

REGULAMIN

DRUŻYNOWEGO TURNIEJU CS:GO KLAS LICEALNYCH

ORGANIZOWANEGO PRZEZ KLASĘ 4A XV LO W BYDGOSZCZY

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 DEFINICJE

1. Drużynowy Turniej Counter-Strike: Global Offensive Klas Licealnych, zwany dalej **Turniejem**, organizowany jest w ramach e-sportowej imprezy szkolnej. Rozgrywki o charakterze sportowo – edukacyjnym realizowane będą w formie meczów online .
2. **Drużyna** – zespół składający się z 4-5 graczy + 1 zawodnik rezerwowy. Wszyscy członkowie drużyny muszą być uczniami jednej klasy.
3. **Zawodnik** – Zawodnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest każdy z członków zgłoszonej Drużyny.
4. **Kapitan** – osoba reprezentująca Drużynę oraz podejmująca decyzje w jej imieniu.
5. **Formularz Zgłoszeniowy** – formularz w formie zgłoszenia, umożliwiający rejestrację Drużyny.
6. **Administrator Turnieju** – osoba wyznaczona przez Organizatora do przeprowadzenia rozgrywek Turnieju.
7. **Slot** – miejsce uprawniające do udziału w Turnieju.
8. **Ban** – zablokowanie, np. mapy lub zablokowanie Drużyny przed dalszym uczestnictwem w Turnieju.
9. **Etap** – dana część rozgrywki. Turniej podzielony jest na Etapy: eliminacje, półfinał i finał.

1.2. ZASADY OGÓLNE

1. Organizator przewidział maksymalnie 1 Slot dla każdej klasy.
2. Osoba zgłaszająca Drużynę jest jednocześnie właścicielem Slotu i może nim dowolnie zarządzać.
3. Głównym założeniem każdego Etapu Turnieju jest uzyskanie przez zgłoszone Drużyny możliwości wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju.
4. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju, zostaną oficjalnie ogłoszone nie później niż 48 godzin po zakończeniu meczów z danego Etapu.
5. Udział w kolejnych Etapach Turnieju jest dobrowolny dla zakwalifikowanej Drużyny. Jeżeli Drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym Etapie Turnieju ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym Organizatora Turnieju.

6. W przypadku wycofania się Drużyny z Turnieju Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części Turnieju Drużyny, która uplasowała się na kolejnym miejscu wcześniejszego etapu.
7. Organizator Turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy ze sprzętem czy łączem internetowym poszczególnych Zawodników biorących udział w Turnieju.
8. Gry odbywają się na dostarczonym przez Organizatorów i Administratora sprzęcie szkolnym.
9. Każdy uczestnik ma możliwość prowadzenia rozgrywki z wykorzystaniem własnej klawiatury, myszki oraz słuchawek lub słuchawek z mikrofonem.

1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, które zgłosiły swój udział Organizatorowi Turnieju, złożyły wymagane oświadczenia (zgoda rodziców uczniów niepełnoletnich na udział w turnieju oraz zgoda na publikację wizerunku – załączniki do regulaminu).
2. Turniej jest przeznaczony dla Drużyn składających się co najmniej z 4 graczy.
3. Drużyna ma możliwość wprowadzenia jednego Zawodnika rezerwowego.

II. REJESTRACJA

2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

1. Zapisy na Turniej trwają od 23.02.2023 r. do 28.02.2023 r.
2. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego, dołączonego do Regulaminu Turnieju.
3. W przypadku uczniów niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodziców na udział w Turnieju. Formularz zgody dołączony jest do Regulaminu Turnieju.
4. Złożenie u Organizatora prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu.
5. Złożenie Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na publikację danych osobowych oraz wizerunku wszystkich członków drużyny.
6. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, mogą nie być uwzględniane przez Organizatora. Zgłoszenia otrzymane po wyznaczonym terminie zostaną wpisane na listę rezerwową.
7. Formularz Zgłoszeniowy należy wypełnić i dostarczyć do prof. Marcina Maćkiewicza, najpóźniej do dnia 28 lutego 2023 roku.
8. W celu poprawnej weryfikacji Drużyny należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym Formularzu Zgłoszeniowym.
9. Każda klasa ma możliwość zgłoszenia tylko jednej drużyny.
10. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy, nazwach drużyn, komunikacji z drużynami i Administratorem Turnieju oraz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy, przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo.

