

# Regulamin Turnieju Counter Strike

1. Zasady udziału w rozgrywkach
  - a) Przystępując do rozgrywek gracz zobowiązuje się do przestrzegania wszystkich reguł zawartych w niniejszym regulaminie.
  - b) W przypadku złamania zasad regulaminu przez gracza, organizatorzy mogą nałożyć stosowne kary do usunięcia z rozgrywek włącznie.
  - c) Wszelkie kwestie sporne związane z przebiegiem meczów lub eliminacji będą rozstrzygane przez organizatora. Decyzje organizatora turnieju są ostateczne.
  - d) Przystępując do rozgrywek gracz wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie swojego wizerunku oraz materiałów sporządzonych z jego udziałem na potrzeby promocji turnieju na wszystkich nośnikach i we wszystkich mediach.
  - e) Wszelkie materiały sporządzone w trakcie trwania turnieju stają się wyłączną własnością organizatorów i nie mogą być wykorzystywane bez ich zgody.
2. Rozgrywka meczowa
  - a) Wszelkie mecze rozgrywek rozgrywane są przy pomocy gry **Counter Strike** (wyprodukowanej przez firmę **Valve**).
  - b) Gracze zobowiązani są przed rozpoczęciem pojedynku do zamknięcia wszelkich programów mogących wpływać na płynność gry (w szczególności komunikatorów internetowych oraz aplikacji peer-to-peer).
3. Turniej zostanie rozegrany **20 marca 2014r. o godzinie 9.00** w pracowniach komputerowych **Noworudzkiej Szkoły Technicznej**.
4. W Turnieju może wystartować drużyna pięciosobowa złożona z uczniów (reprezentacji) Gimnazjum zaproszonego do rozgrywek.
5. Zgłoszenia do turnieju
  - a) Zgłoszenie należy wysłać na adres e-mail - [jablonski@zsp.nowaruda.pl](mailto:jablonski@zsp.nowaruda.pl) do dnia **19.03.2014** r. włącznie.
  - b) W zgłoszeniu prosimy o podanie nazwy gimnazjum, składu drużyny oraz telefonu kontaktowego kapitana drużyny.
6. Uczestnictwo w Turnieju jest **BEZPŁATNE!!**
7. Mecze rozgrywane są w systemie Max Rounds 2x15, gdzie każda runda trwa maksymalnie 2 min, w wypadku remisu rozegrane zostanie dodatkowe 5 rund, w celu wyłonienia zwycięskiej drużyny.
8. Jeżeli drużyna zdobędzie znaczną przewagę w ilości wygranych rund, niemożliwą do nadrobienia, mecz zostaje zakończony. (Dla przykładu 9:2).
9. Każda z drużyn losuje po jednej mapie z siedmiu dostępnych: **de\_dust2, de\_aztec, de\_inferno, de\_train, de\_nuke, de\_tuscan, de\_mirage**, na których jest rozegrany pojedynek pomiędzy tymi drużynami.
10. Drużyny przed meczem losują, która ekipa gra po stronie **T**, a która **CT**.
11. Po sześciu rundach drużyny zamieniają się stronami po których grają.
12. W trakcie meczu zabronione jest wykonywanie reconnectów, w celu odbudowania stanu zasobów pieniężnych, które początkowo wynosić będą 800\$.
13. W jednej drużynie może być wykorzystany jeden karabin snajperski **AWP**.
14. Podczas trwania rozgrywek będą zablokowane następujące bronie: **tarcza** oraz **automatyczne karabiny snajperskie**.
15. Zabronione jest granie jednego gracza w dwóch lub więcej składach.

16. Organizatorzy mają prawo nie dopuścić do gry zawodnika/drużyny bez podania przyczyny.
17. Używanie programów ułatwiających grę, modyfikujących pamięć aplikacji lub czerpanie korzyści z Bugów (Niedoróbek) gry jest zabronione.
18. Wykorzystywanie Bugów w mapach jest zabronione.
19. Kapitan drużyny jest odpowiedzialny za swój zespół i ma prawo wypowiadać się w jego imieniu.
20. Komunikatory  
Niedozwolone jest używanie zewnętrznych komunikatorów (telefony komórkowe, odtwarzacze mp3 i inne urządzenia) przez graczy lub obserwatorów w celu bezpośredniej lub pośredniej komunikacji z graczem rozgrywającym mecz. Niedozwolone jest również wszelkie podpowiadanie graczowi.
21. Punktualność  
Gracze zobowiązani są do punktualnego przybycia na wyznaczoną godzinę rozegrania spotkania. Zalecane jest, żeby gracze pojawili się w wyznaczonym miejscu na 15 minut przed ustalonym terminem. Niestawienie się gracza w ciągu 15 minut od zakładanego terminu rozpoczęcia spotkania będzie skutkowało przyznaniem walkowera przeciwnikowi.
22. Zasady  
Gracze mogą używać wszelkich rodzajów myszek, klawiatur lub innych kontrolerów gier które posiadają interfejs USB.

Organizatorzy:

Noworudzka Szkoła Techniczna.