

# REGULAMIN

## CS:GO Game Fest

### Parametry, regulamin i zasady turnieju "CSGO Game Fest"

Organizatorzy: Arena 27

Gra: Counter-Strike: Global Offensive

Lista map turnieju:

1. de\_mirage
2. de\_ancient
3. de\_inferno
4. de\_overpass
5. de\_anubis
6. de\_vertigo
7. de\_nuke

Pełna nazwa turnieju: CSGO Wrocław open CUP

System rozgrywek: Single Elimination/Double Elimination (Wszystko zależy od liczby drużyn)

Typ rozgrywek: Kwalifikacje Online(Single Elimination) + finały LAN (Double Elimination)

Rozgrywki stacjonarnie w centrum handlowym Wroclavia

Rejestracja i data rozgrywek:

Online: 3-4.09.2023

LAN: 8-9.09.2023

## Regulamin:

### Podstawowe postanowienia

1. "CSGO Wrocław open CUP" - to turniej e-sportowy.
2. Organizatorem turnieju jest Valkea Media S.A., ul. J. Ficowskiego 15, 01-747 WARSZAWA, REGON: 016319485, NIP: 5252177350, KRS 0000291933
3. Zarządzanie turniejem jest przeprowadzane przez administrację Arena 27, której skład obejmuje głównych organizatorów, sędziów i asystentów.
4. Turniej jest regulowany przez poniższy zbiór przepisów i zasad, które ustanawiają jednolity porządek rozgrywania zawodów i są one obowiązkowe dla wszystkich uczestników.
5. Jakikolwiek kwestie niewymienione w regulaminie są interpretowane przez sędziów i mogą ulec zmianie w trakcie trwania zawodów.
6. Wszystkie informacje potrzebne dla graczy są umieszczane na oficjalnych mediach informacyjnych Arena 27 i ich partnerów.
7. Informacje umieszczone na oficjalnych zasobach informacyjnych są uważane za dostarczone uczestnikom turnieju po ich opublikowaniu.
8. Nieznajomość któregoś punktu regulaminu lub zasad przedstawionych w tym dokumencie nie zwalnia z otrzymania ostrzeżenia lub kary za ich naruszenie.

### PRZEBIEG KONKURSU

Losowanie – Losowanie odbywa się za pomocą generatora liczb losowych. Uczestnicy zostaną rozstawieni w odpowiedniej ilości grup w momencie zatwierdzenia wszystkich graczy – poprzez formularz i przelew.

Rozgrywki podzielone są na 2 etapy po 2 dni.

Etap pierwszy - **FAZA ELIMINACJI (ONLINE NA FACEIT.COM)**.

Etap drugi - **FAZA WALKI (LAN WROCLAVIA)**.

==

### **ETAP 1 - FAZA ELIMINACJI**

**Rozgrywki będą trwały 1 dzień w systemie Single Elimination 03.09.2023**

Na koniec rozgrywek danego etapu cztery najlepsze drużyny kwalifikują się do etapu drugiego - **FAZY WALKI**

Finalnie do następnego etapu przechodzą 8 drużyn. 4 najlepsze drużyny z **FAZY ELIMINACJI** i TOP 4 Drużyny z Turnieju **CS:GO WROCLAW OPEN CUP**

