

## Zasady ogólne:

1. Mecze turniejowe odbywają się w trybie OBLITERATION 12 vs 12.
2. Turniej odbywa się w trybie podwójnej\* eliminacji.
3. Mecz składa się z dwóch rund jednej mapy z podstawowej wersji gry (tzw. Vanilla, Podstawka - bez DLC).
4. Mapy są wybierane w drodze losowania przez administratorów i określone są na samym początku turnieju.
5. Podczas rozgrywek obowiązuje kultura osobista.
6. Minimalną liczbą graczy w drużynie, potrzebną do przeprowadzenia meczu jest 8 osób na stronę.
7. W przypadku wystawienia przez drużynę 8 graczy, strona przeciwna może się zgodzić na zmniejszenie ilości graczy po swojej stronie do 8 lub może grać w pełnym, 12-osobowym składzie.
8. W turnieju obowiązuje określona punktacja w odniesieniu do wyniku meczu: runda wygrana - 2 punkty, remis - 1 punkt, runda przegrana - 0 punktów.
9. W przypadku remisu (po dwóch rundach tej samej mapy), odbywa się dogrywka na wyznaczonej uprzednio mapie (2 rundy). Jeśli dogrywka również zakończy się remisem – o wyniku końcowym całego meczu decyduje liczba podłożonych bomb przez strony. W sytuacji, gdy i ten zabieg da wynik remisowy – strony rozgrywają jedną rundę mapy Blokada w trybie TDM (Zespołowy Deathmatch) – 100% ticketów.
10. Na serwerach turniejowych obowiązują ustawienia: Friendly Fire (Ogień własny) – włączony, No Kill Cam (Kamera pośmiertna wyłączona). Szczegółowe ustawienia serwera znajdują się w dziale „Serwery” niniejszego regulaminu.

## Rozgrywka:

1. Podczas meczu zabronione jest: używanie cheatów oraz innych programów, plików czy wspomagaczy, które w niedozwolony sposób dają przewagę w grze nad innymi graczami, a także wykorzystywanie glitchów, bugów i innych błędów gry.
2. Podczas rozgrywek wszystkie bronie są dostępne i dozwolone w użyciu, z wyjątkiem sygnalizatora odrodzeń, soflama, przenośnego znacznika laserowego, wykrywacza celów (dodatek do broni), wabika oraz wszelkich dodatkowych (unikalnych) broni, które można znaleźć na mapie.
3. W przypadku użycia niedozwolonego elementu / dodatku / broni przewiduje się następujące kary:
  - w sytuacji, kiedy osoba używająca niedozwolonej rzeczy jest znana (możliwa do jednoznacznego zidentyfikowania) – osoba ta na wniosek strony przeciwnej jest usunięta przez admina z serwera (kick), a drużyna, do której ta osoba należała gra do końca rundy w osłabionym składzie;
  - w przypadku, kiedy nie jest możliwe zidentyfikowanie takiej osoby, drużynie, która użyła niedozwolonej rzeczy odlicza się na koniec rundy punkty (bomby) od końcowego wyniku – jedna bomba za każde zgłoszone, odrębne zdarzenie.

4. Strona, która wykryła nieprawidłowość u przeciwnika, zobowiązana jest do natychmiastowego zgłoszenia tego faktu stronie przeciwnej, adminowi serwera oraz administracji turnieju (w miarę możliwości).
5. Podstawą do wprowadzenia kary są screenshoty będące dowodem złamania regulaminu. Screenshoty powinny zostać dostarczone administratorom turnieju po meczu, razem ze screenshotami wykonanymi na koniec każdej rundy.
6. W przypadku, kiedy podczas meczu zostały podjęte działania admina związane z udzieleniem kary za złamanie regulaminu, a strona wnosząca nie dostarczyła screenshotów na dowód – strona wnosząca o ukaranie przegrywa daną rundę. Działanie takie ma na celu zapobieganie bezpodstawnym oskarżeniom.
7. Lockowanie na głównej bazie (baserape / spawnkill) jest dozwolone.
8. Kradzież pojazdów z głównej bazy przeciwnika jest zabroniona.
9. Drużyny zobowiązane są dostarczyć po meczu administratorom turnieju screeny wykonane na koniec każdej rozegranej rundy.
10. W przypadku niepojawienia się na meczu jednej lub obu ze stron w ciągu 15 minut od momentu rozpoczęcia danego meczu lub w przypadku braku możliwości zebrania minimum 8 osób na stronę – uznaje się taką sytuację za walkower.

