

## **1 Ogólne informacje**

- 1.1 Nazwa: 3er OPEN.
- 1.2 Data wydarzenia: 15 – 17.07.2016r., start godzina 10.00.
- 1.3 Miejsce: Hala Widowiskowo-Sportowa przy ul. Chorzowskiej 5 w Gliwicach.

## **2 Rejestracja**

- 2.1 Rejestracja odbywa się poprzez formularz zgłoszeniowy udostępniony na stronie internetowej [www.3er-sports.com](http://www.3er-sports.com).
- 2.2 Rejestracja rozpoczyna się 16 maja 2016r. i trwa do 30 czerwca.
- 2.3 Dane wprowadzane podczas rejestracji powinny być prawdziwe, gdyż mogą zostać zweryfikowane podczas wydarzenia na każde życzenie organizatora. Wymagany jest dokument ze zdjęciem.

## **3 Lista startowa**

- 3.1 Ilość drużyn na liście startowej wynosi 32.
- 3.2 Drużyny wpisywane są na listę po uiszczeniu wpisowego, aż do jejapełnienia.
- 3.3 O kolejności zapisów decyduje data uiszczenia pełnej kwoty wpisowego. Link do płatności zostanie wysłany do kapitana drużyny w momencie wysłania formularza zgłoszeniowego.
- 3.4 Wysokość wpisowego wynosi 400zł. Po zaksięgowaniu wpłaty nie ma możliwości jej odzyskania nawet w momencie zrezygnowania z turnieju.
- 3.5 W momencie zrezygnowania drużyny z turnieju organizator zwraca się do pierwszej w kolejce drużyny z listy rezerwowych.

## **4 Lista rezerwowa**

- 4.1 Drużyny są wpisywane na listę rezerwową w momencieapełnienia listy startowej oraz po uiszczeniu wpisowego, gdzie oczekują w kolejce na zwolnienia się slotu z listy startowej.
- 4.2 Drużyna, która uiściła opłatę, a nie wystąpiła podczas wydarzenia otrzyma jej zwrot po zakończeniu turnieju. (tyczy się to tylko drużyn na liście rezerwowych)

## **5 Drużyna**

- 5.1 Drużyna powinna składać się z 5 podstawowych graczy oraz jednego rezerwowego, który nie jest wymagany.
- 5.2 Drużyna powinna posiadać kapitana, który będzie łącznikiem między drużyną, a organizatorami.
- 5.3 Skład drużyny podczas całego wydarzenia musi być stały.
- 5.4 Każdy gracz powinien posiadać konto, które umożliwi rozegranie meczów w trybie draft.
- 5.5 Osoby, które nie ukończyły 15 roku życia do dnia 10.07.2016r. powinny posiadać zgodę opiekuna na udział w wydarzeniu. Organizator udostępnia wzór zgody na stronie internetowej [www.3er-esports.com](http://www.3er-esports.com). Oryginał zgody należy posiadać podczas turnieju, bądź wysłać skanem na adres [contact@3er-esports.com](mailto:contact@3er-esports.com) do dnia 10.07.2016r.
- 5.6 Osoby, które nie ukończyły 15 roku życia do dnia 10.07.2016r. powinny także posiadać oświadczenie o pokryciu kosztów naprawy bądź wymiany sprzętu w przypadku uszkodzenia go od rodzica. Organizator udostępnia wzór oświadczenia na stronie internetowej [www.3er-esports.com](http://www.3er-esports.com). Oryginał zgody należy posiadać podczas turnieju, bądź wysłać skanem na adres [contact@3er-esports.com](mailto:contact@3er-esports.com) do dnia 10.07.2016r.
- 5.7 Drużyna zostaje dopuszczona do turnieju po okazaniu kompletu oświadczeń jeżeli posiada osobę, która nie ukończyła 15 roku życia do dnia 10.07.2016r.

## **6 Struktura turnieju**

- 6.1 Struktura turnieju zależy od ilości zapisanych drużyn na liście startowej.

