

Regulamin Turnieju Counter-Strike: Global Offensive

1. Postanowienia ogólne.
 - 1.1. Poniższy Regulamin Turnieju dotyczy rozgrywek turnieju Counter-Strike: Global Offensive.
 - 1.2. Organizatorem Turnieju jest Powiatowy Zespół Szkół nr 2 w Kościerzynie.
 - 1.3. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
 - 1.4. Udział w Turnieju jest otwarty dla każdej osoby uczęszczającej do PZS 2 w Kościerzynie.
 - 1.5. Każdy uczestnik Turnieju musi dostarczyć uzupełniony **Załącznik nr 1** do regulaminu turnieju (znajduje się on na stronie szkoły - www.pzs2.edu.pl) - oświadczenia podpisane przez rodziców/opiekunów prawnych (w przypadku osób niepełnoletnich) lub przez samego uczestnika (w przypadku osób pełnoletnich) o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku. Uczniowie bez podpisanych oświadczeń nie będą dopuszczeni do gry.
 - 1.6. Każdy niepełnoletni uczestnik Turnieju musi dostarczyć uzupełniony **Załącznik nr 2** do regulaminu turnieju (znajduje się on na stronie szkoły - www.pzs2.edu.pl) - zgodę na udział w Turnieju podpisaną przez rodziców/opiekunów prawnych. Uczniowie niepełnoletni bez podpisanego zezwolenia nie będą dopuszczeni do gry.
 - 1.7. Osoby spoza szkoły (w tym jej absolwenci) nie mają możliwości udziału w turnieju.
 - 1.8. Żaden gracz nie może posiadać vacbana.
2. System rozgrywek.
 - 2.1. W turnieju biorą udział drużyny, które zgłosiły się do godziny 10:00 w dniu 14 lutego 2020 r.
 - 2.2. Turniej będzie składał się z fazy grupowej (online) i fazy drabinkowej (LAN).
3. Przebieg turnieju.
 - 3.1. Mecze w fazie grupowej zostaną rozegrane systemem BO1 (mapy odrzucane przez kapitanów drużyn), a mecze fazy play-off zostaną rozegrane systemem BO3 (każda drużyna wybiera jedną mapę, decydująca mapa będzie wybierana poprzez banowanie).
 - 3.2. Szczegółowy harmonogram rozgrywanych meczy zostanie opublikowany i podany do wiadomości bezpośrednio po rozstawieniu drabinki.
4. Zawodnicy.
 - 4.1. Gracz nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
 - 4.2. Jeden gracz może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.
 - 4.3. Zabrania się wulgarnych treści w stronę administratorów i użytkowników.
 - 4.4. Zabrania się używania nazw graczy oraz opisów o wulgarnej treści.
5. Zespoły
 - 5.1. W zespole może znajdować się maksymalnie sześciu graczy.
 - 5.2. Zabrania się używania nazw drużyn oraz opisów o wulgarnej treści.
 - 5.3. Nazwa drużyny jest obowiązkowa.
6. Rozgrywki.
 - 6.1. Wszystkie mecze fazy play-off przebiegać będą systemem BO3.
 - 6.2. W systemie BO1 i BO3, nożówka rozgrywana jest na każdej mapie.
 - 6.3. W przypadku remisu (15:15), rozgrywane są dogrywki po każdej ze stron w systemie MR3 z 10000\$ na START.
 - 6.4. Dogrywki będą się sumowały aż do momentu, gdy jakaś drużyna zwycięży .
 - 6.5. Mapy na których rozgrywany jest turniej:
de_dust2, de_nuke, de_inferno, de_mirage, de_overpass, de_train, de_vertigo, de_cache.
 - 6.6. Surowo karane jest używanie błędów gry.

- 6.7. Równie surowo karany jest Pixel Walking.
 - 6.8. Używanie chatu w grze w celu prowokacji/obrazy przeciwnika jest zabronione.
 - 6.9. Mecze fazy grupowej rozgrywane będą w trybie Player-Player, na własnym sprzęcie.
 - 6.10. Mecze fazy drabinkowej rozgrywane będą na komputerach udostępnionych przez szkołę.
Nie ma możliwości podłączenia swojego PC i monitora.
 - 6.11. Podczas fazy drabinkowej zaleca się korzystanie z własnych słuchawek oraz kontrolerów do gry (klawiatura, mysz).
7. Postanowienia końcowe.
 - 7.1. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie
 - 7.2. Regulamin Turnieju jest dostępny w formie drukowanej u p. Joanny Wonitowej oraz w formie elektronicznej na stronie www.pzs2.edu.pl