

Regulamin Turnieju Counter-Strike: Global Offensive w ramach festiwalu BIT Fest 2017

1. Informacje o turnieju

- 1.1. Turniej Counter-Strike: Global Offensive jest częścią festiwalu informatycznego BIT Festival 2017 organizowanego przez organizację studencką BEST Wrocław w dniach 26 – 27 maja 2017 roku.
- 1.2. Turniej składa się z trzech etapów: eliminacji oraz półfinałów i finału „na żywo”. Eliminacje odbędą się w trybie online w dniach od 1 kwietnia 2017 r. do najpóźniej 10 maja 2017 r. Półfinały natomiast odbędą się w nocy z piątku na sobotę w dniach 26 – 27 maja. Zwieńczenie, czyli finał nastąpi dnia 27 maja, w sobotę, w godzinach południowych. O dokładniejszej godzinie i w miejscu wyznaczonym przez Organizatora, uczestnicy zostaną poinformowani do dnia 18 maja 2017 r.
- 1.3. Drużynę może zgłosić każdy student Politechniki Wrocławskiej do dnia 30 marca 2017 r., wypełniając formularz uczestnictwa pod adresem www.best.wroclaw.pl/bit/
- 1.4. Zgłoszenie drużyny do turnieju jest jednoznaczne z deklaracją na osobiste stawienie się graczy na półfinałach i finale w dniach 26 – 27 maja w godzinach i miejscu wyznaczonych przez Organizatora (miejsce wydarzenie).
- 1.5. Organizator zapewnia sprzęt oraz komputery na miejscu. Gracze mają możliwość podłączenia peryferii komputerowych, które nie umożliwiają wgrania własnych danych. Od graczy wymaga się posiadania własnych podkładek na mysz!
- 1.6. Przebieg turnieju nadzorowany jest przez odpowiednie osoby wyznaczone przez Organizatora.
- 1.7. W sprawach dotyczących eliminacji należy kontaktować się pod adres: bit2017eliminacje@gmail.com
- 1.8. W turniejach przewidywane są gwarantowane nagrody dla zwycięzców, a także upominki dla ich uczestników.
- 1.9. Uczestnicy turnieju wyrażają zgodę na przetwarzanie i rozpowszechnianie nagrań oraz streaming ich rozgrywek na stronach organizatora.
- 1.10. Udział w turnieju jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu. W przypadku nie stosowania się do punktów regulaminu drużyna zostanie bezzwłocznie usunięta z rozgrywek.

2. Warunki uczestnictwa

- 2.1. Drużyny uczestniczące w turnieju składają się z pięciu osób, każda osoba może być graczem tylko jednej drużyny na czas turnieju.
- 2.2. Drużyna ma prawo zarejestrować do 2 osób rezerwowych, które mogą zastąpić dowolnego gracza z drużyny, gdy ten przedstawi Organizatorom powód, dla którego nie będzie mógł rozegrać meczu. Graczy rezerwowych należy zgłosić podczas rejestracji drużyny do turnieju.

- 2.3. Każda drużyna zobowiązana jest do wyznaczenia kapitana turnieju, który stanowić będzie łącznik pomiędzy drużyną, a Organizatorami turnieju
- 2.4. W drużynie mogą być maksymalnie 2 osoby nie będącymi studentami Politechniki (drużyna składa się z 5 graczy i do 2 graczy rezerwowych)
- 2.5. Osoby uczestniczące w turnieju muszą mieć ukończone 18 lat lub 16 lat za okazaniem pisemnej zgody opiekuna
- 2.6. Uczestnicy turnieju muszą posiadać konto na platformie Steam wraz z aktywną grą Counter-Strike: Global Offensive. Na konto nie może nałożona być blokada w postaci Vac bana.
- 2.7. Udział w turnieju jest odpłatny. Opłata wynosi 35 złotych na drużynę, opłatę należy uiścić na adres:
BZ WBK 68 1090 2402 0000 0006 1009 8719
Fundacja MANUS
ul. Grunwaldzka 61
50-366 Wrocław
Tytuł: BIT 2017 Nazwa drużyny [imię i nazwisko kapitana drużyny]
- 2.8. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju jest wypełnienie formularza rejestracyjnego, zaakceptowanie niniejszego regulaminu oraz uiszczenie opłaty rejestracyjnej do dnia 30 marca 2017 r. Potwierdzenie przelewu należy wysłać na adres email, podany na stronie festiwalu (bit2017eliminacje@gmail.com), najpóźniej do 31 marca 2017 r.
- 2.9. Podczas rejestracji gracze muszą podać nazwę drużyny, nick dla identyfikacji danego gracza, imię, nazwisko, wydział oraz numer albumu każdego z zawodników. Podanie fałszywych danych skutkuje dyskwalifikacją drużyny. W przypadku graczy spoza Politechniki (maksymalnie 2 w drużynie) dane są analogiczne, oczywiście bez numeru albumu oraz wydziału. W przypadku osób młodszych, które ukończyły 16 rok życia wymagana jest zgoda rodziców na udział w turnieju.
- 2.10. Nazwa nie może zawierać wulgaryzmów, być obraźliwa lub propagować nienawiść. Organizator może zażądać zmiany nazwy drużyny, gdy uzna ją za niestosowną. W przypadku niezastosowania się do zaleceń nastąpi dyskwalifikacja drużyny z turnieju.
- 2.11. Drużyna zobowiązana jest do gry w swoim pierwotnym, zadeklarowanym składzie. Turniej wyklucza wymiany zawodnika innego niż zadeklarowanego w pełnym, maksymalnie 7 osobowym składzie. W przypadku, gdy okaże się, że danej osoby nie ma na liście graczy drużyny, drużyna ta zostanie zdyskwalifikowana.
- 2.12. Gracze zobowiązują się do grania podczas Turnieju wyłącznie na swoich kontach. Jeżeli nastąpi zamiana zawodników należy zalogować się na odpowiednie konto.
- 2.13. Po pełnej deklaracji opłata rejestracyjna nie podlega zwrotowi.

