

REGULAMIN INETKOX RETROCUP CS 1.6

1. Informacje ogólne

- 1.1. Organizatorem turnieju jest INETKOXTV reprezentowany przez Patryka 'easy' Dziecioła oraz Pawła 'saju' Pawelczaka.
- 1.2. Głównym administratorem i koordynatorem turnieju jest Bartosz "venrav" Wilczek
- 1.3. Turniej odbywa się w grze Counter-Strike 1.6 (nie jest dopuszczalna tzw. wersja "no-steam")
- 1.4. Turniej przeznaczony TYLKO dla Subskrybentów kanału <http://www.twitch.tv/inetkoxtv>
- 1.5. Limit osób wynosi 80, które zostaną losowo rozdysponowane po 16 drużynach (więcej informacji w następnych punktach regulaminu).
- 1.6. Zapisy trwają od 24.08.2016 roku 18:00 do 25.08.2016 roku 13:00
- 1.7. Turniej rozegrany zostanie w dniu 28.08.2016 roku od godziny 15:00
- 1.8. Wszystkie mecze będą rozgrywane w systemie BO1 (MR15), a drużyny zostaną losowo rozmieszczone w drabince pojedynczej eliminacji.
- 1.9. Turniej będzie rozgrywany on-line na serwerach dostarczonych przez 1shot1kill.pl
- 1.10. Wszelkie informacje dotyczące turnieju będą publikowane na naszym serwerze CURSE. Jest to bardzo ważne, dlatego każdego uczestnika turnieju bardzo prosimy o obserwowanie kanału #turnieje-ogloszenia: <https://curse.com/invite/9D8bwQt1YUKObkrvRy9amA>

2. Zapisy

- 2.1. Zapisy trwają od 24.08.2016 roku 18:00 do 25.08.2016 roku 13:00
- 2.2. Zapać się mogą TYLKO aktywni Subskrybenci kanału <http://www.twitch.tv/inetkoxtv>
- 2.3. Podczas zapisów trzeba wpisać taki sam nick pod jakim subskrybuje się powyższy kanał (w celu poprawnej weryfikacji z listą Subskrybentów Twitch).
- 2.4. Zapisy dostępne pod adresem: <http://inetkox.pl/turnieje/turniej-inetkox-subcup/inetkox-retrocup-cs-1-6/>
- 2.5. Limit osób wynosi 80
- 2.6. Każda drużyna może składać się tylko i wyłącznie z 5 graczy (brak standinów).
- 2.7. O kolejności dostania się do turnieju decyduje kolejność napłynięcia zgłoszenia.
- 2.8. Każda osoba będzie weryfikowana z listą Subskrybentów.
- 2.9. Po poprawnej weryfikacji każda z 80 osób zostanie losowo przypisana do jednej z 16 drużyn. Lista drużyn zostanie ogłoszona na fanpage'u INETKOXTV <http://www.facebook.com/inetkoxtv> w dniu 26.08.2016 roku.
- 2.10. Umownie kapitanem drużyny zostaje osoba, która będzie wymieniona jako pierwsza w składzie.

- 2.11. W celu nawiązania kontaktu z poszczególnymi graczami, na naszym serwerze CURSE został stworzony kanał #retrocup, gdzie możecie wymieniać się linkami steam:
<https://curse.com/invite/xSbUs6lCeUuaHob4JYcKJQ>
- 2.12. Jeżeli graczy zapisało się mniej niż 80, to zostanie przepuszczone tylu graczy, aby stworzyć kompletną drużynę, np zapisało się 77 graczy, to do turnieju zostanie przepuszczone 75. Ilość zgłoszonych graczy musi być podzielna przez 5.
- 2.13. Każdy z graczy musi mieć czyste konto (nie może mieć VAC bana).

3. Rozgrywka

- 3.1. Drużyny zostaną losowo rozmieszczone w drabince pojedynczej eliminacji.
- 3.2. Wszystkie mecze rozgrywane są systemem BO1; MR15.
- 3.3. Termin i godzina meczu zostanie narzucona z góry przez organizatora i nie ma możliwości jej zmiany.
- 3.3.1. Wyjątek stanowią mecze, które zostały wybrane na Stream. Wtedy trzeba będzie się dopasować pod komentatorów.
- 3.4. IP serwera oraz hasła dostępu (w tym rcon) zostaną podane kapitanom drużyn przed meczem.
- 3.5. Mecz zostaje zakończony w momencie, kiedy jedna z drużyn osiągnie 16 wygranych rund. W momencie remisu jest dogrywka: MR6 i \$10000 na start.
- 3.5.1. Po rozegraniu pierwszych 15 rund trzeba samemu zmienić stronę, gra nie zrobi tego za nas.
- 3.6. Pula map turniejowych: de_dust2, de_inferno, de_train, de_cbble, de_tuscan
- 3.7. Odrzucanie map zaczyna kapitan drużyny, która znajduje się wyżej w tabeli i przebiega ono następująco: banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, banuje drużyna 2 - rozgrywana jest mapa, która pozostała.
- 3.8. Strona po której zaczyna dana drużyna decyduje nożówka.
- 3.8.1. Na nożówce zakazane jest używania innej broni niż noża.
- 3.8.2. Po nożówce trzeba samemu wybrać stronę, nie odbędzie się to automatycznie.
- 3.9. Jeżeli obie drużyny będą już na serwerze i gotowe do gry, to wtedy jeden z kapitanów (wybierają między sobą) zarządza serwerem i staje się moderatorem meczu..
- 3.10. Tak oto powinien wyglądać prawidłowy przebieg meczu:
- kapitanowie są informowani, czy ich mecz jest na stream, czy nie,
 - kapitanowie otrzymują IP i hasła dostępu, w tym rcon (rcon_password hasło),
 - kapitanowie na serwerze ustalają, kto z nich zostaje **moderatorem meczu**,
 - moderator zmienia na właściwą mapę komendą **rcon changelevel nazwa mapy, np rcon changelevel de_tuscan**,
 - jeżeli wszyscy są gotowi, to moderator robi restart komendą **rcon sv_restartround 5** i zaczyna się nożówka,
 - po nożówce moderator wpisuje komendę **rcon exec retro5v5.cfg** i po restarcie jest rozgrywany mecz,

