

SAMSUNG INETKOX SUBCUP #12

Postanowienia ogólne

Turniej przeznaczony jest wyłącznie dla subskrybentów kanału **inetkoxtv** na platformie **Twitch.tv**. Zapisy do turnieju odbywają się na platformie **subcup.pl**.

W celu dołączenia do turnieju konieczne jest zarejestrowanie na platformie **subcup.pl**, połączenie konta **Twitch.tv** oraz **Steam**. W momencie dołączania do turnieju konieczne jest posiadanie wykupionej subskrypcji na kanale **Twitch.tv/inetkoxtv**.

Administracja zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w dowolnym momencie.

Dołączenie do turnieju oznacza jednoczesną akceptację niniejszego regulaminu.

Wszystkie nieuregulowane kwestie są rozstrzygane przez administrację turnieju.

Turniej realizowany jest na serwerach udostępnionych przez administrację turnieju.

Zawodnik nie może posiadać zarejestrowanych blokad VAC lub banów w innych serwisach (np. faceit).

Formuła turnieju

1. Na turniej przewidziano 64 miejsca.
2. Jeden uczestnik może przystąpić do turnieju jeden raz. Zabroniona jest rejestracja równocześnie na kilku kontach.
3. Zapisy do turnieju rozpoczną się dnia 13.07.2017 o godzinie 18:00.
4. Zakończenie zapisów przewidziane jest na godzinę 16:00 dnia 14.07.2017.
5. Podczas turnieju kontakt z administracją będzie dostępny wyłącznie przez komunikator głosowy **Twitch Client** (dawniej Curse) na serwerze inetkoxtv.
6. Turniej podzielony jest na 3 etapy.
 - W pierwszym etapie rozgrywane są mecze z poziomu RO64 (32 mecze) oraz RO32 (16 spotkań) w formule 1vs1 BO1 do wygranych 16 rund przez któregoś z zawodników. Równocześnie rozgrywanych będzie maksymalnie 10 spotkań.
 - W drugim etapie rozgrywane są mecze z poziomu RO16 (8 spotkań) jedno po drugim w formule 1v1 BO3 do wygranych 16 rund przez któregoś z zawodników.
 - W trzecim etapie rozgrywany jest finał drużynowy 5vs5 (BO3 lub BO5 na zasadach ESL).
7. Faza finałowa będzie składała się z 10 osób podzielonych na dwie drużyny. Osiem osób zostanie wyłonionych w pierwszym i drugim etapie a następnie losowo przydzielone do TeamEasy oraz TeamSaju.
8. Spotkania w fazie pierwszej oraz drugiej rozgrywane będą na mapie aim_map. Trzeci etap zostanie rozegrany na oficjalnych mapach turniejowych wybranych losowo.

Terminarz rozgrywek

1. Turniej rozpoczyna się pierwszym etapem dnia 14.07.2017r o godzinie 18:00 gdzie równolegle rozgrywanych będzie do 10 spotkań jednocześnie. Oznacza to, że część z osób będzie zmuszona poczekać na dostępność serwera.
2. Drugi etap rozpoczyna się dnia 15.07.2017 o godzinie 18:00.
3. Trzeci etap rozpoczyna się dnia 16.07.2017 ok. godziny 19:00
4. Szczegółowy terminarz będzie dostępny na stronie turnieju w wygenerowanej drabince.

Zasady gry

1. Gracz oczekuje na stronie subcup.pl na swój mecz. W momencie jego startu zostanie dostany komunikat z adresem i hasłem do serwera.
2. Zawodnik ma obowiązek dołączenia do drużyny o tej samej nazwie co login gracza w systemie (taki sam jak Twitch).
3. Na każdym etapie konieczne jest nagrywanie dema.
4. Zawodnik może poprosić administratora turnieju o demo drugiego zawodnika nie później niż 5 minut po zakończeniu spotkania. Jeżeli prośba będzie uzasadniona administrator może zwrócić się o udostępnienie dema.
- 5. Nieuzasadnione żądania dema mogą skutkować usunięciem zawodnika z turnieju.**
6. W przypadku niestawienia się przeciwnika na serwerze w czasie dłuższym niż **5 minut** od godziny wyznaczonego spotkania zawodnik ma obowiązek zgłosić ten incydent administracji. W każdym przypadku administrator decyduje indywidualnie o zakończeniu sprawy.
7. Na serwerze nie mogą przebywać osoby trzecie. Jeżeli użytkownik nie zgłosi takiego incydentu administracji w ciągu **5 minut** nie może żądać powtórzenia spotkania z tego powodu.
8. Mecz rozpoczyna się w momencie wpisania obu osób na czacie gry komendy **!ready**
9. Po wejściu na serwer wszystkich graczy mają oni obowiązek jego startu w ciągu 3 minut.
10. Podczas spotkania możliwa jest pauza. Aby z niej skorzystać należy użyć komendy **!pause**.
11. Nieuzasadnione użycie lub nadużywanie przerwy może skutkować usunięciem z turnieju.
12. Spotkanie uznaje się za zakończone w przypadku osiągnięcia przez jedną osobę 16 wygranych rund.
13. W przypadku remisu (15:15) rozgrywana jest dogrywka w systemie MR3.
14. Po zakończonym spotkaniu administrator weryfikuje wynik spotkania i zapisuje go do drabinki.
15. Zabronione jest używanie programów trzecich (potocznie zwanych cheatów), błędów mapy, glitchy itp.
16. Niekulturalne zachowanie zawodnika (potocznie zwane buractwem) może skutkować usunięciem z turnieju.

Administrator ma prawo zdyskwalifikować zawodnika w każdym momencie z obecnego turnieju oraz przyszłych subcup'ów.

Udział w turnieju oznacza akceptację powyższego regulaminu.