3. System i przebieg rozgrywek

3.1. Eliminacje

- 3.1.1. Maksymalna liczba drużyn wynosi 32
- 3.1.2. Obowiązującym trybem rozgrywek eliminacyjnych jest Competitive matchmaking 5 vs 5. Oznacza to, że obie drużyny muszą posiadać minimum pięciu graczy, aby móc wziąć udział w rozgrywkach. W przypadku niestawienia się pełnej drużyny w wyznaczonym czasie, gra zostaje oddana przeciwnikom na podstawie

przedstawionych zrzutów ekranu.

- 3.1.3. Maksymalny czas spóźnienia wynosi 10 minut. Jeśli nie stawi się żadna z drużyn, obie przegrywają mecz, co równoważne jest z wykluczeniem z turnieju.
- 3.1.4. Mecze odbywają się w następującym formacie online: jeśli liczba drużyn będzie nieparzysta, turniej rozegrany zostanie w formacie pojedynczej eliminacji, a mecze eliminacji w systemie BO3 (do dwóch wygranych); jeśli liczba drużyn będzie parzysta, turniej rozegrany zostanie w formacie grupowym: drużyny zostaną rozlosowane do grup, w których rozegrają jeden mecz z każdą z drużyn w swojej grupie. Następnie jedna drużyna z każdej grupy o największej ilości zwycięstw, która wygrała swoje gry najszybciej, przechodzi do kolejnego etapu. W kolejnym etapie drużyny ponownie zostaną przydzielone do grup i dwie najlepsze drużyny z każdej grupy zakwalifikują się do etapu finałowego. W drugim i trzecim etapie mecze rozegrane zostaną w systemie BO3.
- 3.1.5. Mecze rozgrywane są na mapach spośród grupy map czynnej służby.
- 3.1.6. Po zgłoszeniu drużyny do turnieju i spełnieniu warunków uczestnictwa drużyna zostaje zarejestrowana w bazie danych.
- 3.1.7. Drabinka i ewentualny podział na grupy zostanie wyłoniony w drodze losowania udostępniona uczestnikom poprzez email do kapitanów.
- 3.1.8. Obowiązkiem kapitana drużyny jest ustalenie terminu meczu z drużyną przeciwną poprzez drogę mailową. Mecz powinien zostać rozegrany w terminie do 3 dni od ogłoszenia przeciwnika. W przypadku braku ustalenia terminu meczu zostanie on narzucony przez Organizatora.
- 3.1.9. Wątpliwości co do składu drużyny przeciwnej należy zgłaszać przed rozpoczęciem meczu Organizatorowi poprzez drogę mailową lub inną uzgodnioną z Organizatorem.
- 3.1.10. Obowiązkiem kapitana drużyny jest również zapisanie zrzutu ekranu końcowego stanu gry oraz powtórki rozgrywki i udostępnienie go Organizatorowi. Wymagany jest widoczny wynik gry.
- 3.1.11. Wynik meczu zostaje zatwierdzony przez Organizatora i wprowadzony do bazy danych w terminie do 48 godzin od rozegrania meczu.
- 3.1.12. W przypadku utracenia połączenia przez któregokolwiek z graczy, gra może zostać zapauzowana na początku rundy na tradycyjnych dla gry warunkach tj. poprzez głosowanie. Gracz, który utracił połączenie może ponownie dołączyć do gry.
- 3.1.13. W sytuacjach kontrowersyjnych wynikających z wyżej wymienionego przypadku, decyzję o jej rozwiązaniu podejmuje Organizator po rozmowie z kapitanami obu drużyn.

3.2. Półfinał i finał

- 3.2.1. W nocnym półfinale uczestniczy 8 najlepszych drużyn wyłonionych w eliminacjach. Uczestnicy muszą stawić się w miejscu rozgrywania finału, pół godziny przed rozpoczęciem turnieju celem potwierdzenia swojego udziału. W sobotę odbędzie się finał, gdzie staną w szranki cztery drużyny, w dwóch spotkaniach - o 1, 2 i 3 miejsce.
- 3.2.2. Etap półfinału rozgrywany jest na zasadach pojedynczej eliminacji BO3 – celem jest wyłonienie czterech drużyn, które następnie rozegrają ze sobą dwa spotkania, na bazie którego wyłonieni zostaną finaliści i drużyny, które będą grały o trzecie miejsce.

