

Malta Esport Masters 2018  
REGULAMIN TURNIEJU CS:GO

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

1. Czas trwania turnieju: 17-18.02.2018 w godzinach 13:30-20.00;
2. Miejsce turnieju: Galeria Malta, Poznań;
3. Do uczestnictwa w turnieju upoważnione są zaproszone przez organizatora drużyny oraz drużyna która wywalczy awans w rozgrywkach KWALIFIKACJE ONLINE DO TURNIEJU Malta Esport Masters 2018;
4. Miejsce rozstawienia drużyn w drabince turniejowej zostanie ustalone na podstawie losowania przeprowadzonego podczas transmisji 'na żywo' prowadzonej w serwisie Facebook i/lub [twitch.tv](https://www.twitch.tv);
5. Organizatorem turnieju jest Galeria Malta.
6. Administratorem turnieju GG League.
7. Pula Nagród:
  - a. 1. Miejsce 10.000 zł netto;
  - b. 2. Miejsce 5.000 zł netto;
  - c. 3. Miejsce 2.000 zł netto.
8. Za przekazanie nagród Uczestnikom odpowiedzialny jest Administrator turnieju.
9. Organizator turnieju nie ponosi odpowiedzialność za nieprawidłowości związane z opóźnieniem lub niedoręczeniem Nagrody przez Administratora konkursu.

II. ROZGRYWKA

1. W turnieju udział wezmą 4 drużyny;
2. Podczas turnieju obowiązywać będzie system pucharowy;
3. Zwycięzcy meczów półfinałowych awansują do finału;
4. Przegrani meczów półfinałowych zagrają w meczu o 3. miejsce;
5. Wszystkie mecze odbędą się w formacie Bo3;
6. Map pool: Cobblestone, Inferno, Mirage, Cache, Nuke, Overpass, Train;
7. Veto map zostanie przeprowadzone w systemie:
  - 7.1. TEAM1 ban;
  - 7.2. TEAM2 ban;
  - 7.3. TEAM1 pick MAP1;
  - 7.4. TEAM2 pick side;
  - 7.5. TEAM2 pick MAP2;
  - 7.6. TEAM1 pick side;
  - 7.7. Losowanie MAP3 z map pozostających w puli;

- 7.8. Losowanie stron;
8. Drużyny mogą korzystać pomocy z trenera, który będzie miał dostęp do teamspeaka drużyny, jednak nie będzie posiadał swojego stanowiska z grą;
  9. W trakcie jednego meczu, każda drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 8 minut;
  10. Przerwa pomiędzy mapami trwa maksymalnie 10 minut;

### III. ZASADY OGÓLNE

1. Zabrania się:
  - a. niesportowego zachowania
  - b. używania wulgaryzmów w nickach graczy;
  - c. korzystania z jakiegokolwiek pomocy osób trzecich lub programów typu 'cheat' 'hack' itp, patrz punkt 'Nieuczciwa gra'
2. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej zawodników brakuje. W takiej sytuacji liczone jest 15 min spóźnienia;
3. W przypadku gdy opóźnienie gotowości do rozpoczęcia meczu drużyny przekracza 15 minut od planowanego rozpoczęcia mapy, drużyna otrzymuje W/O. Następną mapa zostanie rozegrana po 60 minutach od ogłoszenia W/O na mapie poprzedniej;
4. Organizator oddaje do dyspozycji graczy zestaw: komputer + monitor. Gracze zobowiązani są do zabrania swoich peryferiów: klawiatura, myszka, słuchawki douszne, podkładka, mikrofon itp;
5. Rozgrywki prowadzone będą w wygłuszających ochronnikach słuchu;
6. W celu usprawnienia procesu przygotowania stanowisk, drużyny zobowiązane są do przesłania plików cfg graczy oraz wszystkich wymaganych przez zawodników sterowników na adres: [mateusz@ggleague.pl](mailto:mateusz@ggleague.pl).
7. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy te należy powtórzyć;
8. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając koordynatora rozgrywek;
9. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę;
10. Każdy z uczestników musi mieć nieskazitelną konto – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach. (patrz sekcja NIEUCZCIWA GRA);

### IV. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategorycznie zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę;
2. Kategorycznie zabronione jest korzystanie z pomocy osób trzecich, znajdujących się np. na widowni w celu uzyskania informacji na temat pozycji przeciwnika, stanu ekonomii drużyny przeciwnej itd.
3. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w turnieju;
4. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegranie meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej;
5. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z koordynatorem oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia;
6. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej drużyny z turnieju, bez możliwości kontynuacji rozgrywek oraz zwrotu wpisowego;
7. Drużyna, która uważa, że przeciwnicy oszukiwali podczas rozgrywki, ma prawo do zgłoszenia tego faktu maksymalnie w ciągu 30 minut od momentu zakończenia meczu.
8. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do wymagania od obu drużyn dostarczenia przynajmniej 2 dem z meczu, które każdy zawodnik ma obowiązek rejestracji;
9. Jeżeli drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez koordynatora rozgrywek;
10. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkower na rzecz drużyny wnioskującej;
11. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo koordynatorowi rozgrywek, ma 60 minut od zakończenia meczu na podanie: w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu); - jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji);
12. Gracze lub drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują 3-letnią dyskwalifikację na udział w turniejach organizowanych przez Good Game League
13. W przypadku problemów niezależnych, wynikających z nieprawidłowego funkcjonowania i odtwarzania dem, koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu;

## V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorem rozgrywek jest Galeria Malta;
2. Administratorem rozgrywek jest Good Game League;
3. Udział drużyny w turnieju, jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych zawodników zgłoszonej drużyny w celach administracyjnych;
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w jego dowolnym punkcie;
5. O wszelkich zmianach związanych z regulaminem rozgrywek kwalifikacyjnych, koordynator będzie informował zainteresowane drużyny;
6. Wszelkie prawa do materiałów związanych z turniejem oraz samych kwalifikacji należą do organizatora;
7. Streamowanie meczów turnieju może się odbywać tylko i wyłącznie za wcześniejszym powiadomieniem organizatora oraz wydania przez niego zgody;
8. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w regulaminie, będą rozwiązywane tylko i wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z koordynatorem rozgrywek lub organizatorem;
9. W toku przeprowadzania rozgrywek kwalifikacyjnych, organizator jest zobligowany do przedstawienia regulaminu rozgrywek właściwych;
10. Akceptacja niniejszego regulaminu oraz wzięcie udziału w rozgrywkach, jest równoznaczne z przekazaniem organizatorom praw do wizerunku uczestników, do celów promocyjnych wydarzenia;
11. Regulamin został zredagowany przez administratora rozgrywek, firmę Good Game League.
12. Reklamacje mogą być zgłaszane przez Uczestników w formie pisemnej na adres Administratora: [info@ggleague.pl](mailto:info@ggleague.pl).