### **ETAP 2 - FAZY WALKI**

**Rozgrywki będą trwały 2 dni w systemie Single Elimination od 08.09 do 09.09.2023**

#### **DAY 1 08.09.2023**

**Pierwsze drużyny muszą przyjść za co najmniej 30 minut wcześniej.**

Mecz pierwszy - 14:00

Drugi mecz - 15:35

Trzeci mecz - 17:10

Czwarty mecz - 18:45

#### **DAY 2 09.09.2023**

**Pierwsze drużyny muszą przyjść za 30 minut wcześniej co najmniej.**

Piąty mecz - 12:00

Szósty mecz - 13:35

Siódmy mecz ( 3 miejsce ) - 16:20

Ósmy mecz ( finał ) - 18:00

### **Sędziowanie**

1. Sędzia - gwarant przestrzegania zasad i uczciwego przeprowadzenia zawodów.
2. Składający wniosek - osoba, która w zgłaszając się do Sędziego żąda rozstrzygnięcia sytuacji spornej, informuje o naruszeniu zasad lub jest oficjalnym przedstawicielem jednej z drużyn biorących udział w zawodach.
3. Przeprowadzenie zawodów, przestrzeganie zasad i regulaminu, jest realizowane przez Sędziego turnieju.

4. Przy każdym zgłoszeniu do Sędziego turnieju (z pretensjami lub z prośbą o sprawdzenie przestrzegania zasad itp.), zgadzasz się, że zapoznałeś się z poniższą listą zasad.
5. Jakiegolwiek sytuacje między drużynami rozstrzyga Sędzia turnieju.
6. W przypadku, gdy Składający wniosek nie jest zapoznany z regulaminem i zasadami przy zgłoszeniu do Sędziego turnieju, jego zgłoszenie uważa się za nieważne.
7. W przypadku zgłoszenia do Sędziego turnieju, Składający wniosek powinien jasno odwołać się do jednego z punktów regulaminu lub zasad turnieju, jeśli zgłoszenie nie dotyczy regulaminu i zasad, powinno to być konstruktywne pytanie, aby szybko rozwiązać problem.
8. Wszelkie sytuacje sporne rozstrzyga Sędzia według własnego uznania.
9. Wszelkie decyzje Sędziego dotyczące zasad są sytuacyjne i mogą być interpretowane dla każdej sytuacji gry z osobliwościami.

## Udział

Uczestnicy:

1. Uczestnik - osoba, która zarejestrowała się i potwierdziła udział w turnieju lub jest graczem zarejestrowanej w turnieju drużyny.
2. Uczestnik zobowiązuje się zapoznać z regulaminem i listą zasad przed udziałem w zawodach.
3. Uczestnik zobowiązuje się przestrzegać zasad i regulaminu turnieju, w przeciwnym razie mogą być nałożone sankcje.

## Zespoły

1. Do udziału w turnieju dopuszcza się drużynę składającą się z 5 (pięciu) osób podstawowego składu.
2. Podczas formowania zespołu konieczne jest wyznaczenie kapitana drużyny, który będzie adresatem wezwań administracji lub sędziego turnieju do zespołu.
3. Kapitan zobowiązuje się do informowania zespołu o zmianach w regulaminie i/lub zasadach turnieju.
4. Kapitan ponosi pełną odpowiedzialność za zachowanie i działania swojego zespołu podczas meczów turnieju.
5. Do udziału w turnieju dopuszcza się drużyny, które wcześniej przeszły proces rejestracji.

## Rejestracja

1. Zespół uważa się za zarejestrowany po wysłaniu odpowiedniego formularza rejestracyjnego na turniej.
2. Rejestracja będzie przeprowadzana w okresie wskazanym na plakatach i/lub oficjalnych ogłoszeniach na oficjalnych informacyjnych mediach Arena 27.
3. Dla każdego oddzielnego turnieju warunki rejestracji mogą ulec zmianie.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany okresu rejestracji, wczesnego zakończenia rejestracji, jeśli jest to konieczne (przekroczono limit podstawowych i rezerwowych zespołów).
5. Podczas rejestracji przedstawiciel zespołu zobowiązuje się do podania wiarygodnych informacji o składzie zespołu, zawodnikach, a także odpowiada za zapoznanie swojego zespołu z regulaminem i zasadami turnieju.
6. Podanie fałszywych informacji jest podstawą do odmowy przyjęcia zgłoszenia do udziału w zawodach.
7. Zespoły uczestniczące automatycznie zgadzają się na wszystkie przedstawione zasady turnieju. Wszelkie kwestie dotyczące sytuacji nieuwzględnionych w regulaminie będą rozstrzygane przez Sędziego na jego uznaniu.