- 3.2.3. Kapitan drużyny zobowiązany jest do udostępnienia aktualnych danych kontaktowych oraz posiadania przy sobie włączonego telefonu komórkowego w trakcie trwania rozgrywek finałowych.
- 3.2.4. Obowiązującym trybem rozgrywek finałowych jest Competitive matchmaking . Oznacza to, że obie drużyny muszą posiadać minimum pięciu graczy, aby móc wziąć udział w rozgrywkach. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się uczestnictwo graczy rezerwowych. W przypadku niestawienia się pełnej drużyny w wyznaczonym czasie, gra zostaje oddana przeciwnikom. Jeśli nie stawi się żadna z drużyn, obie przegrywają mecz.
- 3.2.5. Wszystkie mecze finału odbywają się w formacie BO3. W przypadku meczu o pierwsze miejsce w turnieju dopuszcza się możliwość rozgrywek w formacie BO5.
- 3.2.6. Mecze rozgrywane są na mapach spośród grupy map czynnej służby.
- 3.2.7. Przydzielanie stron drużynom odbywa się za decyzją zespołu, który wygrał rundę nożową.
- 3.2.8. Czas trwania meczu uzależniony jest od wyłonienia drużyny zwycięskiej.
- 3.2.9. Każdej drużynie przysługuje maksymalnie 10 minut przerwy pomiędzy rozgrywanymi meczami. W razie nieobecności członka drużyny dopuszczalne jest maksymalnie 5 minutowe opóźnienie rozpoczęcia meczu.
- 3.2.10. Miejsce trzecie wyłaniane jest w drodze rozgrywki pomiędzy dwoma najlepszymi drużynami, które nie zakwalifikowały się do ścisłego finału.

3.3. Działania niedozwolone

- 3.3.1. W trakcie rozgrywek eliminacyjnych i finałowych niedozwolone jest korzystanie z programów wspomagających grę. Nie dotyczy to programów służących do komunikacji typu TeamSpeak, Ventrillo.
- 3.3.2. Niedopuszczalne jest celowe rozłączanie komputera oraz poddawanie meczu drużynie przeciwnej. Dotyczy to również celowego wykorzystania błędów w grze.
- 3.3.3. Zabrania się samowolnej instalacji jakiegokolwiek oprogramowania bez wiedzy Organizatora na komputerach dostępnych podczas Turnieju.
- 3.3.4. Rozegranie meczu w składzie innym niż zgłoszony skutkuje w zależności od sytuacji dyskwalifikacją, oddaniem meczu przeciwnikowi lub unieważnieniem wyniku.
- 3.3.5. Na terenie obiektu, w którym odbywa się finał Turnieju obowiązuje zakaz:
 - a. spożywania alkoholu, palenia tytoniu oraz zażywania narkotyków,
 - b. wnoszenia i spożywanie posiłków w strefach, gdzie zostało to zabronione,
 - c. używania przez Uczestników sprzętu nagłaśniającego (nie dotyczy słuchawek),
 - d. posiadania i używania urządzeń mogących zakłócić pracę wszelkiego sprzętu elektronicznego,
 - e. wnoszenia wszelkich rodzajów broni oraz ostrych narzędzi,
 - f. rozpowszechniania materiałów reklamowych oraz promocyjnych bez zgody Organizatora.
- 3.3.6. Podczas finału obowiązują reguły poszanowania innych osób oraz niewulgarny język. Za nie stosowanie się do regulaminu drużyna dostaje upomnienie. Po otrzymaniu 3 upomnień, drużyna zostaje wykluczona z turnieju za nieprzestrzeganie zasad zdrowej rywalizacji.

4. Postanowienia końcowe regulaminu

- 4.1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu turnieju, jeżeli wyniknęły z przyczyn losowych (np. utrata połączenia internetowego, problemy z serwerami Steam) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
- 4.2. W przypadku jakichkolwiek uszkodzeń wyrządzonych przez Uczestnika, Organizator obciąży uczestnika kwotą, będącą równowartością dokonanych zniszczeń. Kwota będzie ustalona przez Organizatora i nie podlega negocjacom.
- 4.3. Wszystkie kwestie sporne nie opisane w Regulaminie rozstrzyga Organizator Turnieju.
- 4.4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
- 4.5. Uczestnicy będą informowani o ewentualnych zmianach w przebiegu eliminacji na bieżąco poprzez email lub informację na stronie internetowej.
- 4.6. Nieprzestrzeganie regulaminu przez członka drużyny może skutkować dyskwalifikacją całej drużyny.
- 4.7. Używanie oprogramowania niedozwolonego przez gracza może skutkować blokadą konta gracza, dyskwalifikacją drużyny, a także brakiem możliwości startu gracza w kolejnych edycjach „BIT festiwal” organizowanego przez BEST Wrocław.
- 4.8. Nieznajomość regulaminu nie upoważnia do nie przestrzegania go.