

Regulamin turnieju Terran Cup #3

1. Wersja gry

- 1.1. Turniej rozgrywany jest w najnowszej wersji gry **StarCraft II: Heart of the Swarm**.
- 1.2. Wszystkie gry rozgrywane są na serwerach **Battle.Net Europe**.
- 1.3. Podczas turnieju wymagana jest obecność na **chacie grupy TerranPL** na Battle.Net.

2. Organizatorzy

- 2.1. Organizatorem turnieju jest serwis **Terran.PL**, który prowadzi **Maciej "Raven" Polak (TerranPL)**.
- 2.2. Sędzią głównym jest **[InDark] ZwierzaK**. Sędziami-asystentami są **[InDark] RejeCt** i **TerranPL**.

3. Uczestnicy

- 3.1. W turnieju mogą wziąć udział jedynie zawodnicy posiadający **polskie obywatelstwo lub adres stałego zameldowania w Polsce**.
- 3.2. Do turnieju dopuszczeni są zawodnicy, którzy **ukończyli 13 lat** (zgodnie z kategorią wiekową "T" w systemie ESRB).
- 3.3. Od zawodników, którzy **nie ukończyli 18 lat** i biorą udział przynajmniej w drugim etapie gry ("Grupy"), organizator wymaga **pisemnej zgody** rodzica lub prawnego opiekuna na udział w turnieju.
- 3.4. Do eliminacji dopuszczeni są jedynie zawodnicy, którzy chociaż raz byli zakwalifikowani do ligi **Master lub Grand Master** na serwerach Battle.Net w regionie europejskim.

4. Format turnieju

- 4.1. Format turnieju to konkurencja indywidualna, tryb **Custom Games / Ladder Maps / 1V1**.
- 4.2. W pierwszym etapie ("**Eliminacje**") gracze zmierzą się w turnieju eliminacyjnym. W eliminacjach wyłonionych zostanie dwóch najlepszych zawodników, którzy wezmą udział w głównym etapie turnieju.

4.3. W drugim etapie ("**Grupy**") zmierzą się ze sobą dwaj zawodnicy z eliminacji oraz sześciu zawodników zaproszonych przez organizatora, podzieleni losowo na dwie grupy. Z każdej grupy do finałów awansuje po dwóch najlepszych zawodników.

4.4. W trzecim i ostatnim etapie ("**Finały**") zmierzy się najlepsza czwórka zawodników. W finałach wyłoniona zostanie najlepsza trójka turnieju.

5. Mapy

5.1. Obowiązuje aktualna **pula map dla gier rankingowych** ("Ladder") na Battle.Net w regionie europejskim.

5.2. Na dzień 21 sierpnia 2014 roku pulę stanowią mapy: **King Sejong Station LE, Overgrowth LE, Catalena LE, Merry Go Round LE, Deadwing LE, Foxtrot Labs LE oraz Nimbus LE.**

5.3. Wybór mapy w pojedynku między dwoma graczami następuje przez **naprzemienne odrzucanie map** z obowiązującej puli. Rozpoczyna **zawodnik wpisany wyżej w drabince** (w eliminacjach) lub **zawodnik wylosowany przez sędziego** (w grupach i finałach) . Ostatnia mapa jest pierwszą mapą w pojedynku. Kolejną mapę zawsze **wybiera przegrany poprzedniej gry** z puli pozostałych map, niewykorzystanych jeszcze w danym pojedynku.

6. Eliminacje

6.1. **Zapisy zawodników** ("Sign-up") do eliminacji rozpoczną się w czwartek 21 sierpnia 2014 roku i zostaną zamknięte w sobotę 23 sierpnia 2014 roku o godzinie 11:00.

6.2. W godzinach 11:00 - 12:00 przed rozpoczęciem turnieju w sobotę 23 sierpnia 2014 roku wymagane będzie **potwierdzenie obecności** ("Check-In") przez zapisanych zawodników. Zawodnicy, którzy nie potwierdzili obecności, zostaną wykreśleni z listy zapisanych.

