**Regulamin II edycji turnieju „Rush Tournament ZDZ Katowice”**

**§1 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w II edycji turnieju „Rush Tournament ZDZ Katowice” organizowanym przez Technikum Lotnicze Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach mieszący się na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach, wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000017713 oraz do Rejestru Przedsiębiorców pod numerem NIP: 634 013 55 58 przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, 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 na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach.

**§2 Informacje ogólne**

1. Celem rozgrywek jest wyłonienie zwycięzcy II edycji turnieju „Rush Tournament ZDZ Katowice”, który odbędzie się w dniach od 3 lutego do 9 lutego 2018 r. z finałami odbywającymi się 8-9 lutego w siedzibiena ul. Krasińskiego 2 w Katowicach.
2. Turniej rozegrany zostanie w grę Counter Strike: Global Offensive.
3. Udział w turnieju jest bezpłatny.

**§3 Sprzęt**

1. Podczas pierwszego etapu każdy zawodnik używa swojego komputera, monitora oraz peryferii. W trzecim etapie odbywającym się w siedzibie na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach Organizator zapewnia komputery oraz monitory.
Specyfikacja komputerów stacjonarnych:
- model,
- procesor:,
- karta graficzna:,
- pamięć RAM: GB,
- monitor . ***Specyfikacja do uzupełnienia***
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 pozwoleniem 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 Katowic i okolic,
- 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 2 lutego 2018 r.
3. Dopuszczalna ilość osób w jednej drużynie to:
- 5 graczy,
- 2 graczy rezerwowych (opcjonalnie),
- trener (opcjonalnie),
- menadżer (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/tyoPq8>
7. W zawodach mogą wystąpić tylko zawodnicy zgłoszeni uprzednio przez formularz zgłoszeń umieszczony na stronie wydarzenia: ***do uzupełnienia***. 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):
- system rozgrywek zależny jest od ilości zapisanych drużyn, wszystkie informacje dot. kwalifikacji organizator przekaże kapitanom drużyn po zakończeniu zapisów,
- 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 na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach 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, 4 x BO1, 3 x BO3(półfinały i finały),
- mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban/ban/ban/random(BO1)\* i ban/pick/ban/random(BO3)\*.

\* - 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. Zawody rozgrywane są na oficjalnych mapach turniejowych gry Counter-Strike: Global Offensive (de\_mirage, de\_cobblestone, de\_inferno, de\_nuke, de\_overpass, de\_train, de\_cache). 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.
5. O tym, która drużyna rozpoczyna mecz po danej stronie (Counter-Terrorists, Terrorists) decyduje runda nożowa rozgrywana na początku każdego spotkania.
6. We wszystkim fazach turnieju obowiązują ustawienia serwera oraz ogólne zasady rozgrywki ESL 5v5. Plik konfiguracyjny do ściągnięcia na: <https://play.eslgaming.com/download/26251762/>.
7. 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$.
8. 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.
9. Oficjalnym komunikatorem trzeciej fazy turnieju jest TeamSpeak3. W fazie pierwszej oraz drugiej zawodnicy Organizator nie wymusza komunikacji poprzez oprogramowanie dostarczone przez Organizatora.
10. Aby wystartować mecz z każdej drużyny musi pojawić się 5 zawodników. Mecz może zostać rozegrany z mniejszą ilością zawodników, jeżeli obie drużyny oraz Organizator wyrażą zgodę na takie rozwiązanie. W przypadku braku porozumienia drużyna z mniejszą ilością zawodników może zostać obciążona walkowerem (wygrana 16-0 dla drużyny przeciwnej).
11. 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 -> rezerwowy), która musi być zgłoszona administracji i nie może zostać wykonana bez zgody administratora.
12. Każdej drużynie przysługuje 3 minuty przerwy podczas każdej rozgrywanej mapy. W przypadku przedłużenia tego czasu Administrator może podjąć decyzje o ukaraniu danej drużyny.

**§6 Nagrody**

Informacja na temat nagród dla finalistów 2 etapu(miejsca od 1 do 4) zostaną przekazane kapitanom drużyn najpóźniej 3 lutego.

**§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 wersje 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 (faza trzecia),
- 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 Katowicach mieszący się na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach, wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000017713 oraz do Rejestru Przedsiębiorców pod numerem NIP: 634 013 55 58 przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach.
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 wyłączonego telefonu do depozytu organizatora, gdzie zostanie on przechowany na czas rozgrywki.

Kontakt do organizatora:
Technikum Lotnicze Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach

ul. Krasińskiego 2

40-952 Katowice

lub

Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych

Łukasz Hanas-Baran

tel: +48530812200

e-mail: event@kfse.pl

(zał. nr 1)

**Zgoda rodziców/opiekunów na udział dziecka/wychowanka w turnieju „Rush Tournament ZDZ Katowice”\*\***

Imię i nazwisko rodziców /opiekunów …………………………………….....................................
Adres …………………………………….......................................................................................
Tel. kontaktowy …………………………………….......................................................................
PESEL dziecka/wychowanka………………………………………………………………………....
Oświadczenie Wyrażamy zgodę na udział mojego dziecka/wychowanka……………………….
………………………………….... w turnieju esportowym – „Rush Tournament ZDZ Katowice” w terminie 16-17 lutego 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 tylko 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 Technikum Lotnicze Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach mieszący się na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach, wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000017713 oraz do Rejestru Przedsiębiorców pod numerem NIP: 634 013 55 58 przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, 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 Katowice” organizowanym przez Zakład Doskonalenia Zawodowego w Katowicach mieszący się na ul. Krasińskiego 2 w Katowicach, odbywającym się 16-17 lutego 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 Technikum Lotniczego Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach.
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 tylko osób niepełnoletnich