

Regulamin II Edycji Turnieju “Rush Tournament ZDZ Ciechanów”

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w II Edycji Turnieju “Rush Tournament ZDZ Ciechanów” organizowanym przez Zakład Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie przy ul. Płońskiej 57a, zwany w dalszej części Regulaminu „Organizatorem”.
2. Współorganizatorem turnieju jest stowarzyszenie “Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych” z siedzibą w Tarnowie, wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000668848 przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia XII Wydział Gospodarczy.
3. Udział Uczestnika w turnieju oznacza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem oraz akceptację jego postanowień.
4. Turniej organizowany jest w siedzibie szkoły przy ul. Płońskiej 57a w Ciechanowie.

§2 Informacje ogólne

1. Celem rozgrywek jest wyłonienie zwycięzcy II Edycji Turnieju “Rush Tournament ZDZ Ciechanów”, którego finał odbędzie się w dniach 28 kwietnia 2018 r. w siedzibie przy ul. Płońskiej 57a w Ciechanowie.
2. Turniej rozegrany zostanie w grę Counter Strike: Global Offensive.
3. Udział w turnieju jest płatny. Wpisowe wynosi **50 zł** od drużyny. Wpisowe należy wysłać przelewem:
Nazwa odbiorcy: **Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych**
Numer konta bankowego: **23 1050 1722 1000 0090 3121 4696**
Tytuł przelewu: **Wpisowe na turniej *Imię kapitana* *Nazwisko kapitana* *Nazwa drużyny* Ciechanów2018**
np.: Wpisowe na turniej Jan Kowalski TeamCS Ciechanów2018

§3 Sprzęt

1. Podczas pierwszego etapu(kwalifikacje internetowe) każdy zawodnik używa swojego komputera, monitora oraz peryferii. W drugim etapie odbywającym się w siedzibie przy ul. Płońskiej 57a w Ciechanowie Organizator zapewnia komputery oraz monitory. Specyfikacja zestawów komputerowych:
Procesor: Intel Core i7-6700
Karta graficzna: Gigabyte GeForce GTX 1050 Ti Windforce 4GB
Pamięć RAM: GoodRam 8GB
Dysk SSD: GoodRam 240 GB
Płyta główna: Gigabyte B250
Zasilacz: Chieftec IArena 500W
Obudowa: IBOX Vesta S09

2. W przypadku braku peryferii u gracza, Organizator może użyczyć klawiaturę oraz myszkę zawodnikowi na czas rozgrywania turnieju.
3. Każdy zawodnik ma prawo na własną odpowiedzialność korzystać ze swojego prywatnego sprzętu - dotyczy to jedynie klawiatury, myszki i słuchawek. Instalacja dodatkowych sterowników może odbyć się tylko za zezwoleniem i pod nadzorem Organizatora oraz w czasie przez niego wyznaczonym.
4. Gracze zobowiązani są do zachowania zgodnego z zasadami Fair Play – niedopuszczalne jest np. używanie wulgaryzmów, nieprzyzwoitych gestów lub aktów agresji/wandalizmu.
5. Wszelkie zachowania mające na celu zakłócenie przebiegu gry skutkuje natychmiastowym usunięciem drużyny z turnieju, a w przypadku zniszczenia odpowiedzialnością prawną i materialną.
6. Przy stanowiskach do gry obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów oraz posiłków.

§4 Zapisy

1. W turnieju mogą wziąć udział drużyny, które spełniają następujące wymogi:
 - co najmniej 3 zawodników jest uczniami gimnazjum z Ciechanowa i okolic,
 - w turnieju uczestniczyć mogą tylko uczniowie szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich,
 - każdy gracz biorący udział w drugim etapie turnieju musi wypełnić i dostarczyć podane zgody najpóźniej w dniu rozgrywek przed przystąpieniem do udziału w turnieju (zał. 1 i zał. 2).

