



Wingman (2VS2) turnyras

TURNYRAS

[I] Turnyro bendra informacija:

- 1 Registracija nuo 2019-01-04 iki 2019-02-25d.
- 2 Turnyras vyks 2 savaites nuo 2019-02-27 iki 2019-03-10.
- 3 Turnyro komandų kiekis **NERIBOTAS**. Bus nustatytas kiekis su pirmuoju biuleteniu.
- 4 Maksimalus bendro reglamento pakitimų kiekis 5. (toliau biuletiniai). 3 Pagrindiniai biuletiniai. 2 Pataisymai.
- 5 Žaidžiami formatai BO1 ir finalai BO3.

[II] Turnyro vykdymo eiga:

- 1 Registracija atidaroma 2019-01-04.
- 2 Išleidžiamas **biuletenis NR 1**. 2019-01-31. Skelbiami preliminarūs prizai. Tikslinama pagrindinė informacija.
- 3 Registracija uždaroma 2019-02-25.
- 4 Sugrupuojamos komandos sudaroma turnyro lentelė 2019-02-26 pagal įgudimo lygį. (paskiriamas rekomenduojamas laikas). Išleidžiamas **Biuletenis NR 2**.
- 5 Vykdomas pirmasis turnyro etapas nuo 2019-02-27 16:00 iki 2019-03-02 22:00
- 6 Maišomos komandos pagal skill lygius. (sprendžia administracija) 2019-03-03 10:00 iki 15:00
- 7 Vykdomas 2 Turnyro etapas 2019-03-03 – 2019-03-08
- 8 Ruošiamasi 3 etapui paruošiamas Biuletenis NR 3. 2019-03-09 14:00 keičiamas žaidimo formatas iš BO1 (best of 1) į BO3.
- 9 Vykdomas 3 Turnyro etapas FINALAI PUSFINALIAI 2019-03-09 nuo 16:00 iki - 2019-03-09 22:00
- 10 Per savaitę nuo turnyro pabaigos išdalijami prizai.

[III] Žaidimo eiga

- 1 Žaidimo pradžios komandos pusės nuspręstas peilių raundas (laiminčioji pusė galės nuspręsti už kurią pusę žais). „KNIFE ROUND“
- 2 Kiekviena kova tarp komandų turės po 8 raundus (1 žaidimo pusė, 2 Žaidimo pusė). Kova pasibaigs jei komanda surink 9 laimėtus raundus antrojoje žaidimo pusėje.
- 3 Jei po 16 raundų rezultatas bus lygus 8 – 8 bus žaidžiami dar 6 papildomi raundai (OVERTIME). (toliau papildomų raundų sesija(OVERTIME)). Papildomi raundai bus žaidžiami tol kol bus pasiektas 4 laimėjimas per papildomų raundų sesija.

[IV] Žaidimo serverio oficialūs nustatymai

- 1 Raundo Laikas= 1:55 min.
- 2 Užšaldymo laikas (BUYZONE) = 15 sekundžių.
- 3 APSIPIRKIMO LAIKAS = 20 sekundžių.
- 4 C4 užtaiso sprogo laikas = 40 sekundžių.
- 5 Papildomi raundų pinigai = \$16,000.
- 6 Papildomi raundų sesija. = 3 už vieną ir už kitą komandą viso 6.
- 7 2 Pauzės. Kiekvienai komandai.
- 8 Žaidimo žemėlapis bus nuspręstas prižiūrinčio administratoriaus dalyviams negalima bus jo išsirinkti. (nei vienas žaidėjas pirmo etapo stadijoje nežinos žemėlapio).

Reikalavimai ir nuostatos

[V] Dalyvių reikalavimai prieš ir vykstant turnyro žaidimui (mačui).

- 1 Abi komandos prieš žaidimą turi susitarti savo žaidimą laiką ir suderinti su vienu iš turnyro organizatorių. Jei nors viena komanda nesusitaria dėl laiko. Jie turės vadovautis faktiniu laiku paskirtu server Jis Turnyro dalyviams paskirs laiką kada jis galės prisijungti.
- 2 Kiekvienas žaidėjas turi įrašyti „demo“ įrašą. (į konsolę record <nick ir data>).
- 3 Kiekvienas žaidėjas turi bendrauti tik žaidime esančiomis sąlygomis (jokių kitų VOIP programų ar platformų).
- 4 Dalyviai privalo informuoti organizatorius (administraciją) jei iškilo problema su žaidimo klaidomis. Žaidėjas neinformavęs administracijos apie iškilusią klaidą, kuri jam suteikia pranašumą, yra šalinamas iš turnyro.

