

REGULAMIN TURNIEJU GIER KOMPUTEROWYCH KORTOWIADA 2012

I. Postanowienia ogólne.

1. Uczestnictwo w turnieju jest nieodpłatne.
2. Rejestracja drużyn na turnieje drużynowe odbywa się od dnia 7 maja od godz. 0:01 do dnia 11 maja do godz. 12:00.
3. Organizatorem 'Turnieju gier komputerowych' jest Zespół współpracujący z organizatorami Kortowiady.
4. Każdy uczestnik powinien posiadać w trakcie turnieju aktualną legitymację studencką.
5. Przystępując do rozgrywek gracz zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w ogólnym regulaminie turnieju oraz regulaminie niniejszym.
6. Osoby niestosujące się do regulaminu zostaną wykluczone z turnieju.
7. Wszelkie kwestie sporne związane z przebiegiem meczów będą rozstrzygane przez organizatora. Decyzje organizatora turnieju są nieodwołalne.
8. Przystępując do rozgrywek gracz wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie swojego wizerunku oraz materiałów sporządzonych z jego udziałem na potrzeby promocji turnieju na wszystkich nośnikach i we wszystkich mediach.
9. Wszelkie materiały sporządzone w trakcie trwania turnieju stają się wyłączną własnością organizatorów i nie mogą być wykorzystywane bez ich zgody.
10. Regulamin może ulec zmianie przed turniejem a także podczas turnieju i może zostać zmieniony tylko przez Organizatorów.
11. Podczas turnieju będzie możliwość podłączenia swojego sprzętu komputerowego w postaci myszki, klawiatury, słuchawek.
12. Gracze zobowiązani są do zachowywania zgodnego z zasadami Fair Play – niedopuszczalne jest m.in. używanie wulgaryzmów, nieprzyzwoitych gestów, aktów agresji oraz wandalizmu
13. Wszystkie zachowania zakłócające przebieg gry, włączając w to m.in. :celowe zniszczenie stanowiska gry, przerwanie dopływu zasilania oraz doprowadzenie do przerwania gry są zabronione. Skutkuje to natychmiastowym usunięciem gracza z turnieju oraz pociągnięciem do odpowiedzialności finansowej.
14. Przy stanowiskach do gier obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów oraz posiłków.
15. Każdy uczestnik turnieju zobowiązany jest do pisemnego zaakceptowania regulaminu.

II. Przebieg turnieju Counter-Strike 1.6 5vs5

1. Rozgrywki zostają przeprowadzone systemem 5vs5 (5 osób w drużynie)
2. Dopuszczalna ilość graczy to 6 zawodników
 - 5 zawodników głównych
 - 1 zawodnik rezerwowy
3. Maksymalna ilość drużyn to 16
4. Mecze drabinkowe rozgrywane są systemem BO1 (jedna mapa) MR15 (liczba rund), drabinką SE (single elimination).
5. Drużyna, która przegra mecz, odpada z turnieju.
6. W przypadku remisu (15:15) obowiązkowa jest dogrywka MR3 10.000\$ na start.

7. Mapy na których będzie rozgrywany turniej :de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train, mapy w drabince narzuca organizator.
8. Mecz finałowy rozgrywany będzie systemem BO3 , MR15, mapy losowane będą przez kapitanów drużyny.
9. O wyborze strony (TT/CT) decyduje runda nożowa.
10. Na mecz musi zjawić się 5 zawodników , inna ilość jest nie dopuszczana do gry. Wyjątkiem może być zezwolenie przeciwnej drużyny na rozegranie meczu.
11. Zmiany gracza wolno dokonać tylko w przerwie między ćwiartkami.
12. Jeżeli drużyny nie dojdą do porozumienia to gracze z osłabionym składem zostaną obciążeni walkowerem dla drużyny przeciwnej
13. Gracze mogą należeć tylko do jednej drużyny.
14. W turnieju jest całkowity zakaz używania jakichkolwiek cheat'ów - gracze, którzy nie dostosują się do tego punktu zostaną zdyskwalifikowani z turnieju.
15. Za wykorzystywanie Bugów w grze drużyna zostaje zdyskwalifikowana.
16. Podkładanie tzw. "cichej bomby" jest surowo zabronione
17. Używanie tarczy jest zabronione.
18. Bez względu na fazę turnieju każda drużyna ma po 1 pauzie na mapę - nie może ona trwać dłużej niż 5 min.
19. Pauzę można wykorzystać jedynie w trakcie trwania freeztimu bądź też po zakończeniu rundy.
20. W przypadku nie pojawienia się przeciwnej drużyny na meczu wygrywa drużyna która pojawiła się na meczu o wskazanej porze.
21. Dozwolone są tylko i wyłącznie skrypty ułatwiające kupowanie ekwipunku i broni na początku każdej z rund.
22. Dozwolone modele - CS:CZ i CS 1.6 Oraz najbardziej typowe modele High-Fps.
23. Ustawienia gracza:
 - rate 25000
 - cl_cmdrate 100
 - cl_updaterate 100
 - ex_interp 0.01
 - color depth (głębina kolorów) 32-bit
24. W przypadku zmiany tych ustawień drużyna zostaje ukarana decyzją administratora. (wo/dyskwalifikacja)

