

Regulamin turnieju Silesia Championship IV

BY E-SPORT SCHOOL ORGANIZATION

Spis treści

Spis treści	1
Postanowienia ogólne.....	2
Informacje ogólne	2
Zapisy	2
Czynności zabronione na wydarzeniu.....	2
Wstęp na teren wydarzenia.....	3
Zasady ogólne.....	3
Struktura turnieju.....	4
Drabinka wygranych/przegranych.....	4
Rozgrywki online	4
Rozgrywki offline	5
Finał.....	5
Format meczu.....	5
BO1	5
BO3.....	5
Ustawienia gry	6
CS:GO	6
Ustawienia serwera.....	6
Ustawienia gracza	6
Lista map.....	6
Wybór map	7
Dla BO1	7
Dla BO3.....	7
Legenda	7
W grze	7
Komunikacja	7
Pauza	7
Czynności zabronione.....	7
dla Counter-Strike: Global Offensive.....	8
dla League of Legends.....	8
Postanowienia końcowe	8

Postanowienia ogólne

1. Regulamin dotyczy turnieju Silesia Championship IV.
2. Organizatorem turnieju jest E-sport School Organization.
3. Turniej odbywa się w dwóch etapach:
 - a. online – od dnia zgłoszenia się minimalnej ilości drużyn
 - b. offline – w dniach od 7-9 grudnia 2017.
4. Udział w turnieju jest jednoznaczny z zaakceptowaniem warunków tego regulaminu i jego przestrzeganiem.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w każdym momencie bez podania powodu.
6. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest wystanie zgłoszenia korzystając z formularza.
7. Przystępując do udziału w turnieju, uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie swojego wizerunku, materiałów sporządzonych z jego udziałem oraz materiałów sporządzonych przez niego na potrzeby promocji turnieju na dowolnych nośnikach we wszystkich dostępnych mediach.
8. Wszelkie kwestie sporne związane z przebiegiem meczów będą rozstrzygane przez odpowiednio administratora lub organizatora w zależności od motywu sporu. Decyzje te są ostateczne i nieodwochalne.

Informacje ogólne

Zapisy

Rejestracja drużyn na turnieje drużynowe odbywać się będzie od dnia 2 listopada 2017 do dnia 26 listopada 2017 lub wyczerpania miejsc.

Nazwa zgłaszanej drużyny nie może zawierać słów i wyrażeń uważanych za obraźliwe.

Szkoła może wystawić jedną reprezentację w danej grze (LoL i CS:GO), a drużyna ta musi składać się z uczniów tej szkoły którzy ukończyli 13 r.ż. Przed przystąpieniem do rozgrywek offline, każdy uczestnik turnieju zobowiązany jest do okazania podbitej legitymacji szkolnej organizatorowi.

Czynności zabronione na wydarzeniu

- Gracze zobowiązani są do zachowywania zgodnego z zasadami Fair Play - niedopuszczalne jest m.in. używanie wulgaryzmów, nieprzyzwoitych gestów, aktów agresji oraz wandalizmu.
- Wszystkie zachowania zakłócające przebieg gry, włączając w to m.in.: celowe zniszczenie stanowiska gry, przerwanie dopływu zasilania oraz doprowadzenie do przerwania gry są zabronione. Skutkuje to natychmiastowym usunięciem gracza z turnieju oraz pociągnięciem do odpowiedzialności finansowej.
- Na terenie wydarzenia obowiązuje zakaz spożywania napojów alkoholowych.
- Uczestnicy turnieju oraz wszystkie inne osoby, które znajdują się na terenie wydarzenia obowiązani są zachowywać się w sposób nie zagrażający

bezpieczeństwu innych osób obecnych na obiekcie, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu. Zakazane jest niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu znajdującego się na terenie obiektu, itp. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.

- Zabrania się prowadzenia bez autoryzacji organizatora jakiegokolwiek działalności handlowej lub innej zarobkowej, a także działalności reklamowej oraz promocyjnej na terenie wydarzenia.