W przypadku nie dostarczeniu dokumentów w podanym terminie drużyna zostaje zdyskwalifikowana.
2. Zapisy trwają do 8 kwietnia 2018 r.
3. Dopuszczalna ilość osób w jednej drużynie to:
 - 5 graczy,
 - 2 graczy rezerwowych (opcjonalnie)
4. Drużyna zgłaszająca się do turnieju musi posiadać własną nazwę drużyny, której nazwa nie może zawierać słów powszechnie uznanych za wulgarne lub obraźliwe.
5. Jeden gracz może reprezentować tylko jedną drużynę.
6. Kapitan drużyny rejestruje zawodników swojej drużyny wypełniając formularz zgłoszeniowy: <https://goo.gl/forms/laJMTOb9ndVEvng1>
7. W zawodach mogą wystąpić tylko zawodnicy zgłoszeni uprzednio przez formularz zgłoszeń umieszczony na stronie szkoły: <fb.com/zdzciechanow/>. W przypadku wydarzeń losowych np. choroba zawodnika lub jego rezygnacja/wykluczenie, drużyna może grać w zmniejszonym składzie 4 osobowym, może grać z botem lub z zawodnikiem rezerwowym zgłoszonym podczas rejestracji.
8. Każda drużyna musi stawić się nie mniej niż 10 minut przed salą w której będą rozgrywane mecze. Spóźnienie się zawodnika/zawodników jest równoznaczne z natychmiastową dyskwalifikacją.
9. Każdy członek drużyny ma obowiązek posiadać przy sobie dowód tożsamości/legitymację szkolną.

§5 Przebieg turnieju

1. Turniej podzielony jest na dwa etapy, w każdej z nich obowiązuje inny system rozgrywek.
2. Etap pierwszy (kwalifikacje online):
 - system rozgrywek zależny jest od ilości zapisanych drużyn, wszystkie informacje dotyczące kwalifikacji organizator przekaze kapitanom drużyn po zakończeniu zapisów,
 - kwalifikacje będą rozgrywane w dniach od 9 do 22 kwietnia 2018 r.
 - drużyna nie może przystąpić do meczy jeśli przystępująca do rozgrywki drużyny nie składa się co najmniej z trzech gimnazjalistów,
 - mecze rozgrywane poprzez sieć Internet na serwerze dostarczonym przez Organizatora.
3. Etap drugi (ilość drużyn: 8):
 - mecze rozgrywane w siedzibie przy ul. Płońskiej 57a w Ciechanowie poprzez sieć LAN,
 - drużyna nie może przystąpić do meczy jeśli przystępująca do rozgrywki drużyny nie składa się co najmniej z trzech gimnazjalistów,
 - system pojedynczej eliminacji, liczba meczy: 7(BO1),
 - mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban/ban/ban/random(BO1)*

* - wytłumaczenie zapisu ban/ban/ban/random(BO1) i ban/pick/ban/random(BO3):

 - 1) kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
 - 2) kapitan 1 i 2 banują lub wybierają po jednej mapie
 - 3) kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
 - 4) random - mapa, która zostaje
4. Terminarz rozgrywek drugiego etapu:
 - 7:30 - Mecz 1 - gracze się podpinają
 - 8:00 - Mecz 1 - Start
 - 9:00 - Mecz 2 - gracze się podpinają
 - 9:30 - Mecz 2 - Start
 - 10:30 - Mecz 3 - gracze się podpinają
 - 11:00 - Mecz 3 - Start
 - 12:00 - Mecz 4 - gracze się podpinają
 - 12:30 - Mecz 4 - Start
 - 13:30 - Mecz 5 - gracze się podpinają
 - 14:00 - Mecz 5 - Start
 - 15:00 - Mecz 6 - gracze się podpinają
 - 15:30 - Mecz 6 - Start
 - 16:30 - Mecz 7 - gracze się podpinają
 - 17:00 - Mecz 7 - Start
 - 18:00 - Zakończenie turnieju i rozdanie nagród

