



Regulamin turnieju liga Gier PJATK 2018



§1 Informacje ogólne

- 1.1. Nazwa turnieju: Liga Gier Pjatk 2018 - League of Legends & Counter-Strike: Global Offensive.
- 1.2. Turniej ma charakter mieszany tzn. zostanie przeprowadzony na zasadzie dwóch etapów: eliminacje online, finały lanowe.
- 1.3. Przyjmowanie zgłoszeń do 04.02.2018r.
- 1.4. Data rozpoczęcia turnieju 12.02.2018.
- 1.5. Finały turnieju oraz półfinały odbędą się w lokalu Budda Play z siedzibą przy ul. Białostockiej 9, Warszawa (<http://buddaplay.pl/>)
- 1.6. Formularz zgłoszeniowy: <https://goo.gl/forms/f1dPWlQu8bHMGIVx2>
- 1.7. Każdy gracz zobowiązany jest przestrzegać oficjalnych poleceń i komunikatów turniejowych.
- 1.8. Organizatorem turnieju jest PJATK (<http://pja.edu.pl>) wraz z organizacją pomocniczą (<http://bestof3.eu>).
- 1.9. Uczestnicy wyrażają zgodę na nagrywanie oraz streamowanie meczów przez nich rozgrywanych, a także na udostępnianie zdjęć i filmów z ich wizerunkiem.
- 1.10. Uczestnicy wyrażają zgodę na nagrywanie oraz streamowanie meczów przez nich rozgrywanych, a także na udostępnianie zdjęć i filmów z ich wizerunkiem.
- 1.11. Kontakt: poprzez grupy na Facebook'u:
 - League of Legends : <https://www.facebook.com/groups/182294562366528>
 - Counter-Strike: Global Offensive : <https://www.facebook.com/groups/176437049775674>lub za pośrednictwem komunikatora TeamSpeak 3. (IP: ts.bestof3.eu).
- 1.12. Wysłanie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.
- 1.13. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

§2 Informacje o drużynach.

- 2.1. Każda drużyna musi liczyć 5 osób, **w tym 2 osoby z PJATK, które są aktualnymi studentami/absolwentami/pracownikami.**
- 2.2. Skład drużyny nie może ulec zmianie w trakcie trwania turnieju.
- 2.3. W turnieju udział mogą wziąć drużyny, które zgłosiły swoje uczestnictwo w wyznaczonym terminie.
- 2.4. Podanie nieprawidłowych danych skutkowało będzie natychmiastową dyskwalifikacją drużyny.
- 2.5. Uczestnicy turnieju zobowiązani są do okazania aktualnego dowodu tożsamości na każdą prośbę organizatorów podczas finałów.

§3 Struktura turnieju.

- 3.1. Struktura turnieju zależy od ilości zapisanych drużyn.
- 3.2. Wszelkie zastrzeżenia podczas trwania turnieju należy natychmiast kierować do obsługi lub sędziów.
- 3.3. Mecze rozstrzygające o miejsce pierwsze oraz trzecie odbywać się będą w lokalu Budda Play (<http://buddaplay.pl/>), zaś pozostałe rozgrywki online.

- 3.4. Każdy gracz może korzystać z własnej myszki, klawiatury, słuchawek i podkładki. W przeciwnym razie gracz zostanie wyposażony w sprzęt udostępniany przez organizatora.
- 3.5. Mecz online, na który nie stawiła się drużyna, zostaje zakończony walkowerem (po 15 minutach od planowanego momentu rozpoczęcia lub po 15 min po zgłoszeniu gotowości do rozegrania meczu przez drużynę przeciwną).
- 3.6. Obowiązującym komunikatorem podczas finałów jest TeamSpeak 3 (IP: ts.bestof3.eu) (info: <http://bestof3.eu/index.php/teamspeak-3/>).
- 3.7. Jedyne programy jakie mogą być uruchomione podczas rozgrywania meczy w lokalu Budda Play (<http://buddaplay.pl/>) to: gra, TeamSpeak 3 oraz niezbędne sterowniki do działania sprzętu.
- 3.8. Częstotliwość rozgrywanych meczy online zależy od ilości zapisanych drużyn.
- 3.9. Gracze zobowiązują się do grania podczas turnieju wyłącznie na swoich kontaktach.
- 3.10. Wyniki turnieju będą publikowane na www.bestof3.eu. Oraz grupach na Facebook'u.
- 3.11. Informacje o serwerach, na których będą rozgrywane mecze będą podawane na grupach turniejowych na Facebook'u.
- 3.12. Podczas finałów/półfinałów kontakt pomiędzy drużyną a sędziami odbywa się TYLKO I WYŁĄCZNIE za pośrednictwem kapitana drużyny - to on zgłasza gotowość drużyny oraz sygnalizuje ewentualne problemy/pytania. Kontakt pozostałych osób będzie ignorowany.

