



“HeadShot 2016 Winter”
Turniej gry CS GO 2on2

REGULAMIN

1. Informacje o Turnieju i warunki uczestnictwa

- 1.1 Nazwa turnieju: „HeadShot 2016 Winter”
- 1.2 Data przyjmowania zgłoszeń: **do 08.02.2016 r.**
- 1.3 Data ogłoszenia terminarza rozgrywek i drabinki turniejowej: **do 15.02.2015**
- 1.4 Rozgrywki odbędą się w dniach **22 – 25 luty, w godz. 11:00–16:00**
- 1.5 Miejsce turnieju: Miejski Klub „Maczki” w Sosnowcu
- 1.6 Oficjalna strona turnieju znajduje się pod adresem: www.klubmaczki.pl
- 1.7 Gra odbywa się na kontach Steam klubowych, nie wymagane jest posiadanie własnego.
- 1.8 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany dat rozgrywek, oraz do wydłużenia czasu trwania turnieju w sytuacjach gdy zaistnieją nieprzewidziane okoliczności które wymagają takich zmian.

2. Drużyny i rejestracja

- 2.1 Zgłaszana drużyna musi liczyć 2 osoby. Można zgłosić 3 osobę, jako zawodnika rezerwowego.
- 2.2 Każda drużyna wytypuje kapitana, który będzie łącznikiem pomiędzy drużyną a organizatorem.
- 2.3 Zgłoszenia drużyny dokonuje kapitan, podając **nazwę drużyny, imiona, nazwiska i wiek każdego gracza z drużyny oraz swój e-mail i nr. telefonu komórkowego.**
- 2.4 Zgłoszenia można dokonać mailowo na adres mkmgaming@klubmaczki.pl lub bezpośrednio w Klubie.
- 2.5 Składu drużyny nie można zmienić podczas turnieju.

3. Struktura turnieju

- 3.1. Maksymalna ilość drużyn w turnieju wynosi 16.

3.2 W przypadku zgłoszenia się większej liczby drużyn, drużyny nadmiarowe trafiają na listę rezerwową. Drużyny z listy rezerwowej mogą zostać zaproszone do udziału w turnieju w przypadku rezygnacji z uczestnictwa którejs z wcześniej wpisanych drużyn. Informacja o tym zostanie wysłana do kapitana rezerwowej drużyny.

3.3 System turniejowy, tryb rozgrywek oraz dokładne terminy meczy zostaną ogłoszone do 15.02.2016 na stronie www.klubmaczki.pl oraz mailowo do kapitanów drużyn.

3.4 **Drabinka turniejowa będzie prowadzona poprzez system turniejowy BinaryBeast.** System ustala kolejność, dokonuje losowań i zlicza wyniki, które są prawomocne. Jednakże w sytuacjach spornych Sędzia może zakwestionować wynik systemu i dokonać korekty wyniku.

3.5 Kolejność meczy według ustalonej w drabince kolejności. **Nie ma możliwości zmiany kolejności rozgrywanych meczy.**

3.6 Organizator zastrzega sobie prawo do nieznaczących zmian w systemie rozgrywek podczas trwania turnieju.

3.7 Wszelkie zastrzeżenia podczas trwania turnieju należy natychmiast kierować do obsługi lub sędziego.

3.8 Na podium trafiają 3 drużyny (1, 2, 3 miejsce w turnieju). **Gracze tych drużyn otrzymują medale oraz inne nagrody w ilości 3 komplety dla każdej z tych drużyn.** Gracze zgłoszeni jako rezerwowi, nie otrzymują medali i nagród.

4. Mecze

4.1 Mecze rozgrywane są na komputerach klubowych i kontach Steam klubowych, za pośrednictwem serwera zewnętrznego.

4.2 Obowiązującym trybem jest Mecz Turniejowy.

4.3. O wyborze strony decyduje pierwsza runda- nożowa.

4.4. Wybór map będzie się odbywał metodą odrzucania z puli 5 map.

4.5 W przypadku nie stawienia się dwuosobowej drużyny, zwycięstwo otrzymuje drużyna przeciwna. **Dopuszcza się 10-15 minut spóźnienia. Jeśli po tym czasie drużyna nie jest gotowa do gry, mecz uznawany jest jako walkover** i wygrywa drużyna, której członkowie są obecni przy stanowiskach.

4.6 Każda z drużyn podczas jednego meczu, może wykonać **2 pauzy**. Każda pauza może trwać maksymalnie 6 minut.

4.7 Wszystkie sprawy kierowane do organizatorów będzie można załatwiać pomiędzy meczami.

5. Zabronione działania

5.1. Zastraszanie innych graczy i drużyn.

5.2. Utrudnianie gry innym drużynom.

5.3. Celowe przegrywanie meczu.

5.4. Niesportowe zachowanie i wulgarny język.

5.5 Nieodpowiednie zachowanie będzie karane przez organizatora dyskwalifikacją.

6. Stanowiska komputerowe i dodatkowe oprogramowanie

6.1 Turniej będzie się odbywał na komputerach pracowni Miejskiego Klubu „Maczki”, na serwerze zewnętrznym. Wszystkie parametry techniczne będą podane na stronie www turnieju.

6.2 Do stanowisk siadamy bez jedzenia i napojów, z czystymi rękoma.

6.3 **Do strefy stanowisk podchodzą tylko i wyłącznie uczestnicy turnieju mający rozgrywać mecz w danej chwili.** W strefie kibica będzie rozmieszczony ekran, na których każdy będzie mógł obserwować aktualne mecze.

6.4 Podczas gry przy stanowiskach są tylko grający gracze oraz osoby obsługujące turniej. Gracz rezerwowi nie może przebywać w strefie graczy podczas gry swojej drużyny.

6.5 Instalacja dodatkowego oprogramowania (np. sterowniki myszy, klawiatury, programy komunikacyjne) jest możliwa:

- w dniu rozgrywek, minimum 30 minut przed rozpoczęciem pierwszego meczu
- w dowolnym czasie przed rozpoczęciem turnieju

6.6 Zawodnicy mogą podłączać własne myszy, klawiatury oraz słuchawki.

7. Postanowienia końcowe

7.1 Wszystkie kwestie sporne nie opisane w Regulaminie rozstrzyga Sędzia lub Organizator turnieju.

7.2 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu turnieju, jeżeli pojawiły z przyczyn losowych (np. awaria sprzętu, brak prądu) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec. O postępowaniu w takim przypadku decyduje Sędzia.

7.3 Nadesłane dane osobowe uczestników mogą być przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu wykonania obowiązków związanych z Turniejem, oraz w celach informacyjno-promocyjnych. Dane będą chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133/97, poz. 883). Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.

7.4 Wszelkie pytania i uwagi można kierować na adres mkmgaming@klubmaczki.pl

7.5 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu przed zamknięciem rejestracji lub do wcześniejszego zakończenia Turnieju, powiadamiając o tym uczestników na stronie Turnieju.

7.6 Uczestnictwo w Turnieju oznacza wyrażenie zgody na warunki Turnieju, określone w niniejszym Regulaminie.