



**WINGMAN
MECHAN CUP**

REGULAMIN TURNIEJU SZKOLNEGO

CS2 WINGMAN CUP

1. INFORMACJE OGÓLNE

Nazwa turnieju: CS2 Wingman Cup

Gra: Counter-Strike 2 (CS2)

Format rozgrywek: Wingman (2v2)

Platforma eliminacji : FACEIT

Organizator: ZSTiO w Limanowej

Turniej może być wspierany przez sponsorów oraz partnerów.

2. ZASADY UCZESTNICTWA

Turniej przeznaczony jest wyłącznie dla uczniów ZSTiO w Limanowej.

Każdy uczestnik musi posiadać aktywne konto Steam z grą CS2 oraz konto FACEIT.

Drużyna składa się z dwóch zawodników.

Każdy uczestnik musi zaakceptować regulamin oraz zgłosić się przez formularz zapisów.

Udział w turnieju jest bezpłatny.

Konto Steam nie może posiadać blokady VAC, a konto FACEIT nie może być zablokowane.

3. FORMAT ROZGRYWEK

Eliminacje online:

Rozgrywane na platformie FACEIT.

System single elimination.

Mecze rozgrywane w formacie BO1.

Faza LAN (ćwierćfinały, półfinały, finał):

Rozgrywana na terenie szkoły.

Mecze rozgrywane w formacie BO3.

Gracze grają na sprzęcie szkolnym, jednak mogą przynieść własne akcesoria.

4. ZASADY GRY

Mapy Wingman:

Overpass

Vertigo

Inferno Nuke jedna z map

dodanych do puli map

Wybór map:

BO1:

Pierwsza drużyna eliminuje 2 mapy.

Druga drużyna eliminuje 2 mapy.

Pozostała mapa zostaje rozegrana.

BO3:

Każda drużyna wybiera po jednej mapie.

Następnie obie drużyny usuwają po jednej mapie.

Ostatnia mapa jest mapą decydującą.

Zabrania się używania cheatów, skryptów, exploitów oraz niedozwolonego oprogramowania.

Każda próba oszustwa skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją drużyny oraz zakazem udziału w przyszłych turniejach szkolnych, niezależnie od tego, który zawodnik dopuścił się naruszenia.

Zabroniona jest jakakolwiek pomoc z zewnątrz, w tym komunikacja z publicznością lub osobami oglądającymi transmisję.

Decyzje sędziów są ostateczne.

5. SPÓŹNIENIA I WALKOVERY

Drużyna ma maksymalnie 10 minut na stawienie się na mecz od wyznaczonej godziny.

Spóźnienie powyżej 10 minut skutkuje walkowerem.

Sędzia może jednorazowo przełożyć datę meczu, nie stawienie się skutkuje dyskwalifikacją.

6. ROZŁĄCZENIA I PROBLEMY TECHNICZNE

Rozłączenie gracza do 3 rundy może skutkować restartem meczu.

Po 3 rundzie mecz jest kontynuowany po powrocie gracza.

Maksymalny czas oczekiwania na ponowne połączenie wynosi 5 minut.

Celowe opuszczenie gry lub symulowanie problemów technicznych może skutkować dyskwalifikacją drużyny.

Organizator może podjąć decyzję o powtórzeniu meczu w uzasadnionych przypadkach.

7. ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW

Uczestnicy zobowiązani są do zachowania kultury osobistej oraz zasad fair play.

Zabrania się obrażania innych graczy, używania wulgaryzmów, treści rasistowskich, dyskryminujących oraz prowokowania konfliktów.

Sędzia może nałożyć upomnienie, karę punktową lub zdyskwalifikować drużynę.

8. SPRZĘT PRYWATNY

Dozwolone jest korzystanie z własnych:

- myszek
- klawiatur
- słuchawek
- podkładek pod mysz

Oraz innych akcesoriów niezwiązanych z wpływem na grę (np. Rękaw e-sportowy)

Zabrania się podłączania własnych monitorów, nośników danych oraz instalowania własnego oprogramowania.

9. SKŁAD DRUŻYNY

Skład drużyny jest niezmienny od momentu rozpoczęcia turnieju.

Brak jednego z zawodników skutkuje walkowerem.

Zabrania się zastępowania graczy innymi osobami bez zgody organizatora.

10. PROTESTY

Protesty należy zgłaszać bezpośrednio po zakończeniu meczu do sędziego.

Protest musi zawierać dokładny opis sytuacji.

Decyzja sędziego jest ostateczna i niepodważalna.

11. TRANSMISJA, MEDIA I SPONSORZY

Finały LAN będą transmitowane na YouTube.

Transmisja może zawierać materiały promocyjne, logotypy sponsorów oraz informacje o partnerach turnieju.

Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację zdjęć i nagrań z wydarzenia.

Organizator ma prawo do wykorzystywania wizerunku uczestników, nazw drużyn oraz materiałów z turnieju w celach promocyjnych, informacyjnych i marketingowych związanych z turniejem oraz jego sponsorami.

12. NAGRODY

W turnieju przewidziane są nagrody rzeczowe w postaci voucherów do sklepu Media Expert o następujących wartościach: 2x300zł, 2x200zł, 2x100zł.

Nagrody przyznawane są w zależności od zajętego miejsca, zgodnie z decyzją organizatora, dodatkowo organizator zastrzega sobie prawo do przyznawania innych nagród ufundowanych przez sponsorów lub partnerów turnieju.

13. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę danych ani uszkodzenie prywatnego sprzętu uczestników.

Udział w turnieju oznacza pełną akceptację regulaminu.

14. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu oraz zasad turnieju.