



Regulamin Counter-Strike Global Offensive

1. Gramy systemem pucharowym (8 drużyn). Drużyna składa się z 5 zawodników + ewentualny rezerwowi, uczniów ZS nr 2 w Wieluniu.
2. Drużyna, która wygra rundę nożową wybiera stronę, po której zacznie mecz, natomiast mapy wybierane są przed każdym meczem przez kapitanów zespołów za pomocą banowania map z puli map turniejowych.
3. Cały turniej odbywa się w sali B21 na warsztatach szkolnych.
4. Etapy:
 1. I etap – ćwierćfinały - 1 mapa, 20 rund, zmiana po 10 rundach. Do 11 wygranych rund.
 2. II etap – półfinały - 1 mapa, 20 rund, zmiana po 10 rundach. Do 11 wygranych rund.
 3. III etap – finały (mecz o I i III miejsce) - 1 mapa, 30 rund, zmiana po 15 rundach. Do 16 wygranych rund.
5. Czas trwania jednej rundy ustala się na 120 sekund, freeze time – 10 sekund.
6. Wyznacza się maksymalny czas 10 minut na podpięcie i ustawienie sprzętu przez zasiadających graczy, przed rozpoczęciem gry. Przekroczenie tego czasu (z wyjątkiem przyczyn niezależnych od graczy – np. problemów sprzętowych) skutkuje dyskwalifikacją drużyny, a tym samym zwycięstwem drużyny przeciwnej.
7. W wypadku konieczności skrócenia czasu trwania turnieju, liczbę rund na danej mapie zmniejsza się do 8 (4 na stronę). W szczególnych wypadkach, gdy nie będzie to wystarczające, decyzja zostanie podjęta przez Administratora w porozumieniu z drużynami uczestniczącymi w turnieju. Jeżeli będzie duża liczba chętnych osób, może ulec zmianie również ilość drużyn, które będą mogły zapisać się na turniej.
8. Na każdym meczu obecny będzie administrator i obserwatorzy.
9. Zezwala się na podpinanie zewnętrznych nośników danych jedynie przed rozpoczęciem gry w celu skopiowania sterowników (np. do myszki) i plików konfiguracyjnych.
10. Dozwolone jest podłączenie własnych słuchawek, myszy oraz podkładki i klawiatury. Drużyna, u której jednego lub więcej graczy zostaną wykryte próby oszustwa, zostaje zdyskwalifikowana. Upomina się również o zachowanie kultury osobistej, zarówno w słowie jak i zachowaniu.
11. Zawody odbywają się w dniu 08.02.2019r. o godzinie 8⁰⁰ w sali B21. Uczestników uprasza się o przybycie najpóźniej na 10 minut przed rozpoczęciem turnieju do B21.
12. Losowanie drużyn przeprowadza się przed turniejem w obecności nauczyciela.
13. Ważniejsze cvary: mp_friendlyfire 1, mp_forcechasecam 2, mp_c4timer 40, sys_ticrate „1000”
14. Dozwolone mapy, które podlegają banowaniu przez kapitanów: de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train, de_mirage, de_overpass, de_cache. W razie remisu w etapach I-III o wygranej na każdej z map decyduje dodatkowa runda. W razie remisu w etapie III następuje dogrywka w systemie RO6 (po 3 rundy na każdej ze stron, do wygrania 4 rund).
15. Każdy uczestnik turnieju posiada taką samą konfigurację ustawień gry. Dozwolona jest jedynie zmiana ustawień myszy i klawiatury, dźwięku, ustawień celownika i obrazu.
16. Regulamin w dniu turnieju może ulec drobnym zmianom. Sprawy nie wymienione w regulaminie rozstrzyga Administrator.
17. Rekrutacja odbywa się za pomocą dziennika librus, listę drużyny należy wysłać w prywatnej wiadomości do Pana Mirosława Kamińskiego z . Czas zgłoszenia będzie miał wpływ na to, które drużyny się zakwalifikują do turnieju, czym prędzej zgłoszenie zostanie wysłane, tym większe szanse na dostanie się do turnieju.

Prowadzący \ Administratorzy:

Organizatorzy: mgr inż. Mirosław Kamiński, mgr inż. Robert Olejnik