

Regulamin Turniej Tekken na Festiwalu Fantastyki PYRKON 2015

§ 1 Postanowienia Ogólne

1. Regulamin obowiązuje uczestników Turnieju Tekken, rozumianych jako osoby biorące udział w turnieju oraz przebywające na jego terenie.
2. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania. Uczestnik ma obowiązek zapoznania się z regulaminem przed turniejem, lub w chwili wejścia na jego teren.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione, uszkodzone, utracone bądź pozostawione bez opieki podczas trwania turnieju.
4. We wszystkich kwestiach nieuwzględnionych w tym regulaminie decydujący jest regulamin Turnieju Tekken na Festiwalu Fantastyki PYRKON 2015 oraz decyzja organizatorów.
5. Obecność alkoholu w jakiegokolwiek postaci jest SUROWO zabroniona! Osoba pod wpływem alkoholu bądź innych środków odurzających jest dyskwalifikowana z zawodów bezwzględnie.

§ 2 Zasady

1. Turniej będzie trwał jeden dzień (25.04.2015), rozgrywki rozpoczną się o godzinie 12:00.
2. Ilość uczestników turnieju jest ograniczona do 64, o uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Zgłoszenia do turnieju prowadzone są na miejscu do godziny 11:00.
4. Turniej rozegrany zostanie na konsolach PlayStation®3 w wydanie TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 przeznaczone na rynek europejski (BLES01702) zaktualizowane do wersji v1.03.
5. Zabrania się odłączania od konsol sprzętu przygotowanego przez organizatorów bez porozumienia z nimi.
6. Istnieje możliwość podłączenia własnych kontrolerów.
7. Po zakończonym pojedynku gracz zobowiązany jest do wylogowania się z konsoli.
8. Konfiguracja przycisków jest dokonywana przed meczem.
9. Wciśnięcie pauzy podczas meczu jest równoznaczne z utratą aktualnie rozgrywanej rundy, a ponowne z przegraną w aktualnie rozgrywanym meczu.
10. W przypadku braku porozumienia między uczestnikami co do preferowanej strony gry oraz kolejności wyboru postaci w pierwszym meczu, decyduje rzut monetą w wykonaniu osoby bezstronnej.
11. Po przegranym meczu uczestnik ma prawo wybrać postacie jako drugi (po swoim przeciwniku) oraz arenę kolejnego meczu. W pierwszym meczu arena wybierana jest losowo.
12. Zabronione jest używanie makr i turbo w specjalnych kontrolerach, jeśli uczestnik taki kontroler posiada jest zobowiązany udowodnić organizatorowi, że opcje te są wyłączone.
13. Organizatorzy powołują sędziego grupy, którego zobowiązują do:
 - 1) prowadzenia notacji wyników na dostarczonym przez organizatorów formularzu.
 - 2) nadzorowania prawidłowego przebiegu rozgrywanych meczy.
 - 3) niezwłocznego informowania organizatorów o naruszeniu regulaminu.
14. W przypadku nie stawienia się gracza w ciągu 10 min od pierwszego z trzech wywołań mecz oddany jest walkowerem.

15. Na miejscu turnieju, uczestników obowiązuje kulturalny sposób zachowania oraz zasady fair-play. W przypadku łamania owych postanowień, uczestnik zostanie zdyskwalifikowany.
16. O wykluczeniu uczestnika z turnieju decydują organizatorzy, których decyzje są niepodważalne.
17. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania wszelkich zmian w niniejszym regulaminie bez konieczności wcześniejszego informowania o tym uczestników.
18. Niniejszy regulamin dostępny będzie również w formie pisemnej na miejscu turniejów.

§ 3 System Rozgrywek

1. Turniej odbywa się w 3 fazach - grupowej, double elimination oraz finałowej.
2. W fazie I - grupowej uczestnicy zostaną podzieleni na grupy, nad którymi czuwają sędziowie wyznaczeni przez organizatorów.
3. O zajętych miejscach w fazie I - grupowej decyduje bilans zwycięstw i porażek, również w rundach. W przypadku remisu rozstrzyga dogrywka na standardowych zasadach fazy grupowej.
4. W fazie II - Double Elimination pierwsza porażka nie oznacza odpadnięcia z turnieju, tylko trafienie do drabinki przegranych co umożliwia dalszą walkę o zajęcia 1 miejsca.
5. W fazie III - finałowej zwycięzca drabinki przegranych spotyka się w finale ze zwycięzcą drabinki wygranych, gdzie by wygrać ma za zadanie pokonać zwycięzcę drabinki wygranych dwukrotnie do 5 meczy (BO5/FT3). Podczas gdy ten do wygranej potrzebuje jednokrotnego zwycięstwa w secie do 5 wygranych meczy (BO5/FT3).

FAZA I - Grupowa

1. tryb gry: VS BATTLE, 2vs2
2. ilość rund, zwycięstw: 3 rundy, do 2 wygranych meczy (BO3/FT2)
3. czas rundy: 80s
4. guard damage: OFF
5. arena: W pierwszym meczu losowa, w drugim przegrany poprzedniej walki ma prawo wybrać plansze
6. wybór postaci: Zwycięzca poprzedniej walki pierwszy wybiera postacie
7. banowane postacie: COMBOT

FAZA II - Double Elimination

1. tryb gry: VS BATTLE, 2vs2
2. ilość rund, zwycięstw: 3 rundy, do 2 wygranych meczy (BO3/FT2)
3. czas rundy: 80s
4. guard damage: OFF
5. arena: W pierwszym meczu losowa, w drugim przegrany poprzedniej walki ma prawo wybrać plansze
6. wybór postaci: Zwycięzca poprzedniej walki pierwszy wybiera postacie
7. banowane postacie: COMBOT

FAZA III - Finałowa

1. tryb gry: VS BATTLE, 2vs2
2. ilość rund, zwycięstw: 3 rundy, do 3 wygranych meczy (BO5/FT3)
3. czas rundy: 80s
4. guard damage: OFF
5. arena: W pierwszym meczu losowa, w drugim przegrany poprzedniej walki ma prawo wybrać plansze
6. wybór postaci: Zwycięzca poprzedniej walki pierwszy wybiera postacie
7. banowane postacie: COMBOT