Wstęp na teren wydarzenia

Bez względu na spełnienie powyższych przesłanek, organizator zobowiązany jest zgodnie z przepisami odmówić wstępu na teren wydarzenia:

- osobom wobec których zostało wydane orzeczenie zakazujące wstępu na imprezę masową lub zobowiązujące do powstrzymania się od przebywania w miejscach przeprowadzania imprez masowych, wydane przez sąd wobec skazanego w związku z warunkowym zawieszeniem wykonania kary pozbawienia wolności albo wobec nieletniego na podstawie art. 6 pkt. 2 ustawy z dnia 26 października 1982 r. o postępowaniu w sprawach nieletnich, a także osobom wobec których został wydany zakaz zagraniczny lub klubowy w rozumieniu Ustawy;
- osobie znajdującej się pod widocznym wpływem alkoholu, środków odurzających, psychotropowych lub innych podobnie działających środków;
- osobie posiadającej broń lub inne niebezpieczne przedmioty, materiały wybuchowe, wyroby pirotechniczne, materiały pożarowo niebezpieczne, napoje alkoholowe, środki odurzające lub substancje psychotropowe;
- osobie zachowującej się agresywnie, prowokacyjnie albo w inny sposób stwarzającej zagrożenie dla bezpieczeństwa lub porządku publicznego.

Zasady ogólne

- Drużyna posiada prawo do rozegrania meczu w 4 osoby lub dobrania wcześniej zapisanego rezerwowego. Po odłączeniu więcej niż jednego zawodnika i braku powrotu w czasie 5 minut, drużyna oddaje mecz na konto przeciwnika.
- W razie braku jakiegokolwiek kontaktu z kapitanem (zablokowane połączenia, brak odpowiedzi na wiadomości) zespół jest degradowany do drabinki przegranych.
- Jeśli w trakcie gry gracz wyjdzie z serwera lub dostanie DC i nie będzie miał możliwości powrotu, drużyna ma prawo dobrać rezerwowego tylko, jeżeli był wcześniej zgłoszony, a admin został o tym fakcie poinformowany i zgodził się. Takiej samej zmiany można dokonać w trakcie pauzy.
- W przypadku gry Counter-Strike: Global Offensive, drużyna ma prawo poprosić o demo meczu do pół godziny od zakończenia meczu. Admin ma prawo odrzucić prośbę bez podania przyczyny. Dodatkowo dema będą archiwizowane przez dwa tygodnie od zakończenia eliminacji online.

- W przypadku podmiany zawodnika przez zespół bez poinformowania o tym admina, organizator zastrzega sobie prawo do oddania meczu dla drużyny przeciwnej lub jego odwołania.
- Drużyna ma prawo do zażądania walkowera, jeżeli ich przeciwnik nie zjawi się o umówionym terminie i nie będzie z nim kontaktu.
- W czasie rozgrywki może być wymagane dodatkowe oprogramowanie antycheat.

Struktura turnieju

W przypadku takiej potrzeby, system rozdziału meczów może zostać zmieniony przez organizatora bez podania przyczyny.

Drabinka wygranych/przeegranych

Drabinka wygranych/przeegranych (dalej *drabinka*) to system rozdziału meczów między drużynami. Miejsce w drabince przydzielane jest według kolejności zapisów drużyn do turnieju. Każda drużyna rozpoczyna od drabinki wygranych.

Przykład:

DRUŻYNA A wygrała w drabince wygranych →

DRUŻYNA A przechodzi do kolejnego etapu drabinki wygranych.

DRUŻYNA B przegrała w drabince wygranych →

DRUŻYNA B spada do drabinki przegranych.

DRUŻYNA B wygrała w drabince przegranych →

DRUŻYNA B przechodzi do kolejnego etapu drabinki przegranych.

DRUŻYNA C przegrała w drabince przegranych →

DRUŻYNA C odpada z turnieju.

Rozgrywki online

Po rozpoczęciu zapisów drużyny przydzielane są do odpowiednich miejsc w drabince. Sędzia przydzielony do meczu (dalej *admin*) kontaktuje się z kapitanami, którzy wymieniają się danymi i wspólnie ustalają termin meczu. Mecze online muszą zostać rozegrane w terminie nie dłuższym niż 3 dni od dnia skontaktowania się admina z kapitanami drużyn. W dniu meczu, w przypadku braku opóźnienia, co najmniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu, admin przekazuje kapitanom dane dostępu do serwera lub lobby.