- po pierwszych 15 rundach gracze muszą **sami zmienić stronę** (gra nie zrobi tego automatycznie) i **zapamiętać wynik pierwszej połowy**,
 - moderator po zmianie stron przez wszystkich ponownie wpisuje `rcon exec "retro5v5.cfg"` i drużyny rozgrywają drugą połówkę (w tym momencie druga połówka zaczyna się od wyniku 0:0, dlatego do wyniku z pierwszej połówki trzeba dodawać zdobyte rundy),
 - mecz kończy się w przypadku, gdy jedna z drużyn osiągnie 16 wygranych rund,
 - w przypadku wyniku 15:15 jest dogrywka, wtedy moderator wpisuje komendę **`rcon exec retro5v5dogrywka.cfg`** i po restarcie drużyny grają 3 rundy
 - następnie zmiana stron i ponownie moderator wpisuje **`rcon exec retro5v5dogrywka.cfg`**
 - dogrywka jest tak długo rozgrywana aż nie zostanie wyłoniony zwycięzca
 - drużyny swój wynik raportują na CURSE na kanale #retrocup (lub mogą to zrobić samodzielnie na stronie turniejowej)
- 3.11. Na serwerze będzie włączona opcja pauzy.
- 3.11.1. Pauzę technicznie może włączyć każdy z graczy klawiszem "pause" na klawiaturze, jednak dopuszczalne jest to tylko przez kapitana danej drużyny.
- 3.11.2. Pauzę można włączyć tylko na początku nowej rundy w tzw. "buy time".
- 3.11.3. Pauza łącznie nie może trwać dłużej niż 5 minut na mecz i maksymalnie każda drużyna może wziąć 2 pauzy na mecz.
- 3.12. Jeżeli danego gracza rozłączy z serwerem w trakcie meczu i nie wróci on w przeciągu 5 minut, to mecz może zostać wznowiony z 4 zawodnikami.
- 3.13. Po zakończonym meczu wynik należy ogłosić na naszym serwerze CURSE na kanale #retrocup wpisując nazwę drużyn oraz wynik (można również podlinkować screen). Jeżeli od wpisania wyniku w przeciągu 5 minut druga drużyna nie napisze żadnych zastrzeżeń, to wynik zostaje zaakceptowany.
- 3.13.1. Wynik można także wpisać samodzielnie na stronie turniejowej.
- 3.14. Każdy z graczy ma obowiązek nagrywania dema.
- 3.15. Configi obowiązujące na serwerze są dostępne pod [tym](#) adresem.

4. Nieuczciwa gra

- 4.1. Zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich wpływających na rozgrywkę.
- 4.2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Ban'a nie mogą uczestniczyć w turnieju.
- 4.3. Oszukiwanie podczas meczu może oznaczać usunięcie gracza bądź całej drużyny z turnieju.
- 4.4. Drużyna, która uważa, że przeciwnicy oszukiwali podczas rozgrywki ma prawo do zgłoszenia tego faktu maksymalnie w ciągu 5 minut od momentu zakończenia meczu na naszym serwerze CURSE kanale #retrocup. Zgłoszenie musi mówić dokładnie, która osoba jest podejrzewana. Maksymalnie można prosić o 1 demo.

- 4.5. Podejrzany gracz ma 30 minut na wrzucenie demka na serwer zewnętrzny i podaniu linka na kanale #retrocup. Po przejrzaniu zostanie podjęta decyzja, czy gracz oszukiwał, czy nie.
- 4.5.1. Jeżeli gracz dopuścił się oszukiwania, to zostaje zdyskwalifikowana cała drużyna.

5. Nagrody

- 5.1. Fundatorem nagród jest INETKOXTV.
- 5.2. Nagrodzone zostaje tylko pierwsze miejsce i gracze zwycięskiej drużyny otrzymają telefon Nokia 3310.
- 5.3. Jest przewidziana także nagroda dla MVP (najbardziej wartościowego gracza) turnieju w postaci monitora CRT z prywatnej kolekcji Pawła 'saju' Pawelczaka. Gracz zostanie wybrany przez Patryka 'easy' Dziecioła i Pawła 'saju' Pawelczaka.
- 5.4. Koordynator skontaktuje się ze zwycięzcami w celu uzyskania adresu do wysyłki.
- 5.5. Nagrody zostaną wysłane w przeciągu miesiąca od momentu otrzymania adresu do wysyłki.

6. Postanowienia końcowe

- 6.1. Zapisanie się do turnieju jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu.
- 6.2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu bez informowania o tym uczestników.
- 6.3. Streamowanie meczów w ramach turnieju tylko za zgodą organizatorów.
- 6.4. W razie sytuacji, której nie uwzględnił regulamin, to ostateczna decyzja w sporze należy do administratora głównego.
- 6.5. Jakiegokolwiek pytania związane z turniejem można kierować na naszym serwerze Curse na kanale #turnieje-problemy (dostępny tylko dla Subskrybentów) lub bezpośrednio do administratora głównego:
<https://www.facebook.com/venrav/>



INETKOX.PL
Wirtualna **walka** Prawdziwe **emocje**