



## ROCCAT INETKOX SUBCUP #8

### REGULAMIN

#### ZASADY OGÓLNE

1. Czas trwania turnieju: 18-21.03.2016
2. W turnieju mogą brać tylko i wyłącznie osoby, które subskrybują kanał [www.twitch.tv/inetkoxtv](http://www.twitch.tv/inetkoxtv) (zwane dalej kanał, kanał Twitch).
  - 2.1. Jeden Subskrybent może należeć tylko do jednej drużyny.
  - 2.2. Turniej jest przeznaczony dla drużyn amatorskich, profesjonalne drużyny nie mogą wziąć udziału w turnieju.
  - 2.3. Poprzez profesjonalne drużyny rozumie się takie, które grają regularnie w jednym składzie i czerpią z tego korzyści materialne.
  - 2.4. Drużyny aktywnie grające ze sobą w jednym składzie, także nie mogą brać udziału w turnieju dopóki nie dokonają w składzie minimum dwóch zmian.
  - 2.5. Drużyny lub członków do drużyny można szukać na forum: <http://forum.inetkox.pl/viewforum.php?f=83>
3. Turniej będzie odbywać się za pośrednictwem portalu [www.fechallenge.com](http://www.fechallenge.com), na którym trzeba się wcześniej zarejestrować (w celu ułatwienia weryfikacji Subskrybentów na czas trwania turnieju można zarejestrować się pod nickiem, jakim subskrybuje się kanał Twitch; można później go zmienić).
4. Limit drużyn w turnieju jest nieograniczony. Drużyna zostaje zaakceptowana po weryfikacji, czy wszyscy jej członkowie są Subskrybentami powyższego kanału.
5. W celu poprawnej weryfikacji należy napisać swoje nicki na karcie meczu (po kliknięciu na drzewku na swój mecz).
6. W meczu turniejowym trzeba grać pod takim samym nickiem jaki posiada się na Twitch (ułatwi to rozwiązanie ewentualnego sporu).

## ZAPISY

7. Zapisy trwają od 16.03.2016 godziny 12:00 do 17.03.2016 godziny 16:00
8. Zapisy na turniej odbywać się będą przy pomocy platformy przygotowanej na portalu [www.fechallenge.com](http://www.fechallenge.com), na której trzeba się zarejestrować i połączyć z kontem Steam.
  - 8.1. Tam też tworzy się drużynę i dodaje członków.
9. Każda drużyna biorąca udział w turnieju musi składać się z minimum pięciu (5) graczy (maksymalnie sześciu (6) - wraz z rezerwowym, który także musi być Subskrybentem kanału Twitch).
  - 9.1. Ewentualnych zmian w składzie można dokonać do 17.03.2016 godziny 23:59.

## ROZGRYWKA

10. Mecze odbywają się na serwerach organizatora (serwery udostępnia #FEC).
11. IP serwera zostanie podane przez koordynatora na karcie meczu.
12. Serwery #FEC obsługiwane są przez bota. Instrukcja dostępna pod tym adresem: <http://bit.ly/1msPTmc>
13. Wszystkie serwery #FEC chronione są systemem EasyAntiCheat (dalej zwany EAC).
14. Każdy uczestnik turnieju ma obowiązek zainstalowanie bezpłatnego klienta EAC na swoim PC (do pobrania stąd <http://store.steampowered.com/app/282660/>)
  - 14.1. EAC musi być uruchomiony na czas trwania meczu turniejowego (patrz sekcja System Easy Anti Cheat).
15. Na serwerach obowiązuje config ligi Fantasy Expo Challenge.
16. System pucharowy wiąże się z rozgrywaniem następujących po sobie rund. Do finału rundy będą rozgrywane w trybie BO1 (best-of-one), zaś finał zostanie rozegrany w systemie BO3 (best-of-three).
17. Godzinę i dzień rozegrania spotkania ustalają kapitanowie lub wicekapitanowie w komentarzach do meczu na stronie #FEC.
  - 17.1. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania mecz nie zostanie zakończony z powodu niemożności porozumienia się obu drużyn co do godziny lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony i nikt nie przechodzi dalej. Jeśli jedna z drużyn chce rozegrać mecz w wyznaczonym czasie, a druga nie może bądź nie chce tego uczynić jest to jednoznaczne z walkowerem.
  - 17.2. Jeżeli jedna z drużyn nie nawiąże kontaktu w ciągu pierwszych 6 godzin bądź drużyny