6.3. Po zakończeniu potwierdzania obecności sędziowie podzielą zawodników na drabinkę w **systemie pucharowym z drabinką przegranych** ("Double Elimination"). W zależności od liczby zapisanych zawodników określona zostanie liczba gier niezbędnych do wygrania w pojedynku, z zastrzeżeniem, że system **do dwóch zwycięstw** będzie obowiązywał **przynajmniej** od najlepszej ósemki zawodników w drabince wygranych i od najlepszej czwórki zawodników w drabince przegranych.

6.4. Turniej zostanie rozegrany do momentu wyłonienia **dwóch najlepszych zawodników** w drabince, czyli do ścisłego finału drabinki turniejowej. Finał ten nie będzie rozegrany, ponieważ nie będzie miał wpływu na dalszy przebieg turnieju.

7. Grupy

7.1. W drugim etapie turnieju zmierzą się ze sobą **ośmiu zawodników**: dwaj zawodnicy wyłonieni w eliminacjach oraz sześciu zawodników zaproszonych przez organizatora.

7.2. W niedzielę 24 sierpnia o godzinie 17:00 organizator turnieju przeprowadzi **losowanie grup**. Powstaną w ten sposób **dwie grupy** po czterech zawodników.

7.3. Zawodnicy z obu grup rozegrają ze sobą małe turnieje **systemem pucharowym z drabinką przegranych** ("Double Elimination"). Wszystkie gry zostaną rozegrane systemem **do dwóch zwycięstw**. W ścisłym finale grupy zawodnik bez porażki uzyskuje jeden punkt na starcie.

7.4. **Pierwsza grupa** rozpoczyna swoje gry w sobotę 30 sierpnia o godzinie 12:00. **Druga grupa** rozpoczyna swoje gry nie wcześniej, niż o godzinie 16:00 tego samego dnia.

7.5. Ponieważ wszystkie gry będą komentowane podczas relacji, gry w grupach rozgrywane są **kolejno**, zgodnie z instrukcjami organizatorów turnieju.

8. Finały

8.1. Finały zostaną rozegrane **systemem pucharowym** ("Single Elimination") z meczem o **trzecie miejsce**. Gry w półfinałach i w meczu o trzecie miejsce zostaną rozegrane systemem **do trzech zwycięstw**. Wielki finał zostanie rozegrany systemem **do czterech zwycięstw**.

8.2. **Rozstawienie do półfinałów** jest z góry określone. Zwycięzca pierwszej grupy w poprzednim etapie turnieju zmierzy się w półfinale z drugim zawodnikiem drugiej grupy. Zwycięzca drugiej grupy zmierzy się z pierwszym zawodnikiem pierwszej grupy.

8.4. **Etap finałów** rozpoczyna się w niedzielę 31 sierpnia o godzinie 12:00.

8.3. Ponieważ wszystkie gry będą komentowane podczas relacji, gry w finałach rozgrywane są **kolejno**, zgodnie z instrukcjami organizatorów turnieju.

9. Nagrody

9.1. Organizatorzy turnieju gwarantują następujące **nagrody pieniężne** dla zawodników: **600 PLN** za pierwsze miejsce, **150 PLN** za drugie miejsce, **50 PLN** za trzecie miejsce.

9.2. Nagrody zostaną przekazane przelewem lub za pośrednictwem systemu PayPal najpóźniej **w przeciągu tygodnia** od uzyskania danych od nagrodzonych zawodników.

10. Fair-play i ostateczne rozstrzygnięcia

10.1. Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się, że będzie przebiegał **w duchu zdrowej, sportowej rywalizacji** ("Fair-play").

10.2. W przypadku rozłączenia któregoś z graczy domyślnym rozwiązaniem jest **powtórzenie gry**. Jeśli jednak jeden z zawodników uważa, że w przerwanej grze miał **wyraźną przewagę**, powinien skontaktować się z sędzią w celu rozstrzygnięcia konfliktu.

10.3. **Sędzia główny** ma decydujące zdanie podczas rozstrzygnięć konfliktów dotyczących przebiegu turnieju.

10.4. We wszystkich **kwestiach nie określonych w regulaminie**, decydujące zdanie mają organizatorzy turnieju.

10.5. Organizatorzy zastrzegają sobie **możliwość dokonania zmian w regulaminie** w razie wyraźnej potrzeby, również w trakcie trwania turnieju.