III. Przebieg turnieju Counter-Strike 1.6 DM

1. CS:DM (każdy na każdego) / czas trwania: 10 minut.
2. Mapa wybierana jest przez organizatora.
3. Gramy do końca.
4. W przypadku 2 takich samych wyników decyduje liczba śmierci. Nie ma dogrywek.
5. Strona po, której znajdują się gracze jest obojętna. Na serwerze może przebywać tylko 10 graczy.
6. Broń użyta podczas spotkania jest dowolna, wybrana z menu CS:DM

7.Z każdej grupy awansuje 2 najlepszych graczy, którzy uzyskali największą liczbę fragów, nie zważając na śmierci

IV.Przebieg turnieju FIFA12

1.System gry Best-of-One, przegrany odpada z turnieju.

2.Ustawienia meczowe

- Długość połowy: 3 minut,
- Poziom trudności: World Class
- Sterowanie (strzały, dośrodkowania, podania): Dowolne
- Włączona obrona taktyczna (nowa obrona)
- Szybkość gry: Normalna
- Poziom drużyny: Dowolny (Zakaz wyboru drużyn fikcyjnych, zespołów gwiazd (np. klasycznej XI)
- Kontuzje: On
- Spalone: On
- Kartki: On
- Wyświetlanie czasu gry/wyniku: On
- Liczba zawodników na ławce rezerwowych: 7
- Liczba zmian: 3
- Radar: 2D, 3D
- Kamera Tele
- Stadion: Dowolny
- Pogoda: Słoneczna
- Auto przełączanie zawodników: Dowolne

3.W czasie trwania eliminacji offline każdy gracz ma 3 minuty na konfigurację ustawień pada w grze.

4.Obowiązuje kategoriyczny zakaz edytowania składów drużyn dostępnych w grze. Osoby grające drużynami ze zmienionym składem zostaną usunięte z rozgrywek.

V.Przebieg turnieju League of Legends 5vs5

1.Rozgrywki zostają przeprowadzone systemem 5vs5 (5 osób w drużynie)

2.Dopuszczalna ilość graczy to 6 zawodników

- 5 zawodników głównych
- 1 zawodnik rezerwowi

3.Maksymalna ilość drużyn to 16

4.Mecze drabinkowe rozgrywane są systemem BO1 (jedna mapa), drabinką SE (single elimination).

5.Mecz finałowy i mecz o 3 miejsce rozgrywane będą systemem BO3

6.Drużyna, która przegra mecz, odpada z turnieju.

7.Mecze rozgrywane są na serwerze EU Nordic&East.

8.Mecze powinny być rozgrywane w trybie Custom, Draft's Pick, na mapie Summoner's Rift.

9.Każda drużyna ma 3 bany, podawane naprzemiennie, po jednym.

10. Gracze mogą wybierać tylko bohaterów których odblokowali lub którzy są obecnie dostępni poprzez rotacje bohaterów z minimalną ilością 16 charakterów
11. O wyborze strony (Góra / Dół) decyduje rzut monetą
12. Na mecz musi zjawić się 5 zawodników , inna ilość jest nie dopuszczana do gry. Wyjątkiem może być zezwolenie przeciwnej drużyny na rozegranie meczu.
13. Jeżeli drużyny nie dojdą do porozumienia to gracze z osłabionym składem zostaną obciążeni walkowerem dla drużyny przeciwnej
14. Gracze mogą należeć tylko do jednej drużyny.
15. Bez względu na fazę turnieju każda drużyna ma po 1 pauzie na mapę - nie może ona trwać dłużej niż 5 min.
16. Pauzę można wykorzystać w każdym momencie gry
17. W przypadku nie pojawienia się przeciwnej drużyny na meczu wygrywa drużyna która pojawiła się na meczu o wskazanej porze.
18. Ustawienia wideo i dźwięku są z góry narzucone przez organizatorów
19. W przypadku zmiany tych ustawień drużyna zostaje ukarana decyzją administratora. (wo/dyskwalifikacja)
20. W sprawach nieokreślonych przez regulamin decyzję podejmują organizatorzy.

ORGANIZATORZY

Paweł Reczkowski, tel. 506 838 043, email: administrator@kortowiada.pl

Adam Wasilewski tel. 511 710 633, email: luigi@cybersport.pl