

Regulamin Juwenaliowego Turnieju Counter Strike: Source

18 maj 2009, Katowice

1. Ogólne

1.1. Poniższy regulamin jest obowiązującym regulaminem dla turnieju Counter–Strike’a rozgrywanego na terenie Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w ramach imprezy „Juwenalia Śląski 2009” w Katowicach, dnia 18.05.2009.

1.2. Oficjalną stroną Turnieju jest <http://www.juwenaliaslaskie.pl> informacje tam zawarte uważane są za obowiązujące.

1.3. Wszystkie sprawy nieuregulowane niniejszym regulaminem są rozstrzygane przez Organizatora turnieju.

1.4. Prowadzący i organizatorzy mają prawo do zmian regulaminu przed turniejem. W przypadku zmiany regulaminu, organizator musi powiadomić graczy najpóźniej przed rozpoczęciem turnieju.

1.5. W chwili rozpoczęcia turnieju, organizator może zmienić regulamin pod warunkiem zatwierdzenia zmian przez kapitanów drużyn. Zmiany zostają zatwierdzone większością głosów. W głosowaniu uczestniczą kapitanowie drużyn, które nie odpadły z turnieju do chwili głosowania. W przypadku równego podziału głosów, głos decydujący należy do sędziego głównego turnieju.

2. Zgłoszenia

2.1. Zasady zgłoszeń są publikowane na stronie Turnieju.

2.2. Zgłoszenia może dokonywać tylko kapitan drużyny.

2.3. Podczas zgłoszenia należy podać:

– nazwę drużyny, uczelnię jaką reprezentuje (jeżeli jest to drużyna mieszana, wówczas należy podać taką informację) oraz nazwisko kapitana;

– dane każdego z graczy drużyny tj. imię, nazwisko (+ew. ksywka), data urodzenia, numer legitymacji, nazwę uczelni, adres e-mail, telefon.

2.4. W turnieju zagwarantowane są 2miejsca dla zespołów z zewnątrz oraz 10 miejsc zarezerwowanych dla przedstawicieli następujących uczelni (po jednej drużynie na uczelnię):

- Akademia Ekonomiczna im. Karola Adamieckiego w Katowicach,
- Akademia Muzyczna im. Karola Szymanowskiego w Katowicach,
- Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach,
- Politechnika Śląska,
- Uniwersytet Śląski w Katowicach,
- Wyższa Szkoła Bankowości i Finansów,
- Wyższa Szkoła Mechatroniki,
- Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach,
- Wyższa Szkoła Zarządzania Marketingowego i Języków Obcych w Katowicach,
- Śląski Uniwersytet Medyczny w Katowicach

2.5. W przypadku nie zgłoszenia się drużyny z powyższej listy, miejsce danej uczelni zostanie rozlosowane wśród drużyn z listy rezerwowych.

2.6. Zespół reprezentujący daną uczelnię musi składać się min. z 4 graczy z tej uczelni.

2.7. Za drużynę zewnętrzną, uważa się drużyny ze składem mieszanym (przedstawiciele różnych uczelni) lub drużyn uczelni z poza wymienionej listy. Dopuszcza się również drużyny złożone z graczy szkół średnich (min. wiek uczestnika 17 lat).

2.9. W przypadku zgłoszenia się dwóch lub więcej drużyn z jednej uczelni, zostanie przeprowadzone losowanie reprezentanta danej uczelni. W trybie losowania zostaną również wyłonione drużyny zewnętrzne.

2.10. Zgłoszenia drużyn będą przyjmowane do 13.05.2009 roku pod adresem email: bartosz.badowski@wsti.pl.

2.11. Informacja o drużynach zakwalifikowanych do turnieju pojawi się 15.05.2009 na stronie www.juwenaliaslaskie.pl.

3. Rozgrywka

3.1. Mecze odbywają się na serwerze lokalnym, w pięcioosobowych składach.

3.2. Dozwolone jest podłączenie tylko i wyłącznie własnych: myszek PS/2 / USB, klawiatur PS/2 / USB oraz słuchawek i mikrofonu, ale tylko za wiedzą, zgodą i przy pomocy Prowadzącego. Ani Prowadzący, ani Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za problemy związane z zainstalowaniem sterowników, błędnym działaniem przyniesionego sprzętu, itp.