#### Drużyny:

1. Do turnieju dopuszczeni są gracze, którzy posiadają niezbanowane konto gry. Przez niezbanowane konto gry rozumie się: konto gry niezbanowane przez producenta gry oraz wszelkiego rodzaju programy lub moduły antycheaterskie (PunkBuster, FairFight) , jak również przez streamingi antycheaterskie (PBBans, GGC, ACI, Metabans).
2. Gracze, którzy mają udokumentowaną historię grania z użyciem niedozwolonych programów, nie są dopuszczeni do rozgrywki.
3. Klany świadomie przetrzymujące w swoich szeregach cheaterów oraz dopuszczające ich do rozgrywek w turnieju, są automatycznie wykluczone z turnieju.
4. Każdy klan może zgłosić dowolną ilość drużyn.
5. Aby klan / team mógł wziąć czynny udział w turnieju musi zgłosić co najmniej 12 graczy.
6. Istnieje możliwość podmiany / wycofania / dodania graczy do drużyny biorącej udział w turnieju w czasie określonym przez panel administratorów.
7. Przy zgłoszeniu drużyn, klany / teamy zobowiązane są podać pełny skład drużyn. W przypadku, gdy klan / team zgłasza tylko jedną drużynę, możliwym jest zgłoszenie całego plutonu / klanu / teamu.
8. W przypadku, kiedy klan zgłasza do turnieju więcej niż jedną drużynę, koniecznym staje się podanie do wiadomości wszystkich zainteresowanych stron dokładnego podziału i składu tych drużyn.

#### Administracja:

1. Panel administracyjny turnieju składa się z pięciu administratorów: Rybiszcze, memlacz, FLY\_PL, aftermindy oraz Jestem\_MonumenT.

2. W przypadku kwestii spornych między stronami biorącymi udział w meczu, administratorzy podejmują decyzję drogą głosowania po wysłuchaniu obu stron. Do wydania ostatecznej decyzji w każdej spornej kwestii niezbędnych jest co najmniej trzech administratorów turnieju. W przypadku, gdy administrator wchodzi w skład którejkolwiek ze stron sporu, nie może być osobą decyzyjną w tym sporze.
3. W przypadku zgody stron co do wyniku meczu, wynik może być zatwierdzony tylko przez jednego administratora turnieju.
4. Administratorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do sprawdzenia graczy pod kątem fair play poprzez dostępne im streamingi antycheaterskie.
5. Na zgłoszenie wszelkich sporów dotyczących przebiegu lub wyniku meczu strony mają 48 h po meczu.

#### Serwery:

1. Każdy serwer zgłoszony do dyspozycji turnieju, powinien być dostępny do końca turnieju.
2. Serwery przeznaczone na rozgrywki turniejowe powinny mieć włączone usługi PunkBustera oraz FairFight oraz być podpisane pod streamingi antycheaterskie (PBBans, GGC, ACI).
3. Serwery przeznaczone na rozgrywki turniejowe powinny być ustawione wg następujących wytycznych:

```
vars.gameModeCounter 100
vars.roundStartPlayerCount 0
vars.roundRestartPlayerCount 1
vars.roundLockdownCountdown 15
vars.roundTimeLimit 100
vars.friendlyFire true
vars.regenerateHealth true
vars.miniMap true
vars.hud true
vars.killCam false
vars.3dSpotting true
vars.miniMapSpotting true
vars.nameTag true
vars.3pCam true
vars.autoBalance true
vars.vehicleSpawnAllowed true
vars.vehicleSpawnDelay 100
vars.soldierHealth 100
vars.playerRespawnTime 100
vars.bulletDamage 100
vars.onlySquadLeaderSpawn false
vars.commander false
```

```
vars.forceReloadWholeMags false  
vars.hitIndicatorsEnabled true
```

Opcja tzw. spectatora (widza) powinna być włączona na serwerze tylko podczas meczu, który jest streamowany przez określone, neutralne osoby, wyznaczone przez panel administratorów.

4. Każdy z serwerów powinien mieć wyznaczonego admina / adminów, którzy będą czynnie sprawować pieczę nad serwerem podczas odbywającego się na nim meczu.
5. Serwer do gry powinien być dostępny dla stron na godzinę przed meczem, chyba, że na serwerze odbywają się mecze jeden po drugim, wtedy czas skraca się do 20 min.
6. Mecze odbywają się na serwerach neutralnych, tj. nienależących do żadnej ze stron biorącej udział w meczu.
7. W przypadku braku wolnego neutralnego serwera, dopuszczalna jest gra na serwerze / serwerach jednej lub obu drużyn – za porozumieniem stron.

\*) Turniej odbędzie się w trybie podwójnej eliminacji, jeśli zgłosi się do niego co najmniej 12 drużyn. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń, turniej odbędzie się w trybie pojedynczej eliminacji.