5. Zawody rozgrywane są na oficjalnych mapach turniejowych gry Counter-Strike: Global Offensive (Cache • Cobblestone • Inferno • Mirage • Nuke • Overpass • Train). W przypadku zmiany w puli map Organizator może podjąć decyzje o wprowadzeniu okresu przejściowego w rozgrywkach, podczas którego mecze będą rozgrywane w oparciu o poprzednią pulę map.
6. O tym, która drużyna rozpoczyna mecz po danej stronie (Counter-Terrorists, Terrorists) decyduje runda nożowa rozgrywana na początku każdego spotkania.
7. We wszystkich fazach turnieju obowiązują ustawienia serwera oraz ogólne zasady rozgrywki ESL 5v5.
8. Drużyna, która pierwsza zdobędzie 16 wygranych rund z przewagą co najmniej 2 wygranych rund wygrywa mecz lub mapę w danym meczu. W przypadku remisu(wynik: 15:15) rozgrywana jest dogrywka systemem MR3, 10000\$.
9. Mecz, który został przerwany z przyczyn technicznych zostanie wznowiony od ostatniej rundy, w której rozgrywka przebiegała bezproblemowo. W przypadku kolejnych problemów Administrator może podjąć decyzje o rozegraniu ponownie całej połowy meczu lub o powtórzeniu całego spotkania.
10. Oficjalnym komunikatorem trzeciej fazy turnieju jest TeamSpeak3. W fazie pierwszej oraz drugiej zawodnicy Organizator nie wymusza komunikacji poprzez oprogramowanie dostarczone przez Organizatora.
11. Aby wystartować mecz z każdej drużyny musi pojawić się 5 zawodników. Mecz może zostać rozegrany z mniejszą ilością zawodników, jeżeli obie drużyny oraz Organizator wyrazi zgodę na takie rozwiązanie. W przypadku braku porozumienia drużyna z mniejszą ilością zawodników może zostać obciążona walkowerem (wygrana 16-0 dla drużyny przeciwnej).
12. Zmiany w zespole można dokonywać do momentu rozegrania pierwszego meczu w turnieju. Później takowa zmiana nie jest możliwa. Podczas gry jest możliwa tylko jedna zmiana gracza(np. zawodnik główny -> rezerwowi), która musi być zgłoszona administracji i nie może zostać wykonana bez zgody administratora.
13. Każdej drużynie przysługuje 2 minuty przerwy podczas każdej rozgrywanej mapy. W przypadku przedłużenia tego czasu Administrator może podjąć decyzje o ukaraniu danej drużyny.

§6 Nagrody

Pula nagród zostanie ogłoszona na stronie szkoły([fb.com/zdzciechanow/](https://www.facebook.com/zdzciechanow/)) po zakończeniu zapisów, maksymalnie do 15 kwietnia 2018 r.

§7 Zasady gry

1. W turnieju nie mogą grać osoby posiadające blokady VAC na swoich kontach Steam.
2. Zakazane jest używanie jakichkolwiek wspomagaczy zapewniających przewagę w trakcie gry.
3. Dozwolony jest skrypt "jump-throw".

4. Zakazane jest używanie jakichkolwiek programów zmieniających oryginalną wersję gry (Skin Changer, itd.). Za niedozwolone uważa się zachowania takie jak:
 - stosowanie błędów w projekcie map (pixel-walking, itd.),
 - stosowanie błędów w grze,
 - instalacja oraz stosowanie oprogramowania innego, niż te zatwierdzone przez Administratora (etap drugi),
 - stosowanie wszelkiego rodzaju cheatów oraz modyfikacji gry,
 - niesportowe zachowanie, rozumiane jako na przykład: prowokowanie, wulgaryzmy, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi,
 - spóźnienie na mecz większe niż 15 minut,
 - celowe poddanie meczu przeciwnikowi.
5. W przypadku wystąpienia niedozwolonego zagrania w przeciągu meczu zawodnicy mają obowiązek niezwłocznie poinformować Organizatora o tym, pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po meczu.