W tym trybie mecze rozgrywane są w trybie BO1. Wynik meczu zostaje następnie wpisany do tabeli wyników a odpowiednie zmiany zostają wprowadzone w drabince.

Mecze online muszą zostać rozegrane do końca 26 listopada 2017. Po tym terminie, admini ustalają ostateczne daty rozgrywek i przekazują je kapitanom odpowiadających drużyn.

Drużyna, która nie stawi się w wybranym terminie, oddaje punkt walkowerem drużynie przeciwnej, maksymalne opóźnienie drużyny wynosi 15 minut.

Rozgrywki offline

Po zakończeniu rozgrywek online, drużyny zostają zaproszone na etap LANowy, który odbędzie się w dniach 7-9 grudnia 2017 w Zespole Szkół Technicznych w Mikołowie.

Podczas trwania LANa zawodnicy mają prawo do dobrania drugiego rezerwowego wyłącznie w sytuacji zdarzeń losowych i wyłącznie za zgodą organizatora.

Finale

Mecz finałowy odbywa się w systemie BO3 pomiędzy zwycięską drużyną drabinki wygranych i zwycięską drużyną drabinki przegranych. Zespół który dotarł do końca drabinki wygranych, w finale ma przewagę jednej mapy nad drużyną z drabinki przegranych.

Przykład:

DRUŻYNA A (drabinka wygranych) wygrała jedną mapę w finale →

DRUŻYNA A wygrywa turniej.

DRUŻYNA B (drabinka przegranych) wygrała dwie mapy w finale →

DRUŻYNA B wygrywa turniej.

Format meczu

BO1

System Best Of 1 jest trybem, w którym rozgrywana jest jedna mapa.

W przypadku gry Counter-Strike: Global Offensive drużyna, która pierwsza zdobędzie 16 rund wygrywa mecz, w przypadku remisu (tj. wynik 15:15), rozgrywana jest dogrywka MR5.

W przypadku gry League of Legends, drużyny są losowo przydzielane przez admina do stron.

BO3

System Best Of 3 jest trybem, w którym rozgrywane są maksymalnie trzy mapy. Drużyna, która uzyska dwa punkty, zostaje zwycięzcą meczu.

W przypadku gry Counter-Strike: Global Offensive prawo wyboru strony rozpoczęcia na mapie ma drużyna, która nie wybierata danej mapy. Drużyna, która pierwsza zdobędzie 16 rund wygrywa mecz, w przypadku remisu (tj. wynik 15:15), rozgrywana jest dogrywka MR5.

Ustawienia gry

CS:GO

Ustawienia serwera

Oficjalne serwery E-sport School Organization korzystają z następujących komend:

- sv_accelerate 5.5
- sv_stopspeed 80
- sv_allow_votes 1
- sv_allow_wait_command 0
- sv_damage_print_enable 0
- sv_friction 5.2
- sv_gameinstructor_disable 1
- mp_buytime 15
- mp_c4timer 40
- mp_overtime_startmoney 16000
- mp_overtime_maxrounds 10
- mp_roundtime_defuse 1.92
- mp_startmoney 800
- mp_freezetime 15
- mp_friendlyfire 1

Ustawienia gracza

Gracze nie mogą zmieniać następujących komend:

- cl_bobcycle 0.98
- weapon_recoil_model 0
- mat_hdr_level 0/1/2

Gracze mogą zmieniać komendy nie wpływające bezpośrednio na rozgrywkę.

Gracze mogą zmieniać następujące parametry monitora i systemu:

- Jasność
- Kontrast
- Gamma
- Dźwięk
- Ustawienia myszy
- Sterowniki wymagane przez urządzenia peryferyjne.

Lista map

- Cache
- Cobblestone
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Train

Wybór map

(dotyczy tylko Counter-Strike: Global Offensive)

Dla BO1

Obowiązuje system BB/BBB/P/S. Wybór map rozpoczyna losowa drużyna.

