

Regulamin Turnieju Counter Strike w Krośnie Odrzańskim.

1. Organizatorem turnieju jest Centrum Artystyczno-Kulturalne "Zamek" w Krośnie Odrzańskim.
2. Przystępując do rozgrywek gracz zobowiązuje się do przestrzegania wszystkich reguł zawartych w ogólnym regulaminie turnieju.
3. W przypadku złamania zasad któregośkolwiek z regulaminów przez gracza, organizatorzy mogą nałożyć stosowne kary do usunięcia z rozgrywek włącznie.
4. Wszelkie kwestie sporne związane z przebiegiem meczów lub eliminacji będą rozstrzygane przez organizatora. Po zasięgnięciu opinii kapitanów drużyn biorących udział w Turnieju. Decyzje organizatora turnieju są ostateczne.
5. Kwestie sporne mogą zgłaszać jedynie kapitanowie drużyn.
6. Drużyna liczy 5 osób – osoba rezerwowa, może zostać zgłoszona przed turniejem, jednak po rozpoczęciu turnieju nie ma możliwości zmiany zawodników w drużynie. Opłata wpisowa od zespołu wynosi 50 zł – płatna w dniu Turnieju.
7. 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.
8. Wszystkie mecze rozgrywek rozgrywane są przy pomocy gry Counter Strike 1.6 NonSteam (wyprodukowanej przez firmę Valve.). Organizator posiada oryginalne klucze licencyjne.
9. Podczas meczu, uruchomione są jedynie programy: Counter Strike 1.6 oraz TeamSpeak
10. Mecze rozgrywane są w systemie Max Rounds 2x8, gdzie każda runda trwa maksymalnie 1:45 min. W przypadku remisu rozegrane zostaną dodatkowe 3 rundy, w celu wyłonienia zwycięskiej drużyny.
11. Mecz rozgrywa się na mapach:
 - de_dust2
 - de_forge
 - de_inferno
 - de_nuke
 - de_trainpoprzez wylosowanie jej przed meczem.
12. Turniej będzie rozgrywany systemem drabinki do dwóch przegranych. Przed rozpoczęciem turnieju odbędzie się losowanie par, według kolejności zgłoszeń.
13. Jeżeli drużyna zdobędzie znaczną przewagę w ilości wygranych rund, niemożną do nadrobienia, mecz zostaje zakończony.
14. Drużyny przed meczem mogą umówić się, która ekipa gra po stronie T a która CT. W przypadku braku porozumienia zdecyduje rzut monetą.
15. W trakcie meczu zabronione jest wykonywanie reconnectów, w celu odbudowania stanu zasobów pieniężnych, które początkowo wynosić będą 800\$
16. Zabronione jest granie jednego gracza w dwóch lub więcej składach.
17. Używanie programów ułatwiających grę, modyfikujących pamięć aplikacji lub czerpanie korzyści z Bugów (Niedoróbek) gry jest zabronione. Niedozwolone jest również wgrywanie własnych ustawień i konfiguracji.
18. Wykorzystywanie Bugów w mapach jest zabronione.

19. Niedozwolone jest używanie zewnętrznych komunikatorów (telefony komórkowe, odtwarzacze mp3 i inne aparaty) przez graczy lub obserwatorów w celu bezpośredniej lub pośredniej komunikacji z graczem rozgrywającym mecz.
20. Niedozwolone jest również wszelkie podpowiadanie graczowi.
21. Gracze mogą używać wszelkich rodzajów myszek, klawiatur lub innych kontrolerów gier które posiadają interfejs USB. Gracze powinni posiadać sterowniki do urządzeń.
22. Zmianianie poniższych ustawień konfiguracyjnych jest nielegalne:
 - cl_movespeedkey 0.52
 - cl_pitchspeed 225
 - cl_showevents 0
 - cl_pmanstats 0
 - cl_lc 1
 - cl_lw 1
 - d_spriteskip 0
 - gl_max_size >= (większe lub równe) 128
 - gl_monolights 0
 - gl_picmip 0
 - gl_polyoffset 0.1 lub 4
 - s_show 0
 - s_a3d 0
 - lightgamma 2.5
 - texgamma 2.0
 - cl_bob 0.01
 - cl_bobcycle 0.8
 - cl_bobup 0.5
 - cl_showerror 0Dozwolone komendy rate:
 - rate 20000 - 25000
 - cl_cmdrate 80 - 101
 - cl_updaterate 80 - 101
 - ex_interp 0.01 – 0.03