

**Regulamin Turnieju Counter Strike Global Offensive w Krośnie Odrzańskim.
(wersja poprawiona)**

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 przez kapitana drużyny, oraz wymienić dowolnego gracza zespołu bez możliwości zmiany decyzji w późniejszej rozgrywce.
7. W Turnieju mogą wziąć osoby które ukończyły 16 rok życia. Osoby poniżej 16 roku życia muszą przesłać w zgłoszeniu zeskanowaną zgodę rodzica.
8. Opłata startowa (bilet) wynosi 50 zł od drużyny i płatna jest w dniu Turnieju u Organizatora
9. 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.
10. Wszystkie mecze rozgrywek rozgrywane są przy pomocy gry Counter-Strike Global Offensive (wyprodukowanej przez firmę Valve.). Organizator posiada oryginalne klucze licencyjne.
11. Podczas meczu, uruchomione są jedynie programy: Counter-Strike Global Offensive oraz TeamSpeak 3.
12. Mecze rozgrywane są w systemie „Best of 20”, gdzie każda runda trwa maksymalnie 1:45 min. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza wygra 11 rund. Na każdą stronę (T oraz CT przypada po 10 rund). W przypadku remisu rozegrane zostaną dodatkowe 3 rundy, które zdecydują o tym, która drużyna przejdzie dalej.
13. Mecz rozgrywa się na mapach:
 - de_dust2
 - de_inferno
 - de_nuke
 - de_mirage
 - de_cache
 - de_overpasspoprzez banowanie przez kapitanów drużyny – pozostaje jedna mapa na której rozegrany zostanie mecz.
14. Turniej będzie rozgrywany systemem drabinki. Przed rozpoczęciem turnieju odbędzie się losowanie par, według kolejności zgłoszeń. Organizator zastrzega możliwość zmiany systemu gry.
15. Drużyny przed meczem mogą umówić się, która ekipa zaczyna po stronie T a która CT. W przypadku braku porozumienia decyduje rzut monetą.
16. W trakcie meczu zabronione jest wykonywanie reconnectów w przypadku innym, niż błąd techniczny w grze.
17. Zabronione jest granie jednego gracza w dwóch lub więcej składach.

18. Można posiadać własny config. W takim przypadku każda drużyna musi mieć je na JEDNYM pendrivie. Osoba odpowiedzialna za przebieg turnieju wgra samodzielnie każdemu z graczy jego config. Configi powinny znajdować się na pendrivie, w folderach podpisanych imieniem/ksywą użytkownika. Każdy gracz będzie miał też dostępny podstawowy config CS:GO, który może zmienić według podanych niżej zasad (patrz pkt. 23).
19. Wykorzystywanie Bugów w mapach jest zabronione.
20. Niedozwolone jest używanie zewnętrznych komunikatorów (telefony komórkowe, odtwarzacze mp3 i inne) przez graczy lub obserwatorów w celu bezpośredniej lub pośredniej komunikacji z graczem rozgrywającym mecz.
21. Niedozwolone jest również wszelkie podpowiadanie graczowi przez osoby spoza drużyny.
22. Gracze mogą używać wszelkich rodzajów myszek, klawiatur lub innych kontrolerów gier które posiadają interfejs USB. Jeżeli potrzebny do ich działania jest sterownik, proszę posiadać instalkę nie wymagającą podłączenia do internetu na pendrivie w folderze ze swoim nickiem (ten sam pendrive na którym będzie CFG graczy). Dozwolone jest posiadanie: myszy, klawiatury, słuchawek, podkładki, mikrofonu.
23. Zmiana jakichkolwiek ustawień systemowych/w grze poza wymienionymi niżej, używanie skryptów, cheatów, modyfikacji gry/sprzętu jest ZABRONIONA:
 - Wszelkie ustawienia grafiki
 - Ustawienia dźwięku oraz mowy w grze
 - Ustawienie sterowania, czułości myszy (zabronione są macra oraz bindy)
 - Wielkość celownika
 - viewmodel_offset X/Y/Z
 - Kolor HUD'u, jego wielkość oraz typ minimapy
 - net_graph (wartość 1 lub 0)
 - max_fps
 - cl_righthand (wartość 1 lub 0)
24. Każda drużyna musi mieć swoją nazwę, oraz kapitana odpowiedzialnego za obecność pełnego składu, oraz czysty przebieg rozgrywki.
25. Zabronione jest podłączanie jakichkolwiek nośników danych.
26. W razie braku jakiegokolwiek sprzętu możliwe będzie wypożyczenie go od organizatorów turnieju, za okazaniem dokumentu tożsamości, złożeniu podpisu oraz pozostawieniu numeru kontaktowego.
27. Po każdym meczu stanowisko do grania zostanie sumiennie sprawdzone przez osobę odpowiedzialną za płynny przebieg turnieju. W razie uszkodzeń, braku sprzętu lub innych usterek nie zgłoszonych przez kapitana drużyny do organizatorów, zostaje on obciążony finansowo za szkody spowodowane przez jego drużynę.