**Regulamin szkolnego turnieju w Counter Strike**

Drużyna liczy 5 osób.

Drużynę składającą się wyłącznie z uczniów ZS nr 6 z jednej klasy zgłasza kapitan drużyny lub inna osoba wyznaczona przez niego do p. K.Dawida w postaci:

Nazwa drużyny= Klasa

1.Imię i nazwisko kapitana

2-5 Imię i nazwisko zawodnika

6-7 Imię i nazwisko zawodnika rezerwowego (nie wymagane- ale niedozwolone późniejsze dopisywanie)

Termin zgłoszenia upływa 13XII 2020r.

Zgłoszenia wysyłamy poprzez dziennik elektroniczny.

Uwaga: Zawodnik rezerwowy może wejść na miejsce zawodnika grającego tylko po zgłoszeniu tego faktu przed rozgrywką, a zawodnik, który zostaje zastąpiony nie może już więcej brać udziału w turnieju.

1. Postanowienia ogólne

\* Kapitanowie z obu drużyn mają zjawić się 15 minut przed meczem na czacie grupowym kapitanów.
\* Udział w turnieju jest równoznaczny z akceptacją poniższego regulaminu.
\* Administracja turnieju: Mariusz Telega

2. Zawodnicy

\* Zawodnik może reprezentować tylko jeden zespół.
\* Zawodnikowi jak i całej drużynie zabrania się używania wulgarnych nazw w „nicku” oraz w „nametagu”, kierowania wulgarnych treści do pozostałych graczy oraz administracji.
\* Zawodnik nie może zmieniać drużyny w trakcie trwania rozgrywek.

3. Drużyny

\* Podczas meczów trener na serwerze jest dozwolony.

4. Rozgrywki

\* Wszystkie mecze rozgrywane są w trybie BEST OF 1, Finał i mecz o 3 miejsce BEST OF 3.
Lista map na których rozgrywany jest turniej:
(de\_train, de\_mirage, de\_dust2, de\_vertigo, de\_inferno, de\_nuke, de\_overpass)
\* Za używanie tzw. Błędów gry grozi dyskwalifikacja z turnieju.
\* Używanie czatu w grze w celu obrażenia bądź zirytowania przeciwnika jest surowo zabronione, może to grozić dyskwalifikacją.
\* W przypadku remisu zastosowana będzie dogrywka w systemie MR3
\* Każda drużyna musi mieć włączone „demo”, by móc w razie czego sprawdzić czy gracz nie oszukiwał.
5. Kary i rozstrzygnięcia

\* Kwestie sporne rozpatruje administrator, jego decyzja jest nieodwołalna.
\* Używanie niedozwolonego oprogramowania jest surowo karane, może to grozić dyskwalifikacją na zawsze.
\* W trakcie trwania meczu obowiązuje kultura, nieprzestrzeganie netykiety jak i kultury osobistej administracja może wyciągnąć konsekwencje od drużyny, nawet jeśli wina leży po stronie tylko jednego zawodnika.
\* Wulgarne treści, zachowania, spamowanie, prowokowanie, zarówno w trakcie meczu w komentarzach przed i po meczowych są zabronione.
\* Każda drużyna ma prawo do dwóch taktycznych pauz na mecz, pauza trwa 2 minuty i 1 technicznej, nie dłuższej niż 5 minut.
\* Opuszczenie serwera przed zakończeniem meczu są zabronione. Każdy mecz musi zostać zakończony ze wszystkimi graczami.
\* Zabronione jest wykorzystywanie błędów map (bugów) powszechnie uznanych jako zakazane np. flashbug, chodzenie po teksturach czy przechodzenie przez nie, np. skywalking etc. Za stosowanie w/w zagrań drużyna zostaje zdyskwalifikowana z turnieju.
\* Wpisanie (zaakceptowanie) 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.
\* Każda drużyna może zgłosić max. 3 zawodników w celu sprawdzenia „demek” czy dany gracz nie oszukiwał bądź nie używał błędów gry.
\* Demo danego gracza lub drużyny musi być dostarczone w przeciągu 120 minut od poproszenia o demka zawodnik z drugiej drużyny. Demko musi być dostarczone do administratorów z nazwą zawodnika którego jest to demko.
\* Drużyna która nie dostarczy demka zostaje zdyskwalifikowana z turnieju, lecz drużyna która przegrała lub prosi o demka nie wchodzi w ich miejsce.
\* O demo/dema można prosić tylko raz.
\* Drużyna musi trzymać demka przez 48h po zakończonym meczu.
\* Nie dostarczenie demka od gracza który jest podejrzany grozi dyskwalifikacją z turnieju.
\* Jeżeli zawodnik grający w drużynie która jeszcze bierze udział w turnieju dostanie VAC Bana, cala drużyna zostaje zdyskwalifikowana.
\* Jeżeli po obejrzeniu demka zawodnik używa wspomagaczy za jego drużynę wchodzi drużyna przegrana z poprzedniego meczu.
6.Punkty meczowe.

Wygranie meczu 3pkt
Remis 1pkt
Przegrany mecz 0pkt
7.CRASH SERWERA

\*Jeżeli serwer się wyłączy z niewiadomych przyczyn to mecz zostaje przywrócony przez backupa lub mecz zostaje powtórzony w zależności od problemów z serwerem, jeżeli drużyna miała wygranych 15 rund, a przeciwna do 6, mecz wygrywa drużyna, która już miała zapewniony remis.
8.SPÓŹNIENIE

Drużyna ma czas 15 minut na wstawienie się na mecz od czasu wyznaczonego. (Np.
19.00 mecz 19:15 maksymalny czas)
Jeżeli drużyna nie stawi się na mecz przegrywa walkowerem.
O np. 19:15 wynik jest już wpisywany do drabinki