## System organizacji zawodów

1. Turniej jest organizowany według systemu Single Elimination
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu organizacji lub jakiegokolwiek jego części, jeśli jest to konieczne.
3. Lista uczestników jest tworzona przez wcześniejszą rejestrację.
4. Utworzenie siatki turniejowej odbywa się kilka dni przed rozpoczęciem meczów turniejowych i tylko wtedy, gdy rejestracja zostanie oficjalnie zakończona.
5. Organizator ma prawo do zmiany terminów tworzenia siatki turniejowej.
6. Schemat tworzenia siatki turniejowej odbywa się zgodnie z zasadą Single Elimination na platformie online do generowania siatek turniejowych [challonge.com](http://challonge.com).
7. Grupy lub pary drużyn są tworzone "losowo".
8. Mecze eliminacji są prowadzone w systemie BO1 (do jednej przegranej).
9. Mecz finałowy jest rozgrywany w systemie BO1 lub BO3 (w zależności od ram czasowych turnieju).
10. Wpisowe:  
brak wpisowego
11. Zasady:
  - a. Nicki graczy i nazwy drużyn
  - b. Nicki graczy muszą surowo przestrzegać cenzury i nie mogą zawierać obraźliwych wypowiedzi skierowanych do sędziego turnieju, organizatorów, sponsorów lub jakichkolwiek innych obiektów i podmiotów. W przeciwnym razie gracz może zostać ukarany.
  - c. Nazwy drużyn muszą surowo przestrzegać cenzury i nie mogą zawierać obraźliwych wypowiedzi skierowanych do sędziego turnieju, organizatorów, sponsorów lub jakichkolwiek innych obiektów i podmiotów. W przeciwnym razie drużyna może zostać ukarana, co może prowadzić do dyskwalifikacji z turnieju.
  - d. Wszystkie drużyny w grze muszą być podpisane. Nazwy (pełne lub skrócone) muszą odpowiadać zadeklarowanym.
  - e. Wszystkie nicki graczy w grze muszą odpowiadać tym, które zostały zadeklarowane w formularzu rejestracyjnym.

## Postępowanie z urządzeniami

1. Każdy uczestnik ponosi odpowiedzialność za zachowanie integralności sprzętu, który jest używany do przeprowadzenia zawodów podczas meczu jego drużyny.
2. Surowo zabronione jest podłączanie, odłączanie, zmienianie lub konfigurowanie sprzętu bez zgody asystenta turnieju lub organizatora.

3. Zabronione jest podłączanie jakichkolwiek zewnętrznych urządzeń wejścia-wyjścia do sprzętu bez zgody asystenta.
4. Jeśli przed meczem gracz wykryje awarię techniczną, która wystąpiła bez jego udziału, powinien natychmiast powiadomić organizatorów lub asystenta o problemie.
5. Jeśli awaria techniczna wystąpiła po korzystaniu z technologii przez gracza, powinien on poinformować o tym organizatora lub asystentów, po czym zostanie ustalona przyczyna awarii i wyjaśnione wszystkie niuanse.
6. Przeprowadzanie meczów:  
Serwery do przeprowadzania meczów  
Serwery online Faceit.com lub własne serwery od organizatorów
7. Komunikacja:
  - a. Wszelkie kwestie organizacyjne oraz sporne rozstrzygane są z Sędzią turnieju.
  - b. Z strony drużyny komunikację w sprawie przeprowadzenia meczów oraz sytuacji spornych prowadzi wyłącznie kapitan lub menedżer drużyny.
  - c. Opis problemu powinien być konstruktywny, z przedstawieniem dowodów naruszeń, w zależności od samego problemu.
  - d. Do komunikacji między graczami w drużynie należy używać Discorda, obowiązkowo na serwerze - <https://discord.gg/7exdXQZvpZ>
  - e. Nick gracza w grze musi być zgodny z nickiem na Discord.
8. Wybór stron:
  - a. Wybór strony (Terrorysty lub Kontrterrorysty) dokonywany jest na podstawie wyników nożowego rundy.
9. Zasady gry:
  - a. Przed rozpoczęciem meczu drużyny mają czas na rozgrzewkę (5 minut), w zależności od ograniczeń czasowych turnieju.
  - b. Po wybraniu strony zaczyna się mecz.
  - c. Jeśli z różnych przyczyn drużyna nie może rozpocząć meczu w ciągu 10 minut od czasu rozpoczęcia meczu, otrzymuje ona porażkę techniczną.

## Postępowanie podczas meczów

1. Podczas rozgrywania meczów każdy zawodnik powinien zachowywać się adekwatnie.
2. Surowo zabronione jest uczestniczenie w meczach pod wpływem alkoholu lub narkotyków.
3. Kapitan drużyny odpowiada za zachowanie każdego zawodnika swojej drużyny podczas trwania meczu.
4. Nieobecność drużyny na meczu, techniczna porażka:
  - a. W przypadku nieobecności jednej z drużyn na początku meczu przez 15 minut, drużyna zostaje zdyskwalifikowana z turnieju. Z wyjątkiem przypadków opóźnień równoległych meczów turnieju, kiedy drużyna powiadomiła o opóźnieniu przeciwników i sędziów.
  - b. Drużyna nie może rozpocząć meczu bez jednego lub więcej zawodników. Drużynie przysługuje 15 minut na poszukiwanie nieobecnego zawodnika, jeśli zawodnik się nie pojawi, drużyna otrzymuje techniczną porażkę.
  - c. W niektórych przypadkach możliwe są wyjątki, Sędzia i Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany limitu czasu na przerwy techniczne, jeśli jest to krytyczna potrzeba.
  - d. Drużyna powinna wcześniej powiadomić Organizatorów lub Sędziego turnieju o opóźnieniu w przybyciu na mecz.
5. Przerwy techniczne:
  - a. Przerwy w grze są dozwolone. Wciśnięcie pauzy jest dozwolone tylko za zgodą drużyny przeciwnej.

- b. Całkowity czas przerw w grze wynosi 4, po 2 na stronę (po 1 minucie). Jeśli czas minął, należy poinformować przeciwników, aby kontynuowali grę (bez zbędnego agresywnego zachowania, wyjaśniając sytuację) lub skontaktować się z Sędzią turnieju w celu rozwiązania sytuacji.
6. Określenie zwycięzcy:
- a. Czas trwania gry - do określenia zwycięzcy.
  - b. Zwycięzcą gry jest drużyna, która po zakończeniu gry zdobędzie 16 punktów lub wygra w dodatkowych rundach

### **Ogłoszenia, potwierdzenie i odwołanie wyników**

1. Po zakończeniu meczu kapitanowie obu drużyn są zobowiązani powiadomić organizatora o wyniku meczu w celu wprowadzenia go do tabeli turniejowej.
2. W przypadku gdy drużyny nie powiadomiły o wynikach, Sędzia turnieju wprowadza wyniki na podstawie obserwacji gry i/lub zgodnie z wynikiem zgłoszonym przez gracza/graczy jednej z drużyn.
3. W przypadku gdy drużyna, która przegrała, jest pewna naruszenia przez przeciwników zasad, ma prawo złożyć protest.
4. Protest jest składany wraz z uzasadnieniem (naruszenie zasad, nieszczerza gra). Protest zostanie rozpatrzony w ciągu 5 minut i kapitan drużyny, która złożyła protest, zostanie powiadomiony o wyniku.
5. Jeśli drużyny zgadzają się z wynikiem podanym w tabeli turniejowej lub w ciągu 15 minut od ogłoszenia wyników żadna ze stron nie złożyła protestu, wyniki uważa się za potwierdzone i nie podlegają edycji lub zmianie.
6. Zastępstwo graczy
7. Zastępstwo graczy w trakcie jednego meczu jest zabronione, z wyjątkiem uzasadnionej przyczyny.
8. W trakcie jednego turnieju lub kwalifikacji drużyna ma prawo dokonać jednej pełnej zmiany gracza, ale pod warunkiem, że gracz był zarejestrowany jako zastępstwo przed rozpoczęciem turnieju.
9. Aby dokonać zmiany gracza, drużyna musi powiadomić Organizatora lub Sędziego turnieju 30 minut przed rozpoczęciem meczu, po czym zostanie podjęta decyzja o dopuszczeniu takiej zmiany.

