

Regulamin Counter Strike Global Offensive

II Turniej E-sportowy

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

§1

Niniejszy regulamin określa zasady, organizację, uczestnictwo oraz przebieg I Turnieju E-sportowego Counter-Strike Global Offensive pod patronatem sekcji e-sportowej AZS Koziółki UAM.

§2

Ilekcioć w regulaminie jest mowa o organizatorze, rozumie się przez to sekcję e-sportową AZS Koziółki UAM Uczestnikach rozumie się przez to Studentów, Pracowników którzy zgłosili swój udział w turnieju Komunikator rozumie się przez to grupę Facebookową, która zostanie utworzona po zakończeniu etapu zgłoszeń. Mecz rozumie się przez to mecz na wskazanych mapach w grze między dwoma drużynami. Turniej jest formą popularyzacyjną sporty elektroniczne na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

§3

Celem turnieju jest integracja osób zainteresowanych elektroniczną formą rozgrywki Dostosowaniem się zmieniającego otoczenia akademickiego do potrzeb studentów. Promowania innowacyjnej i nowoczesnej formy rywalizacji.

§4

Do turnieju zapisać się może drużyna składająca się z 5 + 1 zawodników podstawowych. Cała drużyna musi się składać z jednego wydziału. Do wzięcia udziału w turnieju uprawnione są wszystkie osoby posiadające status studenta lub będące pracownikami Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Aby dokonać zgłoszenia do Turnieju, należy wypełnić niniejszy formularz:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfg9EoHf3zq9LtMnPH_DhkZQuAPaL4LmekLav8I7dTDym58GQ/viewform

Przyjmowanie zgłoszeń odbywa się od 28 października 2021 roku, do 18 listopada 2021 roku.

§5

Każdy uczestnik turnieju wysyłając zgłoszenie, jednocześnie wyraża zgodę na:

- Zapoznanie się z regulaminem rozgrywek.
- Przestrzegania zasad fair-play oraz dodatkowych zaleceń organizatora.
- Występowania maksymalnie w jednej drużynie uniwersyteckiej.
- Wykorzystanie wizerunku dla potrzeb niezbędnych do realizacji Turnieju

§6

Turniej odbywa się w grze Counter – Strike Global Offensive

Config: esl5on5

GOTV: dostępne

Skinny: wyłączone

Dostępne mapy: Dust2, Inferno, Vertigo, Overpass, Mirage, Nuke, Train

§7

1) Wybór składu

Zawodnicy konkretnego składu mogą korzystać wyłącznie w obrębie zawodników zgłoszonych wcześniej Organizatorowi. Zawodnicy niezapisani poprzez formularz nie mogą brać w nim udziału. O wyborze stron decyduje rozmieszczenie w drzewku turniejowym.

2) Poczekalnia

W trakcie dołączenia do drużyn Uczestnicy rozgrywek mają obowiązek sprawdzić poprawność konta gry, W sytuacji, gdy jeden z zawodników nie będzie dodany do drużyny lub będzie posiadał nieodpowiednie konto gry, należy poinformować o tym przed rozpoczęciem meczu oraz wykonać zrzut ekranu w celu przekazania informacji moderatorowi. W takiej sytuacji drużyna jest zobowiązana do zmiany zawodnika w ciągu 10 minut, w innym przypadku mecz zostaje wygrany walkowerem. W sytuacji, gdy jedna z drużyn nie poinformuje o błędnym koncie, nie będzie mogła prosić o powtórkę meczu lub walkower. Uczestnicy dołączają również do grupy meczowej której celem będzie banowanie map przed rozpoczęciem meczu. Banowanie rozpoczyna drużyna będąca wyżej w drzewku turniejowym.

3) Start meczu

Po weryfikacji kont gry zawodnicy powinni ustawić przed swoim nickiem TAG wydziału który reprezentują lub skrót nazwy drużyny zadeklarowanej w zgłoszeniu.

4) Rozłączenia

oraz pauza Każda drużyna posiada do swojej dyspozycji 10 minutową pauzę na mapę. Używanie pauzy powinno służyć wyłącznie wtedy, gdy jeden z zawodników ma problemy z połączeniem. Przerwa taktyczna nie jest brana pod uwagę przy wykorzystywaniu bonusowej pauzy. Przekroczenie lub nadużywanie regulaminowego czasu na pauzę prowadzi do walkovera na korzyść drużyny przeciwnej.

5) Zakończenie meczu

Mecz zostaje zakończony, gdy jedna z drużyn osiągnie przewagę punktową lub gdy jedna z drużyn się podda. Po meczu drużyny mają obowiązek wykonać zdjęcie potwierdzające wynik końcowy.

§8

Turniej dzieli się na 2 etapy: kwalifikacje wewnątrz wydziałowe oraz rywalizację międzywydziałową.

§9

Schemat rozgrywek

Pierwszym etapem są kwalifikacje wewnątrz wydziałowe, które rozpoczną się 29 listopada 2021 roku i potrwać do 28 marca 2022 roku, celem jest wyłonienie najlepszej drużyny z każdego wydziału Uniwersytetu imienia Adama Mickiewicza w Poznaniu. Ilość meczy w pierwszym etapie jest uzależniona od ilości zgłoszonych drużyn na konkretnym wydziale. Wszystkie mecze etapu pierwszego zostaną rozegrane off stream. Do kolejnego etapu przechodzi jeden najlepszy zespół z każdego wydziału. Format BO1 obowiązuje dla wszystkich meczów etapu pierwszego. Drugi etap rozpocznie się 4 kwietnia 2021 roku a zakończy się wielkim finałem 12 maja 2021 roku w dzień sportu UAM. Etap ten zakłada rywalizację międzywydziałową w której zmierzą się najlepsze drużyny wyłonione z kwalifikacji wewnątrz wydziałowych. Wszystkie mecze etapu drugiego będą relacjonowane na żywo na kanale Twitch.tv oraz Facebook. Format BO3 obowiązuje dla wszystkich meczów etapu drugiego.

§10

Podczas streamowanych spotkań obowiązują specjalne procedury, o których uczestnicy zostaną poinformowani przed rozpoczęciem transmisji.

§11

Nagrody dla zwycięzców zostaną podane bliżej meczu finałowego.

§12 Kontakt z organizatorem oprócz grupy facebookowej dostępnej dla uczestników turnieju, możliwy jest poprzez poniższe kanały komunikacyjne:

<https://www.facebook.com/KoziolkiUAM> - odnośnie do zapytań w kwestii rejestracji drużyn, odwołań, zmian w składzie, ewentualnych poprawek.

§13

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu. Może tego dokonać do 18 listopada 2021 roku włącznie, celem dostosowania sposobu organizacji turnieju do nagłych i nieprzewidzianych sytuacji, mogących mieć wpływ na przebieg turnieju oraz dla dokonania koniecznych poprawek formalnych.