

POLISH ARMA 3 TOURNAMENT 2023

1. Turniej zorganizowany jest w konwencji klasycznego trybu Domination, polegającego na podbijaniu sektorów i eliminowaniu przeciwników, w celu zdobycia przewagi punktowej nad drużyną przeciwną.
2. Turniej będzie przebiegał drogą eliminacji poszczególnych drużyn zgodnie ze schematem Fazy Grupowej oraz Fazy Finałowej.
3. Chcemy, aby rozgrywka przebiegała w miłej atmosferze, jak również chcielibyśmy pozostawić relacje z każdą z grup w dobrym i nienaruszonym stanie. Dlatego też w trakcie trwania turnieju uprzejmie apelujemy o przestrzeganie zarówno reguł wylistowanych w niniejszym dokumencie, jak i ogólnych zasad fair play.
4. Proszę również, aby ewentualne niesnaski pomiędzy grupami istniejące w momencie rozpoczęcia turnieju nie przenosiły się na sam turniej, jego organizację ani na żadną z grup.
5. Godząc się na niniejszy regulamin, każda z grup decyduje się na zakopanie ewentualnych toporów wojennych na czas trwania turnieju.

REGULAMIN TURNIEJU

Zasady ogólne

1. Organizacja turnieju oraz wszelka komunikacja przebiegać będzie za pośrednictwem niniejszego portalu, oraz oficjalnego serwera ligowego Discord.
2. Każda z grup zobowiązuje się do stawienia się na ustalony wspólnie termin meczu.
3. Niestawienie się na mecz skutkuje oddaniem wygranej walkowerem.
4. Zabrania się korzystania z cheatów lub narzędzi, które oferują nieuczciwą przewagę nad drużyną przeciwną.
5. Serwer będzie miał włączony BattleEye.
6. Zabrania się korzystania z jakichkolwiek modów innych niż podane przez organizatora.
7. Serwer będzie sprawdzał klucze modów.
8. Zabrania się stream-snipingu i podpowiadania zawodnikom drużyn w trakcie trwania meczu.
9. Odradza się (lecz nie zabrania) streamowania meczu przez zawodników w celu wykluczenia ewentualnego stream-snipingu przez drużyny przeciwne.
10. Zabrania się wszelkich otwarcie toksycznych zachowań wobec innych uczestników turnieju.
11. Zabrania się wykorzystywania oraz przekładania ewentualnych sporów między grupami na organizację turnieju oraz innych uczestników.
12. Zabrania się brania udziału w meczach dwóch różnych drużyn przez tego samego gracza.
13. Zezwala się na korzystanie z zawodników rezerwowych, którzy na wypadek problemów technicznych zastąpią innego gracza w trakcie trwania meczu.

14. Zezwala się na korzystanie z pomocy jednego gracza zaprzyjaźnionej drużyny w celu uzupełnienia ewentualnych braków w drużynie - gracz, który udziela w ten sposób wsparcia jednej drużynie nie może grać w innej drużynie.
15. Z uwagi na rozmiar przedsięwzięcia, przedstawiciele grup, którzy chcieliby zmienić termin wcześniej ustalonych rozgrywek, zobowiązują się najpierw do uzgodnienia tego z drużyną przeciwną a następnie umówienia terminu z organizatorem - nie później niż na 7 dni przed dniem meczu.
16. W innym przypadku grozi oddanie meczu walkowerem.

Naruszenia regulaminu i zasad prowadzenia rozgrywek

Drobne naruszenia regulaminu będą skutkowały:

- Upomnieniem przez organizatora
- Piorunem od organizatora (utrata ticketów)
- Usunięciem gracza z meczu

Rażące naruszenia regulaminu będą skutkowały:

- Usunięciem gracza z meczu bez możliwości skorzystania z rezerwy
- Przerwaniem meczu i automatyczną porażką drużyny
- Usunięciem gracza lub drużyny z całego turnieju



W trakcie trwania meczu udział biorą dwie drużyny składające się z sześciu zawodników.

Mecze przebiegają w trybie Domination:

- Mapy o przybliżonym rozmiarze 150x150m, na której znajdują się trzy flagi.
- Brak pojazdów, z góry ustalony ekwipunek, możliwość doboru optyki.
- Każda drużyna zaczyna z 1000 ticketów.
- Mecze trwają 60 minut lub do momentu wyczerpania ticketów jednej z drużyn.
- W przypadku remisu, rozegrana będzie szybka dogrywka na 100 ticketów.
- Każdy respawn odejmuje 1 ticket.
- Kontrola większej ilości flag odejmuje miarowo tickety drużynie przeciwniej:
- Kontrolowanie dwóch punktów - 2 tickety / 5 sek
- Kontrolowanie trzech punktów - 5 ticketów / 5 sek
- Wygrywa drużyna, która pierwsza doprowadzi zespół przeciwny do utraty wszystkich ticketów, lub będzie miała więcej ticketów po upływie 60 minut.

