass
 - de_cobblestone

- §4 Mecze BO3: wybór mapy będzie realizowany przy wsparciu strony csgomapveto.com Kapitanowie drużyn banują po jednej mapie. Następnie wybierają po jednej mapie z pozostałych, na których zostaną rozegrane mecze. O stronie decyduje drużyna gości (jeżeli drużyna A wybrała mapę de_XXX, to gościem na tej mapie jest drużyna przeciwna). Następnie drużyny odrzucają po kolejnej mapie, a dogrywka zostanie rozegrana na ostatniej z map, stronę wybiera zwycięzca rundy nożowej.
- §5 Na serwerze korzystamy z configu zbliżonego do CS:GO ESL 5vs5 zmiany:
- mp_overtime_maxrounds 6 // 3 rundy na stronę w dogrywce
 - mp_overtime_startmoney 10000 // 10k \$ na start strony w dogrywce
- Link do pełnego configu serwera gamesunited.net
- §6 Prawidłowe ustawienia graczy podczas meczu powinny wyglądać następująco:
- cl_interp 0
 - cl_interp_ratio 1
 - cl_cmdrate 128
 - cl_updaterate 128
 - rate 196608
- Podstawowe wartości komend mogą być zmieniane tak długo, dopóki nie dają przewagi w grze, co jest równoznaczne z oszustwem.
- §7 Każdy gracz jest zobowiązany do używania konta podanego w formularzu zgłoszeniowym.
- §8 Używanie skryptów jest zabronione z wyjątkiem jumpthrow i kupowanie.
- §9 Wykrycie ghostingu przez sędziów będzie surowo karane, decyzja należy do Organizatora.
- §10 Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z serwera (np. timeout, VAC Auth ERROR, itp.) przed pierwszym fragiem w pierwszej rundzie, gra zostanie zrestartowana. Jeżeli sytuacja będzie miała miejsce przed pierwszą krwią w rundzie, to gra zostanie cofnięta, w przeciwnym wypadku pauza jest włączana z następną rundą i o ewentualnym cofnięciu decyduje Sędzia główny w porozumieniu z Kapitanami drużyn.
- §11 Aby rozpocząć każdy z graczy musi zgłosić gotowość do gry, używając komendy !ready; analogicznie, jeżeli gracz nie jest gotowy może użyć komendy !notready.
- §12 Aby zrestartować rundę nożową gracze mogą użyć komendy !restart, konieczne jest potwierdzenie przez drugą drużynę.
- §13 Drużyna która wygrała rundę nożową jest zobowiązana do użycia komendy !stay, jeżeli chce, aby strony zostały bez zmian oraz !switch, jeżeli chce, by strony zostały zamienione.

§14 Aby zatrzymać mecz z powodu problemów technicznych należy użyć komendy !stop. Drużyna przeciwna również musi użyć tej komendy by gra została zatrzymana. Aby wznowić grę należy użyć komendy !continue.

§15 Każda drużyna ma prawo do jednej 45 sekundowej pauzy. Aby taką aktywować należy użyć komendy !pause. Aby wznowić grę należy użyć komendy !unpause.

§16 Jeżeli gra zostanie przerwana niezależnie od drużyn, np. crash serwera mecz musi zostać dograny. Jeżeli jest to możliwe, runda zostaje przywrócona, w przeciwnym wypadku zaczynamy od wyniku przed crashem.

- mp_startmoney 5000
- pozostałe rundy zostają dokończone
- po zmianie stron wracamy do ustawienia mp_startmoney 800

§17 Używanie błędów gry takich jak:

- przechodzenie przez ściany, dachy, podłogi, chodzenie po niebie
- podsadzanie się w miejscach, w których widać przez tekstury mapy np. ściany, czy podłogi
- używanie flashbugów
- rzucanie granatów pod ścianami albo teksturami
- pływanie po mapie
- chodzenie po pikselach

Jest zabronione i będzie karane dyskwalifikacją.

§18 Uczestnicy korzystają z własnych kont steam. Zaleca się wyłączenie SteamGuard lub włączenie autoryzacji z użyciem tokena mobilnego, w celu uniknięcia problemu z autoryzacją (Organizator nie dostarcza kont zastępczych).

§19 Sędzia może poprosić o ujawnienie rozmowy na steam w czasie meczu. Zaleca się używania steam w trybie offline.

§21 Nagrody dla pierwszych trzech miejsc, przedstawiają się następująco:

- 1 miejsce – 50% puli nagród* oraz nagrody sponsorów
- 2 miejsce – 35% puli nagród* oraz nagrody sponsorów
- 3 miejsce – 15% puli nagród* oraz nagrody sponsorów

*przez pulę nagród rozumie się zsumowaną kwotę uzyskaną z wpisowego, zależną od ilości zapisanych drużyn.