

# Regulamin szkolnego turnieju CS:GO

1. Postanowienia ogólne
  1. Każdy zawodnik biorący udział w turnieju akceptuje poniższy regulamin.
  2. Złamanie wiąże się z dyskwalifikacją.
  3. Drużyna składa się z 5 zawodników, oraz z możliwością rozszerzenia składu o jednego rezerwowego.
  4. Zawodnicy muszą być uczniami ZS6 w Rudzie Śląskiej.
  5. Każda drużyna jest reprezentowana przez kapitana swojej drużyny.
  6. Zawodnicy muszą znajdować na specjalnym serwerze Discord przed jak i podczas trwania meczów.
  7. Wszystkie informacje wraz z terminami rozgrywek, oraz kontakt z administracją turnieju odbywa się poprzez serwer Discord.
  8. Zawodnik musi posiadać aktywne konto Faceit.
  
2. Zawodnicy
  1. Zawodnik nie może posiadać blokady VAC lub Faceit na swoim aktywnym koncie.
  2. Zawodnik może reprezentować tylko jeden zespół.
  3. Zawodnik nie może zmieniać drużyny podczas trwania całego turnieju.
  4. Zawodnik nie może posiadać obraźliwej, lub wulgarnej nazwy profilu oraz nametagu.
  5. Zabrania się używania wulgarnych, oraz powszechnie uznanych słów za obraźliwe w kierunku przeciwników, oraz administracji turnieju.
  6. Zawodnik zobowiązany jest grać z zasadami fair-play.
  7. Zakazuje się użytkowania programów wspomagających.
  
3. Rozgrywka
  1. Mecze rozgrywane są na platformie Faceit.com z wykorzystaniem trybu turniejowego, który zostanie utworzony na potrzeby turnieju.
  2. Zawodnik zobowiązany jest do używania oprogramowania Faceit anti-cheat.
  3. Mecze rozgrywane są w systemie BO1(Best Of One), mecz finałowy(Best Of Three).
  4. Obowiązuje oficjalna pula map(Inferno, Vertigo, Ancient, Dust2, Mirage, Nuke, Overpass).
  5. Zawodnik rezerwowego może zagrać w podstawowym składzie drużyny, po zgłoszeniu tego faktu administracji turnieju.
  6. Zakazuje się używania błędów gry w tym "PixelWalk".
  7. Zawodnicy muszą potwierdzić gotowość do meczu na 15 minut przed rozpoczęciem meczu.
  8. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka w systemie MR3.
  9. Kwestie sporne rozpatrują administracja.
  10. W trakcie meczu obowiązuje kultura i netykieta, administracja zastrzega sobie prawa do podjęcia działań w razie złamania tego punktu.
  11. Każda drużyna ma prawo do do 4 przerw taktycznych(każda trwa 30 sekund), oraz do jednej przerwy technicznej, która maksymalnie może trwać 5 minut.
  12. W przypadku braku gotowości, lub nie posiadania gotowego składu następuje walkower.
  13. Po każdym meczu oboje kapitanów jest zobowiązanych do wysłania zdjęcia wyniku meczu.

4. Terminarz

1. Zespoły grające ze sobą mają obowiązek ustalić termin oraz godzinę spotkania, oraz rozegrać w przeciągu jednego tygodnia(od poniedziałku do niedzieli).
2. Zespoły ustalają terminy meczów na wyznaczonym kanale tekstowym.
3. W przypadku braku terminu administrator ma prawo do wyznaczenia dowolnego terminu, który najbardziej odpowiada obu drużynom.
4. Jeżeli drużyna nie stawi się na żaden z wyznaczonych terminów przegrywa walkowerem.
5. Spóźnienie na mecz większym niż 15 minut od czasu wyznaczonego na rozpoczęcie meczu drużyna, której zawodnicy spóźnili się na mecz przegrywa walkowerem.

5. Zapisy

1. Zapisy rozpoczynają się 21.09.2022 i trwają do 28.09.2022.
2. Drużyna mogą zapisać w sali numer 420 u Pana Krzysztofa Dawida, lub za pośrednictwem dziennika elektronicznego.
3. Każda drużyna musi posiadać swoją własną nazwę.