- Zabrania się opuszczania wyznaczonego terenu rozgrywki.
- Zabrania się ostrzeliwania respa w drużyny przeciwnej.
- Zabrania się wykorzystywania bugów Army i exploitów (przechodzenie przez ściany, chowanie się w teksturach, itp.).
- Zabrania się podnoszenia ekwipunku przeciwnika (w szczególności map i radia), za wyjątkiem broni i amunicji i tylko w przypadku braków własnych.
- Medykom zabrania się "przekazywania" sprzętu medycznego - mogą używać go jedynie do leczenia siebie bądź innych.
- Zabrania się poruszania się po mapie w pojedynkę. Poruszamy się w minimum dwie osoby, zgodnie z ideą Co-Op:
- Gracz może poruszać się w małym obrębie mapy w przypadku, gdy reszta członków drużyny została wyeliminowana
- Gracz może usiłować przejąć punkt w pojedynkę jeśli znajduje się w jego obrębie
- Gracz dąży do jak najszybszego przegrupowania się z resztą oddziału aby utworzyć co najmniej parę

Q&A

Czym się kierować podczas rozgrywki?

- Gramy z myślą o objective'ach.
- Gramy z myślą o graniu razem, zespołowo.

Czy mogę wybiec z respa sam?

- Nie, z respa można wybiegać w minimum 2 osoby.

Do czego są pachołki przy respie?

- Pachołki to przybliżony dystans do jakiego musi się cofnąć gracz, żeby mógł podebrać kolegę z respa.
- Pachołki oznaczają również bezpieczny obszar Z którego, oraz W który nie wolno strzelać.

W ile osób mogę się poruszać po mapie?

- Zawsze w minimum 2. Można się poruszać w 3, 4, 5 czy 6, ale zawsze dążymy do poruszania się minimum w parach.

Jaki jest zasięg w którym muszę się trzymać przy swoim partnerze/zespole?

- W przybliżeniu do 50m lub w zasięgu DUI. Nie myśl o metrach - myśl o graniu "zespołowo" i atakowaniu punktu razem ze swoją grupą.
- To nie Call of Duty - staramy się grać z myślą Co-Op i zawsze być relatywnie blisko kolegów.
- Jeśli podejmujecie jakąś decyzję jako grupa, wykonujecie ją jako grupa.

Czy możemy pobiec we trzech na punkt i zostawić jednego, który będzie się bronił?

- Nie.
- Zawsze macie dążyć do grania w minimum dwójkach. Jeśli tve trzech przejmiecie punkt, dalej wciąż przemieszczacie się lub bronicie we trzech.
- Jeśli przemieszczacie się w czwórce, możecie zostawić dwóch na punkcie a dwóch przemieścić w inne miejsce.

Czy możemy ostrzeliwać respa przeciwnika?

- Nie.
- Zabrania się ostrzeliwania respa przeciwnika, wyczekiwania przeciwnika aż wybiegnie na 1 metr za bezpieczną strefę, rushowania respa.
- Gra ma Objective Focus a nie Kill-count Focus, więc po przejęciu punktu, bronimy go w jego obrębie a nie rushujemy pod granice respa przeciwnika.

Co jeśli zostanę sam bo mój partner zginął?

- Jeśli znajdujesz się blisko (w obrębie punktu), możesz kontynuować atakowanie lub bronienie punktu. Jeśli zostanie przejęty, ale wciąż się bronisz, możesz sam go odbić.
- Jeśli jesteś daleko od punktu, musisz jak najszybciej przegrupować się z kolegami.
- Jeśli nie masz możliwości się przegrupować, bronisz się do przybycia nowych towarzyszy.

Czy jeśli w terenie został samotny kolega bez pary, to muszę się z nim przegrupować jako priorytet po wybiegnięciu z respa?

- Tak, zawsze dążymy do przegrupowania z porzuconymi towarzyszami.
- Porzucony członek zespołu może wycofać się nieco, aby szybciej przegrupować się z kolegami.

Czy można rzucać z siebie gear, żeby zaoszczędzić staminę podczas poruszania się po mapie?

- Nie.
- Nikt nie rzuca z siebie plecaków, pistoletów ani żadnego gearu i nie zaśmiera mapy.
- Wszystko co macie na sobie ma pozostać na was.

Co jeśli naruszę powyższe zasady w trakcie rozgrywki?

- Zeus będzie informował indywidualnych graczy o naruszeniach oraz wymaganych poprawkach.
- Nadmierne łamanie zasad będzie karane piorunami.

Czy możemy zmienić domyślną częstotliwość radia na początku rozgrywki?

- Tak, ale odradza się to, ponieważ po respie radio się resetuje.

Czy możemy lootować sojuszników/przeciwników?

- Tak, ale tylko amunicję do broni głównej i bocznej i tylko, gdy zaczyna nam brakować naszej własnej.

Czy mogę blokować drzwi wejściowe interakcją ACE lub Enhanced Movement?

- Nie.

DANE SERWERA + TS + MODSET + MAPY

ARMA:

IP: euc-ogs8.armahosts.com (135.181.162.92) Port: 2542 Hasło: 123

TS:

IP: tchc.community-ts.eu Hasło: 123

Modset + mapy:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-VYLbOLETbb9XlrRbhLsLG2B1Eq2oG96>

KALENDARZ ROZGRYWEK

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1w2lc3ATuehTwKAAylfzr6WfYeuHztWmXrzzXLfTjapE/edit#gid=1117260668>

**STAWIENICTWO NA TS ACC NIE PÓŹNIEJ NIŻ 30 MIN PRZED
ROZPOCZECIEM ROZGRYWKI!!!**