[VI] Dalyvių reikalavimai pasibaigus žaidimui (mačui).

- 1 Įkelti visus demo (įrašus) į forumo temą (bus sukurta vėliau nurodyta biuletenyje NR.1) naudojant <https://www.zippyshare.com/> internetinę failų talpyklą. To nepadarius galima diskvalifikacija kilus ginčui.

[VII] Dalyvių teisės

- 1 Kiekviena komanda turi teisę apskųsti žaidimo rezultatą šiomis sąlygomis per 1h. Nuo žaidimo etapo pabaigos: (sukurti forumo temą skiltyje kurį bus nurodyta biuletenyje NR 1.).
 - 1.1 Jei yra sukčiaujama. Įtariama kad yra naudojamos neleistinos programos.
 - 1.2 Jei vienos komandos nariai nevykdo Pasibaigus žaidimui reikalavimui t.y įkelti demo.
- 2 Dalyvis turi teisę prašyti turnyro organizatoriaus serverio įrašo failo.

[VIII] Dalyvių etiketas

1. Dalyviai negali grasinti ar bauginti priešininkų komandą.
2. Visi dalyviai turi bendrauti mandagiai tiek su administratoriais tiek su kitais dalyviais.

REGISTRACIJA.

[IX] Dalyvių žaidimų pasiruošimas savarankiškai ir rekomenduojami laikai (šis punktas skirtas norint sužaisti anksčiau turnyro etapo žaidimą).

Aprašymas po Biuletenis NR 2. išleidimo bus paskelbta turnyrinė lentelė su rekomenduojamais žaidimo laikais. Komandos turi teisę anksčiau sužaisti savo mačą. Sąlygos:

1. Komanda gali susitarti su kita komanda kuri yra jų priešininkė sužaisti anksčiau negu yra rekomenduojamas žaidimo laikas. Komandoms būtina suderinti su vienu iš įgaliotųjų serverių ir turnyro administratorių. Turnyro metu nuo 18:30 h. iki 22:00
2. Jeigu nėra susitariama dėl ankstyvo mačo. Rekomenduotinas laikas tampa faktiniu laiku (nenuginčijamas laikas.)
2. Norint įspėti administratorių dėl nenumatytų aplinkybių arba perkelti savo žaidimo datą. Dieną prieš žaidimą (matchą.) turite pranešti el. paštu info@balticon.net su prašymu perkelti laiką. (administracija pasilieka teisę patenkinti arba atšaukti prašymą).

[X] Turnyro komandų registracijos reikalavimai.

- 1 Visi dalyviai privalo turėti prime statusą ir bent 250 valandų Counter-Strike : Global Offensive žaidime. Ir registruotis tik su pagrindiniu vartotoju. (steam acc).
- 2 Visi dalyviai privalo būti praleidę mūsų serveriuose bent 15 valandų.
- 3 Projekto administratoriai negali dalyvauti turnyre.
- 4 Komanda turi būti sudaryta tik iš dviejų asmenų.
- 5 Registruojamas steam vartotojas turnyre negali turėti galiojančio „Valve anti cheat“ (VAC) blokavimo (BAN). Galiojantis blokavimas skaitomas jei blokavimo laikotarpis mažesnis nei 365 arba vieneri metai.

[XI] Galimos diskvalifikacijos

Diskvalifikacija galima jei:

1. Nors vienas komandos žaidėjas pažeidžia reikalavimus bei nuostatas.
2. Jei nėra klausoma administratoriaus duotų nurodymų.
3. Sukčiavimas , naudojant papildomas programas kurios suteikia pranašumą (script, hacks, macros).

Organizatorius pasilieka teisę keisti turnyro sąlygas, ir jas nutraukti įspėjant visus žaidėjus.