III. ROZGRYWKA

3.1. WERYFIKACJA DRUŻYN

Pierwszy Etap Turnieju poprzedzony będzie weryfikacją zgłoszonych drużyn przez organizatorów Turnieju.

3.2. ETAPY ROZGRYWEK

1. Turniej składa się z trzech Etapów rozgrywek online.
2. Każdy Etap Turnieju poprzedzony będzie losowaniem drużyn rywalizujących ze sobą. Wyniki losowania opublikowane zostaną najpóźniej 48 godziny przed rozpoczęciem meczów danego Etapu Turnieju.
3. Drużyny, które wygrają rozgrywkę na danym etapie Turnieju przechodzą do kolejnego etapu. Pozostałe drużyny odpadają z Turnieju.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian na poszczególnych etapach Turnieju dotyczących ilości zakwalifikowanych Drużyn.

3.3. ROZGRYWKA

1. Przewidywany czas trwania jednej rozgrywki Turnieju to około 45 min.
2. Adres IP serwera zostanie podany drużynom najpóźniej 5 minut przed wyznaczonym terminem spotkania przez Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną.
3. Serwery, na których będą rozgrywane mecze, działają w systemie 128 tick rate.
4. Podczas całego okresu trwania Turnieju należy grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez Kapitana Drużyny.
5. Godzinę i dzień rozgrywania meczów ustala Administrator Turnieju, w oparciu o terminarz spotkań dla danego Etapu Turnieju.
6. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez obie Drużyny i nikt nie przechodzi dalej.
7. Każda Drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez Administratora Turnieju terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym.
8. Mecz pomiędzy ustalonymi Drużynami, w porozumieniu z Administratorem Turnieju, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli Drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania.
9. Godziny rozegrania poszczególnych meczów mogą się zmienić.
10. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez Organizatora, Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez Drużyny lub Organizatora i Administratora Turnieju.

11. Kapitanowie, za pośrednictwem pokoju meczowego (specjalnie utworzony kanał na platformie komunikacyjnej), wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji. O Drużynie, która jako pierwsza odrzuca niepożądane lokacje, zadecyduje rzut wirtualną monetą: lewa strona wybiera orzeł/reszka, następnie wygrany w losowaniu wybiera kto pierwszy odrzuca mapę.
12. System odrzucania map w rozgrywkach BO1: ban, ban, ban, ban, ban, ban, random.
13. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z Drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu (15:15), będzie rozegrana dogrywka MR3 (Drużyna, która zdobędzie 4 rundy w dogrywce wygrywa).
14. Dogrywka w systemie MR3 składa się z 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę).
15. O stronie, po której będzie walczyła wybrana Drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu.
16. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, Drużyny mają prawo do 3 minut przerwy.
17. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem Administratora Turniej lub osoby przez niego wyznaczonej, Organizatora lub ewentualnie Trenera Drużyny i uprawnionego komentatora.
18. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z Zawodnikiem spoza zgłoszonego składu Drużyny. Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, decyzję nt. akceptacji zmiany Zawodnika podejmuje Administrator Turnieju lub osoba przez niego wyznaczona.
19. W przypadku, gdy Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy tę należy powtórzyć:
 - a. Przykład 1. Gracz został rozłączony z serwerem podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć;
 - b. Przykład 2. Gracz został rozłączony z serwerem podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej.
20. Jeżeli Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić innym Zawodnikiem rezerwowym.
21. Zmiana Zawodnika musi być zasygnalizowana Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, który zatwierdzi zmianę Zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa.
22. Jeżeli Drużyna nie posiada Zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż 2 rundy, to tylko i wyłącznie od zainteresowanej Drużyny zależy, czy chce skończyć rozgrywkę w 4 osoby.
23. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez Administratora Turnieju terminie.
24. Jeżeli spotkanie zostało przerwane w trakcie trwania jego pierwszej połowy, mecz należy rozpocząć od stanu 0:0 z zachowaniem jedynie wyniku rundy nożowej (wyboru strony).
25. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki, wznowienie rozpoczynamy od wyniku pierwszej części spotkania (po zmianie stron).
26. Wszystkie nieprawidłowości związane z Regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając Administratora Turnieju lub osobę wspierającą administrację Turnieju.

27. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w Regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę.
28. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów" (patrz pkt. 3.5 NIEUCZCIWA GRA).
29. Każdy z Zawodników musi mieć nieskazitelną historię – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach: ESL, faceit, esportal.
30. Organizator może podjąć decyzję o umożliwieniu uczestnictwa w Turnieju Zawodnikowi jeżeli zakazy na wymienionych w pkt. 3.3 ust. 37 platformach przyznane były dawniej niż 2 lata od momentu zapisu do Turnieju. (patrz pkt. 3.5 NIEUCZCIWA GRA).
31. Złamanie zapisu z pkt. 3.3 ust. 37 Regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją Drużyny z Turnieju oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz Drużyny przeciwnej.
32. Kontakt z Administratorem Turnieju odbywa się wyłącznie poprzez platformę Teams.

3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

1. Po zakończeniu rozgrywki, obie Drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania.
2. Każda Drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją dostępną dla każdej z Drużyn w pokoju meczowym. Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z Drużyn potwierdzą wcześniej wynik spotkania.
3. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, Administrator Turnieju zastrzega sobie czas do 24h od zakończenia meczu.
4. Jakiegokolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje Administrator Turnieju lub osoba wspierająca administrację w porozumieniu z Kapitanami zainteresowanych Drużyn.
5. Po zaakceptowaniu wyniku (wpisaniu) i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
6. Wpisanie wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

3.5. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategoriycznie zabrania się korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę.
2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach Steam. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w Turnieju (z gry Counter Strike: Global Offensive).
3. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy Drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC.

4. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy Drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozeganiem meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej.
5. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z Administratorem Turnieju oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia.
6. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego Zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu Drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu.
7. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej Drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek.
8. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo Administratorowi Turnieju ma 5 minut od zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania na podanie:
 - w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu),
 - jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji).
9. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat Zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie.
10. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
11. W przypadku problemów niezależnych od organizatora Turnieju, Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu.
12. Gracze lub Drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w Turniejach.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłoszenie Drużyny do Turnieju Counter-Strike: Global Offensive jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień Regulaminu.
2. Organizatorem Turnieju E-sportowego jest klasa 4a XV LO w Bydgoszczy.
3. Jakiegokolwiek pytania związane z Turniejem można kierować za pośrednictwem wiadomości e-mail pod adres: mackiewicz@liceumxv.edu.pl lub przez TEAMS.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w jego dowolnym punkcie.
5. O wszelkich zmianach związanych z Regulaminem rozgrywek Turnieju, Organizator będzie informował Drużyny, których dotyczy zmiana.
6. Organizator w wyjątkowych sytuacjach spornych zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji sprzecznej z Regulaminem w trosce o ducha zdrowej rywalizacji – fair-play.
7. Wszelkie prawa do materiałów związanych z organizacją Turnieju należą do Organizatora.
8. Streamowanie meczów turniejowych przez Zawodników Turnieju jest dozwolone, jednak po wcześniejszym poinformowaniu Organizatora.
9. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w Regulaminie, będą rozwiązywane wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z Organizatorem. W takich wyjątkowych sytuacjach ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

OŚWIADCZENIE

o wyrażeniu zgody na udział dziecka w zawodach

Wyrażam zgodę na udział mojego syna/córki

.....

..., ucznia/uczennicy klasy ,na udział w „**Drużynowym Turnieju CS:GO klas licealnych**”, organizowanym przez klasę 4a XV LO w roku szkolnym 2022/2023 .

.....

(podpis opiekuna/rodzica)

Uwaga ! Oświadczenie rodzica musi być dostarczona najpóźniej w dniu rozgrywki!

OŚWIADCZENIE

o wyrażeniu zgody na wykorzystanie wizerunku dziecka

Ja, niżej podpisany/a,

oświadczam, że na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r., poz. 1231) wyrażam zgodę na rejestrowanie wizerunku mojego syna/córki podczas „**Drużynowego Turnieju CS:GO klas licealnych**”.

Zarejestrowany materiał wykorzystany zostanie na platformie YouTube do stworzenia dokumentacji z przebiegu Turnieju.

.....

(podpis opiekuna/rodzica)

Uwaga! Oświadczenie rodzica musi być dostarczona najpóźniej w dniu rozgrywki!

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNOWEGO TURNIEJU CS:GO KLAS LICEALNYCH

Klasa:, Wychowawca klasy:

Nazwa drużyny:

Dane zawodników:

Zawodnik 1 - KAPITAN:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia:

Zawodnik 2:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia:

Zawodnik 3:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia:

Zawodnik 4:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia:

Zawodnik 5:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia:

Zawodnik rezerwowy:

Nazwisko:, Imię:

Nick:, Podpis ucznia: