

REGULAMIN

BEST GAMING ARENA 2017

Turniej Counter Strike: Global Offensive

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gdańsk, z siedzibą przy ul. Siedlickiej 4/203, 80-222 Gdańsk.
2. Finał turnieju odbywa się w dniach 20-21.12.2017 na dziedzińcu im. D. G. Fahrenheita w Gmachu Głównym Politechniki Gdańskiej.
3. Turniej odbywać się będzie zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora, po wcześniejszym jego przedstawieniu.

§ 2

WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Warunkami uczestnictwa w Turnieju jest zapisanie się na Turniej poprzez stronę internetową www.best.gdansk.pl/bga/, zaakceptowanie postanowień Regulaminu Turnieju oraz niniejszego regulaminu Turnieju Counter Strike: Global Offensive.
2. W Turnieju finałowym wystąpi 8 najlepszych zespołów wyłonionych podczas eliminacji online.
3. Drużyna składa się z pięciu zawodników, z czego przynajmniej trzech jej członków musi być studentami Politechniki Gdańskiej i posiadać ważną legitymację studencką. Dopuszcza się przy tym start drużyny, w której najwyżej dwie osoby nie posiadają statusu studenta. Drużyna może zgłosić również gracza rezerwowego, ale musi on być także studentem Politechniki Gdańskiej.
4. Każdy uczestnik musi posiadać własne, pełne konto na steam wraz z dodaną grą Counter Strike: Global Offensive.
5. Zapisy do Turnieju odbędą się w terminie 10.10.2017 – 20.10.2017 r. Liczba miejsc jest ograniczona do 64.
6. Eliminacje online odbędą się najpóźniej w terminie 13.11.2017 - 10.12.2017.
7. Ustawienia gry podczas eliminacji mogą się różnić od ustawień podczas turnieju finałowego.
8. Po zakończeniu eliminacji online tworzona jest lista rezerwowa drużyn finałowych.
9. Finaliści mają obowiązek stawić się w dniu Turnieju o godzinie podanej przez Organizatora w punkcie rejestracyjnym. W przypadku nieobecności któregośkolwiek z graczy na miejsce drużyny zostaje wpisana pierwsza z listy rezerwowej.

§ 3
ORGANIZACJA ELIMINACJI ONLINE

Przebieg Eliminacji

1. Eliminacje odbędą się najpóźniej w dniach 13.11.2017 – 10.12.2017.
2. **Eliminacje składają się z dwóch etapów:**
 - **fazy grupowej** (drużyny są przydzielane do poszczególnych grup w drodze losowania),
 - **fazy półfinałowej.**
3. Po zapisach zostanie ogłoszony terminarz rozgrywek, gdzie wstępnie będą podane możliwe terminy rozegrania meczów między przydzielonymi do siebie drużynami.
4. O dokładnej dacie i godzinie rozegrania meczu decydują kapitanowie drużyn w porozumieniu z Organizatorem.
5. Na konta mailowe kapitanów zostaną wysłane kontakty do pozostałych drużyn w grupie.
6. Mecz rozgrywany jest na serwerze jednej z drużyn lub na serwerze zapewnionym przez Organizatora.
7. Każda z drużyn ma obowiązek nagrania dema, aby nie było spornych sytuacji odnośnie oszukiwania podczas gry. W przypadku, gdy drużyna nie nagra dema, karana będzie walkowerem.
8. Po zakończeniu meczu, kapitan drużyny zwycięskiej wysyła zdjęcie ze zrzutem ekranu, na wskazany przez Organizatora czat/mail w linku u góry, który będzie potwierdzał wygraną.
9. **Faza grupowa eliminacji:**
 - drużyny zostaną podzielone na 8 grup po 3 lub 4 drużyny,
 - drużyny rozgrywają mecze na zasadzie „każdy z każdym”,
 - mecze rozgrywane są w systemie best of 1, mapa jest wybierana na zasadzie banowania przez kapitanów drużyn.
10. Miejsca w grupie ustalane są na podstawie ilości zdobytych punktów według zasad:
 - za zwycięstwo w meczu/ wygrana przez walkower 3 pkt,
 - za przegraną w meczu 0 pkt,
 - za walkower -1 pkt.
11. W przypadku meczu remisowego przeprowadzona zostanie dogrywka, której celem będzie wyłonienie zwycięzcy.
12. Z każdej grupy do fazy półfinałowej eliminacji przechodzą 2 drużyny z największą liczbą punktów. W przypadku takiej samej liczby punktów u dwóch drużyn, pod uwagę będzie brany wynik ich meczu bezpośredniego.

13. Faza półfinałowa eliminacji:

- na tym etapie drużyny, które przegrają swoje mecze odpadają z Turnieju,
- 16 drużyn wyłonionych z poprzedniego etapu zostaje losowo przydzielone w pary (drużyny z 1. miejsc zagrają z drużynami z 2. miejsc),
- rozegranych jest 8 meczów w systemie best of 3, mapa jest wybierana drogą eliminacji,
- zwycięskie drużyny wchodzi do turnieju finałowego BGA 2017.

§ 4

ORGANIZACJA FINAŁÓW TURNIEJU

1. Turniej finałowy odbywa się na komputerach PC, zapewnionych przez organizatora Turnieju, na dziedzińcu im. Fahrenhaita w Gmachu Głównym Politechniki Gdańskiej.

2. Finały będą się składać z dwóch etapów:

- fazy grupowej,
- fazy pucharowej.

2. Udział w turnieju finałowym bierze 8 najlepszych drużyn wyłonionych w fazie pucharowej eliminacji do Turnieju.

3. Faza grupowa finałów:

- finaliści zostaną podzieleni na 2 grupy po 4 drużyny,
- z każdej grupy do fazy pucharowej awansują dwa najlepsze zespoły,
- mecze w tej fazie Turnieju będą rozgrywane w systemie best of 1, mapa będzie wybierana drogą eliminacji przez kapitanów drużyn.

4. Faza pucharowa finałów:

- mecze w tej fazie rozgrywane będą w systemie best of 3 (za wyjątkiem meczu o 3. miejsce!), każdy zespół wybiera po jednej swojej mapie, trzecia mapa wybierana jest drogą eliminacji,
- w finale Turnieju zagrają ze sobą dwie najlepsze drużyny z fazy pucharowej, mecz ten rozgrywany będzie na tych samych zasadach co półfinały,
- zespoły, które przegrają w półfinale fazy pucharowej zmierzą się ze sobą w meczu o trzecie miejsce, rozgrywanym w systemie best of 1.

5. Mecze rozgrywają się w godzinach podanych przez Organizatora w harmonogramie Turnieju. W przypadku niestawienia się na mecz obowiązuje tzw. „walkover” - drużyna, która się nie stawiała przegrywa mecz.

§ 5

ZASADY MECZU

1. Fazy grupowe (zarówno eliminacje jak i finały):

- system bo1 (best of 1)

- mr15
 - mapa wybierana drogą eliminacji
 - czas rundy mp_roundtime 1.75 (1:45 min)
 - domyślnie mp_fadetoblack 1, po zgodzie obu drużyn możliwość zmiany na 0
 - pozostałe ustawienia serwera config ESL 5vs5
2. Faza półfinałowa eliminacji:
- system bo3 (best of 3)
 - mr15
 - mapa wybierana drogą eliminacji
 - przy wyniku 1-1, trzecia mapa jest wybierana przez kapitanów zespołów
 - czas rundy mp_roundtime 1.75 (1:45 min)
 - domyślnie mp_fadetoblack 1, po zgodzie obu drużyn możliwość zmiany na 0
 - pozostałe ustawienia serwera config ESL 5vs5
3. Faza pucharowa finałów:
- system bo3 (best of 3), za wyjątkiem meczu o 3. miejsce (w nim bo1)
 - mr15
 - każdy zespół wybiera po jednej swojej mapie, trzecia mapa wybierana jest drogą eliminacji
 - przy wyniku 1-1, trzecia mapa jest wybierana przez kapitanów zespołów
 - czas rundy mp_roundtime 1.75 (1:45 min)
 - domyślnie mp_fadetoblack 1, po zgodzie obu drużyn możliwość zmiany na 0
 - pozostałe ustawienia serwera config ESL 5vs5
4. Mapy na których rozgrywany jest turniej:
- de_inferno
 - de_overpass
 - de_cobblestone
 - de_dust2
 - de_cache
 - de_mirage
 - de_train

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Podczas trwania Turnieju obowiązują wszystkie zasady zawarte w Ogólnym Regulaminie Turnieju.

2. W przypadku sporów pomiędzy graczami stroną rozstrzygającą jest Organizator Turnieju.

3. Jakikolwiek akt oszustwa, bądź próby oszustwa, w tym:

- celowe rozłączanie się,
- oczywiste pozwolenie przeciwnikowi wygrania meczu,
- niesportowe zachowanie lub ogólnie kłopotliwe (np. krzyk, wyśmiewanie, obrażanie na czacie),
- używanie błędów gry,

są surowo zabronione i grożą dyskwalifikacją z Turnieju.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu Turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

5. **Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.**

Sędzia główny Turnieju:
Marcin Roszak