



Regulamin Turnieju CS:GO (*Counter-Strike: Global Offensive*) ZSzZ kontra gimnazja i szkoły podstawowe organizowanego w dniu 31.05.2019r.

§ Zasady ogólne

1. Organizatorem turnieju jest Zespół Szkół Zawodowych w Dynowie.
2. W turnieju mogą brać udział uczniowie szkół podstawowych i gimnazjum po wypełnieniu formularza dostępnego na stronie internetowej: turnieje.zsz-dynow.net jak również reprezentacja ZSzZ Dynów.
 - 2.1. W turnieju biorą udział drużyny pięcioosobowe, uczęszczające do jednej szkoły (w skład drużyny mogą wchodzić uczniowie z różnych klas danej szkoły).
 - 2.2. Jeden uczeń może należeć tylko do jednej drużyny.
 - 2.3. Z danego typu szkoły bierze udział tylko 1 drużyna (*organizator zastrzega sobie prawo dopuszczenia więcej niż jednej drużyny z danej szkoły do udziału w turnieju w przypadku zgłoszenia małej liczby drużyn*).
3. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest posiadanie konta STEAM z dostępem do gry Counter-Strike: Global Offensive.
4. Zgłoszenia są przyjmowane od **08.05.2019r. - 15.05.2019r.**, a potwierdzenia od **16.05.2019r. do 17.05.2019r.**
5. Udział w turnieju jest bezpłatny.
6. Data rozpoczęcia turnieju: **31.05.2019r. godz. 9:00.**
7. Turniej będzie odbywał się w salach A205, A206 i A207.
8. **Organizator zapewnia transport drużyn z rodzimej szkoły do siedziby organizatora i jego powrót oraz opiekę od momentu przejęcia drużyny z rąk opiekuna danej szkoły do powrotu i odebrania drużyny przez opiekuna w szkole macierzystej. W czasie transportu i turnieju młodzież szkoły podstawowej i gimnazjum pozostaje pod opieką organizatora turnieju – nauczycieli ZSzZ w Dynowie.**

§ Zapisy

1. Drużyny muszą zostać zapisane za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej: turnieje.zsz-dynow.net od dnia **08.05.2019r.-15.05.2019r.**
2. Kapitan (*osoba zgłaszająca drużynę*) zmuszony jest podać następujące informacje:
 - Nazwa drużyny (nie może być wulgarna/obraźliwa.)
 - Nazwy steam każdego z graczy
 - Imię, nazwisko, każdego gracza.
3. **Warunkiem udziału uczniów w turnieju jest nadesłanie do ZSzZ w Dynowie uzupełnionego Załącznika nr 1 do regulaminu turnieju – oświadczenie rodziców/opiekunów prawnych o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych ucznia i karty zgłoszenia drużyny przez szkołę.**
4. **Szkoła podstawowa lub gimnazjum musi przesłać kartę zgłoszenia drużyny do turnieju i załączniki nr 1 do regulaminu w terminie od 16.05.2019r. do 20.05.2019r. za pośrednictwem poczty elektronicznej dynowzsz@poczta.onet.pl lub faxem 16 6521043. (Należy podać imię i nazwisko każdego z graczy w drużynie).**

§ Rozgrywka

1. Turniej rozgrywany będzie w trybie BO1 (best-of-one). Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 rund.
 - 1.1. Pierwsza runda zawodów rozegrana zostanie na zasadach turniejowych tzn. przegrana drużyna odpada z turnieju wygrana awansuje dalej. W tej rundzie w razie

nierozstrzygnięcia się meczu w regulaminowym czasie przewidziana jest dogrywka składająca się z 6 rund.

- 1.2. Wygrane drużyny tworzą grupę w której każda drużyna gra z każdą (*wygrana 3 pkt, remis 1pkt, przegrana 0 pkt*). Drużyna która zgromadzi najwięcej punktów wygra turniej.
2. Przed każdym meczem zawodnikom przysługuje 5 minut na rozgrzewki.
3. Każda drużyna jest uprawniona do wzięcia jednej przerwy taktycznej w przeciągu trwania meczu czas takiej przerwy to 1 minuta.
4. W razie problemów technicznych zawodnicy uprawnieni są do wzięcia przerwy technicznej.
 - 4.1. Jeśli w rundzie nie padł pierwszy frag gra będzie pauzowana natychmiast po zgłoszeniu takiej konieczności w innym wypadku aktualnie grana runda musi zostać dokończona serwer zostanie zatrzymany na początku następczej.
5. Pula map turniejowych: de_inferno, de_dust2, de_cache, de_cobblestone, de_mirage, de_train, de_overpass.
6. Kapitanowie wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji.
 - 6.1. System odrzucania map BO1: banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, mecz odbędzie się na mapie, która została jako ostatnia.
 - 6.2. O stronie, po której będzie walczyła każda drużyna w pierwszej rundzie meczu (*terrorysty lub antyterrorysty*), decyduje runda nożowa, która musi zostać rozegrana na początku meczu.
7. Jeżeli podczas trwania rundy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem obowiązują takie same zasady jak w punkcie 4.1.

§ Oszukiwanie

1. Zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich wpływających na rozgrywkę.
2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Ban'a nie mogą uczestniczyć w turnieju.
3. Obrażliwe nicki, wyzwiska skierowane pod adresem kogokolwiek są zakazane pod groźbą dyskwalifikacji z turnieju.

§ Postanowienia końcowe

1. Udział w turnieju jest równoznaczny z wyrażaniem zgody na wykorzystanie danych osobowych uczestnika.
2. Wszelkie pytania proszę kierować za pośrednictwem poczty elektronicznej dynowysz@poczta.onet.pl.

§ Zgłoszenie się do turnieju oznacza akceptację regulaminu

Zapraszamy do udziału w turnieju!