- nie potrafią dojść do porozumienia, data meczu zostaje ustalona przez organizatora.
18. Każda drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez organizatora terminach. Znajdują się one nad drabinką spotkań. Starcia drużyn mogą odbyć się przed zaplanowanym terminem, lecz nie po jego upływie.
    - 18.1. Mecze do półfinałów muszą zostać rozegrane do 20.03.2016 godziny 21:00
    - 18.2. Mecze finałowe (półfinały, walka o 3 miejsce, finał) przewidziane są na dzień 21.03.2016 od godziny 17:00
  19. Termin rozegrania półfinału i finału nie podlega zmianie.
    - 19.1. Termin może zostać zmieniony jedynie przez organizatora, tylko w wyjątkowych sytuacjach.
  20. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innej platformy nie będą brane pod uwagę.
  21. Pula map turniejowych: de\_inferno, de\_dust2, de\_cache, de\_cobblestone, de\_mirage, de\_train, de\_overpass, de\_nuke.
  22. Kapitanowie wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji w komentarzach do meczu. Jako pierwsza odrzuca drużyna gospodarzy (znajduje się ona po lewej stronie na stronie meczu).
    - 22.1. System odrzucania map BO1: banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, mecz odbędzie się na mapie, która została jako ostatnia.
    - 22.2. System wybierania map BO3: banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, wybiera drużyna 1, wybiera drużyna 2, banuje drużyna 1, banuje drużyna 2, banuje drużyna 1, mapa która zostaje jest grana jako trzecia.
  23. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 rund. W przypadku remisu wymagana jest dogrywka.
    - 23.1. O stronie, po której będzie walczyła każda drużyna w pierwszej rundzie meczu (terrorysty lub antyterrorysty), decyduje runda nożowa, która musi zostać rozegrana na początku meczu.
    - 23.2. Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund. (Po 3 rundy na połowę).
    - 23.3. Każda z drużyn na początku dogrywki otrzymuje 16 000 pieniędzy.
    - 23.4. Dogrywka rozgrywana jest do momentu wyłonienia zwycięzcy meczu.

24. Pomiędzy pierwszą, a drugą połową drużyny mają prawo do 3 minutowej przerwy.
25. 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.
26. Nicki zawodników w czasie meczu muszą być takie same lub bardzo podobne do tych z Twitch.
27. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem administratora, koordynatora, organizatora.
28. Każda drużyna może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu. Drużyna, która stawiała się na czas, powinna wejść na serwer o wyznaczonej godzinie i po piętnastu minutach zrobić print screen konsoli uprzednio wpisując komendę "status".
29. 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 na zasadach z pkt. 28.
30. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z zawodnikiem spoza składu drużyny (zarówno podstawowej piątki jak i dwójki rezerwowych). Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie uprzednio zakomunikowany drużynie przeciwnej poprzez podanie danych stand-in'a w komentarzu do meczu (Steam ID oraz link do profilu na stronie #FEC). Musi on być Subskrybentem kanału Twitch.
31. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy te należy powtórzyć.
  - 31.1. Przykład 1. Gracz dostał DC podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem - rundę należy powtórzyć.
  - 31.2. Przykład 2. Gracz dostał DC podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym fragiem. Rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej.
32. Jeżeli zawodnik dostanie DC w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić jednym z zawodników rezerwowych. Zawodnicy rezerwowi muszą być częścią drużyny zgłoszonej do turnieju na stronie #FEC. W innych przypadkach gra stand-in'a nie jest możliwa.
33. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż dwie (2) rundy,

to drużyna może dokończyć mecz w 4 osoby.

34. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
35. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera muszą być powtórzone w pierwotnie wyznaczonym zakresie czasowym.
  - 35.1. Jeżeli spotkanie zostało przerwane w trakcie trwania jego pierwszej połowy, mecz należy rozpocząć od stanu 0:0 z zachowaniem jedynie wyniku rundy nożowej (wyborem strony).
  - 35.2. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki rozpoczynamy od wyniku 0:0, jednakże zachowując w pamięci wynik pierwszej części i dodając rundy zdobyte po rozwiązaniu problemu.
36. W przypadku, gdy STEAM\_ID któregoś z graczy nie zgadza się z podanym na oficjalnej stronie #FEC należy zaprzestać rozgrywania meczu jeszcze przed jego rozpoczęciem. Po rozegraniu spotkania drużyna pozbawiona zostaje prawa do wystąpienia o w/o argumentując to nieodpowiednim STEAM\_ID. Resztę postępowania w określonej sytuacji opisuje punkt 56. regulaminu.
37. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem (błędne steam ID, nieprawidłowe ustawienia serwera, standin, brak nicku Twitch itp) należy udokumentować i przerwać mecz, jednocześnie wzywając koordynatora. Rozegranie meczu w przypadku znania nieprawidłowości uważane jest za ich akceptację i nie będzie brane pod uwagę.
38. Zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę tzw. "cheatów". Więcej w sekcji „Nieuczciwa gra”.
39. Każdy z uczestników musi mieć czyste konto – brak VAC bana oraz brak bana na innych platformach. Więcej w sekcji „Nieuczciwa gra”.

## **RAPORTOWANIE WYNIKÓW**

40. Po zakończeniu rozgrywki, obie drużyny mają obowiązek uzupełnić wynik na stronie meczu

poprzez wciśnięcie przycisk "Podaj wynik rozgrywki". Na uzupełnienie wyniku obie drużyny mają 10 minut od zakończenia meczu.

41. Każda drużyna ma obowiązek przesłania w komentarzach do meczów print screenów wyniku końcowego meczu oraz statusu po zakończeniu meczu. Brak przesłania w/w screenów może skutkować unieważnieniem meczu. Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z drużyn potwierdzą wynik.
42. Jakiegokolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje koordynator turnieju.

### **SYSTEM EASY ANTI CHEAT**

43. Każdy mecz rozgrywany na serwerach #FEC chroniony jest za pomocą systemu EAC (EasyAntiCheat).
44. Każdy zawodnik chcący grać na serwerze #FEC musi posiadać uruchomioną aplikację kliencką EAC.
45. Zawodnik próbujący połączyć się z serwerem #FEC chronionym przez EAC bez uruchomionego klienta EAC zostanie automatycznie wyrzucony z serwera.
46. System EAC nie rejestruje żadnych danych poufnych na komputerze klienckim.
47. System EAC dokonuje zapisu zrzutów ekranu w różnych momentach gry, zapisuje logi z uruchomionych programów na komputerze klienckim, oraz konfigurację gry CS:GO.
48. Dane gromadzone za pomocą systemu EAC przesyłane są na serwer zewnętrzny.
49. Dane gromadzone za pomocą systemu EAC mają na celu umożliwienie rozwiązania problemów związanych z oszustwami podczas rozgrywek turniejowych.
50. Klient EAC przystosowany jest do współpracy z najpopularniejszymi systemami Windows (XP/7/8/10).
51. Zawodnicy mają obowiązek sprawdzić przed meczem, czy nie występują u nich problemy z uruchomieniem klienta EAC na swoim komputerze. W sytuacji wystąpienia problemów należy sprawdzić czy nie są zainstalowane "dodatki" do gry CS:GO, oraz czy program antywirusowy/firewall nie blokuje klienta EAC. Jeżeli program dalej się nie uruchamia - należy szukać zawodnika na zastępstwo.
52. Każdy zawodnik ma obowiązek przed meczem sprawdzić, czy program EAC uruchamia się i prawidłowo integruje z grą. Problemy związane z pracą systemu EAC w 99% przypadków leżą po stronie komputera klienckiego.
53. Klienta EAC można pobrać stąd: <http://store.steampowered.com/app/282660/>
54. Klient EAC nie dopuści do udziału żadnego gracza, który uprzednio nie pobierze i nie

skonfiguruje programu na stanowisku gry. Taka sama sytuacja tyczy się kont, które posiadają aktywną blokadę VAC niezależnie od tego, z jakiego powodu został on nadany.