### **Naruszenie zasad, sankcje, zakazy**

1. Odmowa rejestracji
  - a. Drużyna może zostać odmówiona rejestracji, jeśli jeden z jej graczy nie spełnia warunków udziału w turnieju.
  - b. Drużyna może zostać odmówiona rejestracji, jeśli naruszyła którykolwiek z punktów regulaminu lub zasad przed rozpoczęciem oficjalnych meczów.
  - c. Drużyna może zostać odmówiona rejestracji, jeśli formularz rejestracyjny nie został wypełniony w całości lub informacje w nim nie odpowiadają rzeczywistości.
2. Nie dopuszczenie do meczu
  - a. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli chociaż jeden z graczy znajduje się w niewłaściwym stanie lub łamie zasady i/lub regulamin turnieju.
  - b. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli nie jest w pełnym składzie lub częściowo nieobecna w momencie rozpoczęcia meczu.
  - c. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli czas na stawiennictwo na mecz został wyczerpany lub drużyna spóźniła się na wyznaczony w harmonogramie termin i czas przeprowadzenia meczu.
3. Zakazane czynności w grze i dyskwalifikacja

Następujące czynności są surowo zabronione podczas gry i mogą prowadzić do dyskwalifikacji drużyny:

- a. Używanie skryptów.
- b. Używanie błędów i/lub pomyłek gry.
- c. "Uzyskanie informacji o przebiegu gry", co może dać przewagę w meczu.
- d. Używanie zabronionych programów, co od razu stanowi podstawę do dyskwalifikacji drużyny.

Gracz i/lub drużyna mogą otrzymać dyskwalifikację zgodnie z decyzją sędziego turnieju za następujące czyny:

- e. Odmowa wykonania instrukcji sędziego turnieju.
  - f. Zaprzeczenie graczom lub sędziemu, jeśli żądają od gracza przestrzegania zasad turnieju.
  - g. Obelgi wobec przeciwników lub jakiegokolwiek obraźliwe, niecenzuralne lub rasistowskie wypowiedzi, w kierunku graczy swojej drużyny i innych uczestników turnieju, sędziów, komentatorów, organizatorów itp.
  - h. Niesportowe zachowanie (na przykład sabotowanie meczów).
  - i. Wprowadzenie w błąd lub oszustwo sędziego.
4. W niektórych przypadkach nieobecność na meczu może również być podstawą do dyskwalifikacji drużyny.
  5. Naruszenie jakiegokolwiek zasady lub nieprzestrzeganie regulaminu turnieju jest podstawą do ostrzeżenia drużyny naruszającej i/lub graczy tej drużyny, a w przypadku powtórnego naruszenia lub zuchwałego nieprzestrzegania wskazówek sędziego turnieju, drużyna może zostać zdyskwalifikowana z turnieju.

## **Nagrody**

10 000 zł do wrocławii!

Regulamin może być zmieniony lub uzupełniony na wniosek głównego sędziego lub organizatorów turnieju. Arena 27 nie ponosi odpowiedzialności w przypadku wystąpienia siły wyższej i zastrzega sobie prawo do odmowy zwrotu pieniędzy w przypadku przeniesienia turnieju.