

Regulamin III Turnieju Gier Komputerowych w Zespole Szkół nr 4 w Nowym Sączu

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek turnieju gier komputerowych, który odbędzie się w dniu 3 czerwca 2019 roku w Zespole Szkół nr 4 w Nowym Sączu.
2. Organizatorem Turnieju są uczniowie klas Technikum Informatycznego w Zespole Szkół nr 4 w Nowym Sączu pod opieką nauczycieli przedmiotów zawodowych: Olgi Wojciechowskiej, Nikodema Bulandy oraz Mariusza Kędzior.
3. Sędziami i Administratorami Turniejów są osoby wyznaczone przez Organizatora – zwani dalej Sędziami.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Turniej obejmuje grę Counter-Strike: Global Offensive – drużyny 5 osobowe.
6. Turniej ma charakter otwarty, bezpłatny i może wziąć w nim udział każdy uczeń jeśli ma skończone 16 lat i nie stoją mu na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w rozgrywkach nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
7. Gracze niepełnoletni by wziąć udział w turnieju muszą posiadać zgodę opiekunów prawnych (rodziców). Wzór zgody jest dostępny na stronie internetowej szkoły.
8. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek posiadać konto STEAM z grą COUNTER-STRIKE.
9. Konta w serwisie STEAM nie mogą być objęte żadną blokadą VAC.
10. Zabronione jest używanie programów wspomagających (WALLHACK, AIMLOCK, JUMPTHROW itp.),
11. Zakaz używania skryptów/bindów itp.
12. Karą za stosowanie niedozwolonego zagrania jest dyskwalifikacja z turnieju i oddanie meczu walkowerem.

13. Uczestnicy mogą używać własnych kontrolerów do gry (myszy, klawiatury, słuchawki, mikrofony pod warunkiem, że nie wymagają zewnętrznego oprogramowania do swojej pracy).
14. Ze względu na słaby sprzęt komputerowy zachęcamy uczestników do zabrania swoich laptopów.
15. Gracze mają obowiązek zachowania kultury osobistej oraz używać sprzętu komputerowego zgodnie z jego przeznaczeniem. Gdy chociaż jeden z graczy drużyny nie będzie stosował się do tego punktu regulaminu Sędziowie mają prawo do wykluczenia całej drużyny z rozgrywek w trybie natychmiastowym.
16. Nie wolno spożywać posiłków w pracowni komputerowej, można w strefie kibica.
17. Nie wolno samowolnie opuszczać terenu szkoły, po skończonym meczu, czy też w trakcie przerwy między rozgrywkami.
18. Kapitan drużyny odpowiada za wszystkich swoich zawodników, jest w stałym kontakcie z nimi przez cały czas trwania turnieju, a także z organizatorami.
19. Można przygotować nazwę drużyny, nie zawierającą wulgarnych terminów.
20. Zgłoszenia drużyn są przyjmowane przez nauczyciela Mariusza Kędzior na specjalnych drukach dostępnych na stronie internetowej szkoły do dnia 28 maja 2019 roku.
21. Ilość drużyn biorących udział w Turnieju wynosi 8. Decyduje kolejność zgłoszeń.
22. Drużyna powinna zgłosić się w pełnym składzie na odprawie – sala nr 17 o godzinie 7.30 w dniu rozgrywki.
23. Podczas odprawy zostaną rozlosowane grupy oraz zostanie podany terminarz rozgrywek.
24. Walczymy o tytuł najlepszej drużyny i najlepszego gracza turnieju.
25. Każda drużyna rozegra trzy mecze w swojej grupie.
26. Każdy mecz toczy się do 8 zwycięstw.
27. Do finału przechodzi najlepsza drużyna z każdej grupy.
28. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu w uzasadnionych przypadkach.

Powodzenia w walce! Niech zwycięży najlepszy!