- 3.3. Skrypty dające przewagę w grze (no recoil, bunnyhop, strzelanie z użyciem rolki, +duck z użyciem rolki, itp.) są zakazane, a ich posiadanie w configu i używanie podczas turnieju grozi dyskwalifikacją z turnieju.
- 3.4. Legalne skrypty to: szybkie kupowanie, szybkie przełączanie broni, skrypty duckjump, nagrywanie dem, say_team.
- 3.5. Zawodnicy mają max. 5 minut przed meczem na przygotowanie techniczne swojego komputera oraz rozgrzewkę. W przypadku niemożności skonfigurowania komputera, gracz gra na standardowym sprzęcie i standardowych ustawieniach.
- 3.6. W przypadku braku odpowiedniej liczby graczy w zespole (5), sędzia główny może zdecydować o przyznaniu walkovera drużynie przeciwnej.
- 3.7. W trakcie meczu zabroniona jest rozmowa między graczami w przypadku „śmierci” postaci jednego z nich.
- 3.8. Po zakończeniu rozgrywki należy pozostawić komputery na ekranie końcowym, zawierającym wynik.
- 3.9. Zabronione jest jakiegokolwiek komunikowanie się graczy z publicznością, opuszczenie stanowiska przez gracza podczas rozgrywanego meczu czy używanie niedozwolonych programów wspomagających (czytów, hacków, aimbotów).
- 3.10. Wszelkie zachowania niezgodne z poniższym regulaminem, z zasadami współżycia społecznego lub z Polskim Prawem będą karane 'Karami Dyscyplinarnymi'. W szczególności zabronione jest spożywanie alkoholu podczas turnieju oraz palenia tytoniu na terenie Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych.

4. Kary dyscyplinarne

- 4.1. Wobec graczy mogą zostać w uzasadnionych przypadkach nałożone przez Prowadzącego następujące kary dyscyplinarne:
- ostrzeżenie,
 - komenda admin_slay dla gracza,
 - odjęcie punktów drużynie,
 - wykluczenie gracza z turnieju,
 - wykluczenie drużyny z turnieju.
- 4.2. Wobec widzów mogą zostać w uzasadnionych przypadkach nałożone przez Prowadzącego następujące kary dyscyplinarne:
- ostrzeżenie,
 - wyproszenie z Turnieju.

5. Zasady rozgrywania meczów i wyłaniania zwycięzcy

- 5.1. Rozgrywka odbywa według planu:
- faza pucharowa - eliminacje 12 drużyn tworzy 6 par, do następnej rundy przechodzą zwycięzcy,
 - faza pucharowa - półfinał 6 drużyn tworzy 3 pary, do następnej rundy przechodzą zwycięzcy,
 - faza grupowa – 3 drużyny tworzące grupę finałową.
- 5.2. W grupie finałowej rozgrywki odbywają się na zasadzie „każdy z każdym”. Po połowie meczu następuje zmiana stron oraz 3 minutowa przerwa.
- 5.3. Turniej odbywa się w systemie 2x10.
- 5.4. Runda trwa maksymalnie 1.30 (minuta i 30 sekund)
- 5.5. O wyborze strony początkowej decyduje rzut monetą.
- 5.6. Zwycięzcą meczu zostaje ta drużyna, która wygra więcej rund.
- 5.7. Za zwycięstwo w fazie grupowej przyznawane są 2 punkty, za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.
- 5.8. O miejscu w grupie decyduje kolejno: liczba punktów, liczba wygranych rund. Jeżeli więcej niż jedna drużyna posiada taką samą liczbę punktów, decyduje bezpośredni bilans spotkań a następnie bilans rund wygranych i przegranych. W przypadku równego bilansu sędzia główny może zarządzić dogrywkę między zespołami na losowo wybranej mapie (klan, który wygra więcej rund, zdobywa mały punkt).
- 5.9. Mecze w fazie pucharowej rozgrywane są na mapach, wybranych przez liderów klanów (każda drużyna wybiera przed meczem mapę, na której chce grać dany mecz). Drużyna, która rozpoczęła pierwszą mapę w TERRORIST, drugą mapę rozpoczyna w drużynie CT.