- 6.2 Wszystkie mecze odbywają się w formacie B01.
- 6.3 Mecze o pierwsze i trzecie miejsce będą rozgrywane w formacie B03.
- 6.4 Mecze będą rozgrywane w trybie 5vs5 MR15.
- 6.5 Mapy obowiązujące podczas turnieju: de\_dust2, de\_cobblestone, de\_nuke, de\_train, de\_mirage, de\_overpass, de\_cache.
- 6.6 Wybór mapy następuje poprzez odrzucenie map przez kapitanów drużyn.
- 6.7 Turniej będzie rozgrywany w systemie podwójnej eliminacji.

## **7 Rozgrywki**

- 7.1 O stronie startowej drużyny decyduje nożówka na początku meczu. Zabrania się chowania na mapie i czekania na zakończenie rundy.
- 7.2 Po rozegraniu 15 rund następuje zmiana stron.
- 7.3 Mecz kończy się w momencie uzyskania 16 wygranych rund przez, którąś z drużyn.
- 7.4 W przypadku remisu (stan 15:15) rozegrane zostaną 3 dodatkowe rundy po każdej ze stron w trybie full equipment (16000\$).
- 7.5 Zmiana zawodnika dozwolona jest na początku rundy, gdy następuje freezetime.
- 7.6 Każda z drużyn posiada 5 minut na konfigurację swojego klienta z grą przed rozpoczęciem meczu.
- 7.7 Maksymalny czas spóźnienia drużyny, bądź zawodnika wynosi 5 minut. Jeżeli po tym czasie niemożliwe jest rozpoczęcie meczu, drużyna przegrywa walkowerem.
- 7.8 Podczas rozgrywek oraz całego turnieju należy zachować kulturę osobistą. Obrażanie innych graczy czy też wypowiedzanie się w sposób niestosowny w grze będzie karane, do wykluczenia drużyny włącznie.
- 7.9 Gracz zachowujący się w sposób wulgarny, niesportowy lub łamiący regulamin może zostać wykluczony z rozgrywek. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego w tym przypadku również zostanie wykluczona z rozgrywek.

## **8 Zabronione działania**

- 8.1 Korzystanie z oprogramowania wspomagającego grę.
- 8.2 Umyślne rozłączenie komputera.
- 8.3 Celowe oddawanie meczu drużynie przeciwnej.

## **9 Nagrody**

- 9.1 Uiszczenie ewentualnego podatku dochodowego od wygranej leży po stronie zwycięzcy.
- 9.2 Pula nagród uzależniona jest od ilości zarejestrowanych graczy. Może się zwiększyć lub zmniejszyć względem ogłoszonej puli turnieju. Ogłaszana pula jest jedynie prognozą organizatora przy zapisanej maksymalnej ilości graczy. Ostateczna pula z podziałem między poszczególnymi miejscami zostanie ogłoszona wraz z listą zapisanych graczy.
- 9.3 Nagrody są opodatkowane zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych – ustawy PIT (10%). Wypłacana nagroda zostanie obniżona o powyższy podatek.

## **10 Informacje dodatkowe**

- 10.1 Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie podczas trwania turnieju.
- 10.2 Wszystkie decyzje sędziów są ostateczne i niezmiennie.
- 10.3 Zgłoszenie się do turnieju jest jednoznaczne z osobistym stawieniem się na nim.
- 10.4 Osoby biorące udział zgadzają się na publikację próbek oraz transmisji na żywo z meczów.
- 10.5 Podczas trwania turnieju mogą wystąpić opóźnienia, więc każdy z kapitanów powinien posiadać włączony telefon komórkowy, dzięki czemu organizator może przekazać niezwłocznie informacje na temat rozgrywek.

10.6 W przypadku jakiegokolwiek uszkodzenia sprzętu, osoba która tego dokonała zobowiązana jest do pokrycia pełnego kosztu naprawy bądź opłaca jego równowartość.