Dla BO3

Obowiązuje system B/B/P/S/P/S/B/P/S. Wybór map rozpoczyna losowa drużyna.

Legenda

- B – odrzucenie mapy
- P – wybranie mapy
- S – wybranie strony
- / – zmiana drużyny

W grze

Komunikacja

W etapie finałowym na komputerach będzie dostępny program TeamSpeak 3. Każdy gracz ma prawo dostosować go do swoich preferencji. Organizator zobowiązuje się do zapewnienia dostępu do lokalnego serwera TeamSpeak 3.

Pauza

Drużyna ma prawo poprosić o maksymalnie cztery pauzy taktyczne na mapę o łącznej długości 240 sekund oraz

- w przypadku rozgrywek online – 3 minutowej pauzy technicznej w sytuacji, gdy któryś z zawodników opuści serwer (DC). Po tym czasie administrator meczu startuje grę. Odłączony gracz lub (po wcześniejszym kontakcie z adminem) standin ma prawo w każdej chwili powrócić do rozgrywki.
- w przypadku rozgrywek offline pauzy technicznej do czasu rozwiązania problemu.

W grze Counter-Strike: Global Offensive, pauza taktyczna jest zgłaszana przez komendę czatu `!pause`, a pauza techniczna `!tech`.

W grze League of Legends pauza zgłaszana jest komendą czatu `/pause`. W tym przypadku przed pauzą należy podać jej powód kontaktując się z adminem.

Czynności zabronione

Czynności przedstawione poniżej są surowo zabronione i będą skutkowały przegraną rundą, meczem lub wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek, w zależności od przewinienia.

Zabronione jest instalowanie oprogramowania innego niż wymagane do poprawnego działania gry i urządzeń peryferyjnych.

dla Counter-Strike: Global Offensive

- każdy rodzaj skryptu i aliasu;
- przechodzenie przez ściany, podłogi, sufity, a także poruszanie się po niebie;
- podsadzanie się przy pomocy kolegów z drużyny jest dozwolone, ale nie wolno podsadzać się w miejscach gdzie tekstura jest niewidzialna lub gracz jest w tym miejscu nieśmiertelny;
- flashbugi;
- rzucanie granatów POD ścianami.

Konta Steam z banem systemu VAC na inną grę niż Counter-Strike: Global Offensive będą dopuszczone do gry, jednakże zbanowane konto na grę CS:GO jest niedozwolone i nie będzie dopuszczone w rozgrywkach.

dla League of Legends

- skrypty i aplikacje wpływające bezpośrednio na rozgrywkę;
- zasady obowiązujące w grze przedstawione przez Riot Games będą egzekwowane również na naszym turnieju.

Postanowienia końcowe

- Uczestnicy powinni zapoznać się z regulaminem w przypadku jakichkolwiek zmian.
- W przypadku, gdy uczestnik nie akceptuje nowej wersji powinien niezwłocznie zawiadomić o tym fakcie organizatora. W przeciwnym wypadku uznaje się, że uczestnik nie ma zastrzeżeń i zgadza się na postanowienia zmienionego regulaminu.
- Każdy uczestnik biorący udział w turnieju zobowiązany jest do polubienia strony ESO na Facebooku (<https://facebook.com/LanAtSchool/>).
- Uczestnik turnieju, przez którego rozumie się osobę biorącą udział w turnieju głównym LoL lub CS:GO, nie może brać udziału w żadnych turniejach pobocznych oraz konkursach organizowanych podczas wydarzenia.

ESO e-sport organization ani turniej **Silesia Championship IV** nie są wspierane przez Riot Games i nie odzwierciedlają poglądów ani opinii Riot Games czy kogokolwiek oficjalnie zaangażowanego w produkcję, czy zarządzanie League of Legends. League of Legends i Riot Games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Riot Games, Inc. League of Legends © Riot Games, Inc.

ESO e-sport organization ani turniej **Silesia Championship IV** nie są powiązane z Valve Corporation.