## NIEUCZCIWA GRA

55. Zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich wpływających na rozgrywkę.
56. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Ban'a nie mogą uczestniczyć w turnieju. Gracze przed rozpoczęciem meczu na podstawie statusu serwera powinni sprawdzić, czy zawodnicy drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu nie posiadają blokady VAC oraz czy ich STEAM\_ID jest identyczne jak to, które zostało podane na stronie #FEC. W przypadku różnic pomiędzy STEAM\_ID którejkolwiek z osób należy wstrzymać się z rozegranie meczu przez okres 10 minut, w którym to w/w osoba zobowiązana jest do wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania. Po upływie wyznaczonego czasu drużyna przeciwna otrzymuje w/o. Przypadek rozpoczęcia spotkania reguluje punkt 36. regulaminu.
57. Oszukiwanie podczas meczu może oznaczać usunięcie gracza bądź całej drużyny z turnieju.
58. Drużyna, która uważa, że przeciwnicy oszukiwali podczas rozgrywki ma prawo do zgłoszenia tego faktu maksymalnie w ciągu 30 minut od momentu zakończenia meczu (Komentarze do spotkania na stronie #FEC). Zgłoszenie musi mówić dokładnie, która osoba jest podejrzewana. Maksymalnie można prosić o 2 dema.
59. Drużyna poproszona o wysłanie dem ma godzinę od zakończenia meczu na ich dostarczenie. Linki do dem należy umieścić w komentarzach do meczu, w którym drużyna przeciwna zgłosiła domniemanie oszustwa. Dema muszą być wrzucone na serwis [www.zippyshare.com](http://www.zippyshare.com)
60. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo po otrzymaniu dem ma 2 godziny od dostarczenia ostatniego dema na podanie:
  - w jakim momencie meczu (minuta meczu)
  - jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (dokładny opis)Wszystkie informacje należy zamieścić w komentarzach do meczu na stronie #FEC
61. Gracze lub drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują roczną dyskwalifikację na udział w turniejach organizowanych przez INETKOXTV
62. Jeżeli drużyna poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni

- zostaje przyznany walkower (w/o) drużynie proszącej o dema.
63. Jeżeli po dostarczeniu dem przez drużynę, która wygrała (na zlecenie drużyny przeciwnej) któreś z nich się nie odtwarza - mecz należy powtórzyć. W sytuacji ponownej wygranej i ponownego problemu z demami drużyny wygrywającej zostaje przyznany w/o dla drużyny przeciwnej.
64. Jeżeli mecz rozgrywany był na serwerach #FEC w momencie zgłoszenia podejrzenia o oszustwo przeglądane są materiały zebrane za pośrednictwem EAC. Nie zdejmuje to jednak obowiązku nagrywania dem przez każdego gracza z osobna.

## **NAGRODY**

65. Fundatorem nagród jest firma ROCCAT.
66. Nagrody za odpowiednie miejsca:
- pierwsze miejsce: 5x mysz Roccat Kova + 5x Taito King Size
  - drugie miejsce 5x słuchawki Roccat Renga + 5 xTaito King Size
  - trzecie miejsce 5x słuchawki Roccat Syva + 5 xTaito King Size
67. Organizator skontaktuje się z kapitanami zwycięskich drużyn drogą mailową, na Steam lub za pośrednictwem portalu Fantasy Expo Challenge i poprosi o dane adresowe wszystkich członków drużyny, które następnie zostaną przekazane fundatorom nagród.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

68. Zapisanie się do turnieju jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu.
69. Organizatorem turnieju ROCCAT INETKOX SUBCUP #8 jest INETKOXTV.
70. Głównym administratorem turnieju jest Bartosz „venrav” Wilczek.
71. Jakiegokolwiek pytania związane z turniejem można kierować za pośrednictwem portalu #FEC lub na Tsie (IP serwera TS: inetkox.gclan.pl) do osoby oznaczonej rangą „Sędzia SC”.
72. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu bez informowania o tym uczestników.
73. Streamowanie meczów w ramach turnieju tylko za zgodą organizatorów.
74. Regulamin został stworzony przy współpracy z Fantasy Expo Challenge <https://fechallenge.com/>