§8 Pozostałe informacje

1. Administratorem danych osobowych osób, zgłoszonych w celu wzięcia udziału w turnieju jest Organizator, tj. Zakład Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie przy ul. Płońskiej 57a.
2. Dokonanie zgłoszenia udziału w turnieju oznacza wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Administratora zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2015r. poz. 2135 z późn. zm.) w celach przeprowadzenia turnieju, w tym na potrzeby kontaktu z graczem, wyłonienia zwycięzców oraz przekazania nagród w Loterii. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, a osobie, która te dane podała przysługuje prawo dostępu do treści danych osobowych oraz ich poprawiania.
3. Przystępując do rozgrywek gracz zobowiązuje się do przestrzegania punktów zawartych w niniejszym regulaminie.
4. Każdy gracz ma prawo przynieść swoje „configi” i ustawienia wideo.
5. Nad każdym meczem będą czuwać wyznaczone przez organizatorów osoby. Będą one obserwować rozgrywki pomiędzy uczestnikami, oraz zatwierdzać i przekazywać wyniki spotkań organizatorowi.
6. Wszelkie wykorzystywanie błędów w grze (tzw. bugów) lub zakłócanie prawidłowości turnieju będzie karane dyskwalifikacją drużyny z turnieju.
7. O wszystkich sprawach dotyczących turnieju nieopisanych w tym regulaminie decyduje organizator.
8. Przed meczem, po zalogowaniu się na konto, gracz zobowiązany jest do oddania wyłączanego telefonu do depozytu organizatora, gdzie zostanie on przechowany na czas rozgrywki.

Kontakt do organizatora:

Zakład Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie
ul. Płońskiej 57a, 06-400 Ciechanów, tel: +48 533 960 700 ,e-mail: iwona.rom@interia.pl

lub
Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych
Łukasz Hanas-Baran, tel: +48 530 812 200, e-mail: event@kfse.pl

(zał. nr 1)

**Zgoda rodziców/opiekunów na udział dziecka/wychowanka w II Edycji Turnieju “Rush
Tournament ZDZ Ciechanów”****

Imię i nazwisko rodziców /opiekunów

Adres

Tel. kontaktowy

PESEL dziecka/wychowanka.....

Oświadczenie Wyrażamy zgodę na udział mojego dziecka/wychowanka.....

..... w II edycji turnieju e-sportowego – “Rush Tournament ZDZ
Ciechanów” w terminie 28 kwietnia 2018 r.. Jednocześnie oświadczamy, że nie będziemy
rościć sobie prawa do odszkodowania od Organizatora w wyniku jakiegokolwiek urazu
podczas Turnieju. Oświadczamy że, dziecko/wychowanek jest zdrowe i nie ma żadnych
przeciwwskazań zdrowotnych na udział w zawodach. Wyrażam zgodę na przeprowadzenie
wszelkich niezbędnych zabiegów lub operacji w stanach zagrażających życiu lub zdrowiu
mojego dziecka/wychowanka. W razie decyzji lekarskiej o hospitalizacji, zobowiązuję się do
odbioru dziecka/wychowanka ze szpitala.

Data i podpis rodziców/opiekunów:.....

** - dotyczy osób niepełnoletnich

(zał. nr 2)

Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku

1. Niniejszym, na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. z 2006 r. Nr 90 poz. 631 z późn. zm.) o prawie autorskim i prawach pokrewnych, ja niżej podpisany/a wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez Zakład Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie przy ul. Płońskiej 57a oraz stowarzyszeniu "Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych", mojego wizerunku na warunkach określonych w niniejszej zgodzie.
2. Zgoda obejmuje wyłącznie wizerunek mojego dziecka/wychowanka utrwalony w trakcie trwania II Edycji Turnieju "Rush Tournament ZDZ Ciechanów" organizowanym przez Zakład Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie mieszący się przy ul. Płońskiej 57a, odbywającym się 28 kwietnia 2018 r., niezależnie od formy utrwalenia (foto, video) i zostaje udzielona wyłącznie na czas trwania turnieju, z tym, że wizerunek już rozpowszechniony w tym okresie nie musi być usuwany z danego nośnika po jego upływie.
3. Zgoda obejmuje takie formy publikacji wizerunku jak publikacja sprawozdawcza w internecie, w tym na portalach społecznościowych i stronie internetowej Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Warszawie Centrum Kształcenia w Ciechanowie oraz stowarzyszenia "Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych".
4. Wizerunek będzie wykorzystywany w materiałach, które w żaden sposób nie będą zawierały treści powszechnie uznanych za obraźliwe, naruszały prawa, dobrych obyczajów, uczuć religijnych oraz dóbr osób trzecich chronionych prawem.

Imię i nazwisko uczestnika:.....

Miejscowość, data i podpis uczestnika:.....

Imię i nazwisko prawnego opiekuna**.....

Miejscowość, data i podpis opiekuna**.....

** - dotyczy osób niepełnoletnich