§4 Struktura meczów.

- 4.1. League Of Legends
 - 4.1.1. Rozgrywki prowadzone są na serwerze EU Nordic & East.
 - 4.1.2. Nie trzeba posiadać 30 poziomu przywoływacza, aby wziąć udział w turnieju.
 - 4.1.3. Wszystkie mecze odbywają się w porozumieniu z organizatorem. Dotyczy m.in. zgody na rozpoczęcie konkretnego meczu. W przeciwnym wypadku mecz będzie uznany za nieważny.
 - 4.1.4. Rozgrywki odbywają się na mapie Summoner's Rift (5 na 5) w trybie DRAFT TURNIEJOWY.
 - 4.1.5. Wybór strony drużyny jest dokonywany losowo.
 - 4.1.6. Każda drużyna otrzymuje 10 minut pauzy w trakcie meczu (maksymalnie 3 pauzy). Podczas rozgrywek lanowych obowiązują inne zasady pauz (patrz pkt 4.1.7).
 - 4.1.7. Podczas finałów/półfinałów dozwolone są TYLKO I WYŁĄCZNIE pauzy:
 - W przypadku rozłączenia się danego gracza podczas rozgrywek (ZABRONIONE jest używanie pause podczas tzw. „Teamfightów”
 - Na prośbę sędziego
 - W przypadku niedziałającego poprawnie sprzętu (UWAGA: Ten punkt nie dotyczy sytuacji spowodowanych poprzez niekompetencję gracza, np. brak dźwięku podczas gry, nieodpowiednia czułość myszki, brak dźwięku na TeamSpeak 3, ponieważ jest czas na to wyznaczony (czytaj punkt 7.3, oficjalny regulamin wydany przez Riot – strona 11, "Czas przygotowania").
 - 4.1.8. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do wymuszenia użycia pauzy przez jedną z drużyn w przypadku innych problemów. W takiej sytuacji czas pauzy przydzielony każdej z drużyn pozostaje nienaruszony.
 - 4.1.9. W przypadku gdy potrzebna jest dłuższa niż przewidziana w regulaminie pauza, drużyna zobligowana jest do kontaktu administratorem celem przedłużenia regulaminowego czasu. Możliwe jest też uzyskanie zgody przeciwnej drużyny przed kontaktem z administratorem, jednakże wszelkie późniejsze skargi nie będą brane pod uwagę, jeżeli przeciwnik wyraził zgodę.

- 4.1.10. Komunikacja pomiędzy graczami w trakcie wstrzymania meczu jest dozwolona.
- 4.1.11. Gra zostaje uznana za oficjalną, kiedy wszystkie 10 osób wczyta mapę oraz osiągnie punkt znaczącej interakcji.
- 4.1.12. Gra kończy się w momencie zniszczenia Nexusa przeciwnika lub poddania się.
- 4.1.13. W przypadku jakichkolwiek nieprawidłowości kapitan jest zobowiązany do przestania rzutu ekranu obecnemu sędzi. W przypadku nieuzasadnionego nadużywania tego punktu regulaminu na drużynę zostaje nałożona kara (czytaj: pkt. 6.5.).
- 4.1.14. Gracze (PODCZAS FINAŁÓW) nie mogą podczas gry komunikować się z osobami trzecimi. Wyjątek stanowi trener drużyny podczas pick/ban (w tym wypadku wymaga się od trenera posiadania swojego urządzenia, gdzie jest poprawnie zainstalowany TeamSpeak 3 wraz z podniesionym poziomem bezpieczeństwa do min. 25).
- 4.1.15. Placeholdery będą dozwolone pod warunkami:
 - 1. Obie drużyny muszą wyrazić na to zgodę.
 - 2. Brak poinformowania drużyny przeciwnej o placeholderach jest jednoznaczne z tym, że nie można z nich korzystać.

4.2. Counter-Strike: Global Offensive

- 4.2.1. Mecz, który zostanie przerwany z przyczyn technicznych, będzie wznowiony od rundy podczas której został przerwany.
- 4.2.2. Mecze rozgrywane są systemem: 5on5, MR15.
- 4.2.3. Obowiązujące mapy: de_cobblestone, de_inferno, de_train, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_cache.
- 4.2.4. Wybór mapy następuje poprzez odrzucanie na przemian map przez kapitanów drużyn.
- 4.2.5. O położeniu danej drużyny (terrorysty, antyterrorysty) decyduje „nożówka” rozgrywana na początku meczu.
- 4.2.6. Wygranej drużynie przysługuje prawo wyboru strony.
- 4.2.7. Jeśli w czasie „nożówki” przeciwnik będzie unikać starcia, aby wygrać rundę przez zakończenie czasu, osoba która się tego dopuści przegrywa.
- 4.2.8. Po rozegraniu 15 rund następuje zmiana stron.
- 4.2.9. Gra kończy się w momencie, gdy jedna z drużyn osiągnie 16 punktów.
- 4.2.10. W przypadku remisu (15:15) – rozegrane zostaną 3 dodatkowe rundy w TT i 3 w CT – pełne wyposażenie (16000 \$).
- 4.2.11. Każda drużyna ma prawo do 2 pauz 3 minutowych na site.
- 4.2.12. Każdy z graczy (PODCZAS FINAŁÓW) ma prawo używać swoich plików konfiguracyjnych (cfg). Wszystkie pliki konfiguracyjne należy przynieść ze sobą na urządzeniach przenośnych do lokalu.
- 4.2.13. W momencie rozpoczęcia pojedynku uważa się, że ustawienia serwera zostały zaakceptowane przez obydwie drużyny. Kwestie sporne dotyczące ustawień serwera rozstrzygną osoby wyznaczone przez organizatora.
- 4.2.14. Konto Steam uczestnika turnieju nie może być prywatne ani posiadać żadnej blokady VAC (wyjątek stanowi zgoda organizatora).
- 4.2.15. Każdy gracz biorący udział w rozgrywkach zobowiązany jest do używania Easy Anti Cheata (EAC) , którego można pobrać z tej strony:
(<https://esports.easyanticheat.net/esports/#steam>)

- 4.2.16. Osoba które nie używa EAC , lub jakiegokolwiek błędy techniczne związane z EAC, które przyczynią się do opóźnienia meczu (do 15 minut) skutkowane są walkowerem dla przeciwnika, gdy ten to zgłosi.
- 4.2.17. Każdy gracz biorący udział w rozgrywkach zobowiązany jest do nagrywania dema podczas meczu. (/record nazwameczu)
- 4.2.18. Każda drużyna zobligowana jest, aby na prośbę przeciwnika wysłać wszystkie dema z całego meczu. Prosić o dema można Nielimitowaną ilość razy.
- 4.2.19. Jeśli gracz nie posiada prawidłowego dema z jakiejś części meczu, to automatycznie drużyna, w której grał oddaje walkovera drużynie przeciwnej.

§5 Zabronione działania.

- 5.1. Stanowczo zabrania się uczestnikom turnieju instalowania na komputerach w lokalu Budda Play (<http://buddaplay.pl/>) jakiegokolwiek oprogramowania. Wyjątek stanowią sterowniki potrzebne do poprawnego działania sprzętu przyniesionego przez gracza.
- 5.2. Używania jakichkolwiek cheatów.
- 5.3. Umyślne rozłączenie komputera.
- 5.4. Celowe oddawanie meczu przeciwnej drużynie.
- 5.5. Niesportowe zachowanie i wulgarny język.
- 5.6. Niszczenie mienia lokalu Budda Play (<http://buddaplay.pl/>) oraz innych osób, w tym uczestników turnieju.
- 5.7. Używanie konta uczestnika turnieju przez osobę inną niż właściciel.
- 5.8. Działanie na szkodę PJATK (<http://pja.edu.pl>), Best Of 3 (<http://bestof3.eu>) lub Budda Play (<http://buddaplay.pl/>).
- 5.9. Nadawanie obraźliwych bądź wulgarnych nazw drużyn/tagów.
- 5.10. Specjalne wykorzystywanie błędów w grze.

§6 Kary.

- 6.1. Za złamanie regulaminu, w zależności od decyzji sędziów, grozi ostrzeżenie lub dyskwalifikacja zawodnika bądź drużyny.
- 6.2. Decyzje sędziów są niepodważalne.
- 6.3. Długość i rodzaj kary zależy od rodzaju przewinienia.
- 6.4. Przykładowe kary, jakie można otrzymać podczas turnieju:
 - 6.5.1. Ostrzeżenie - upomnienie gracza.
 - 6.5.2. Przegrana w grze - przegranie aktualnej lub kolejnej rozgrywki.
 - 6.5.3. Dyskwalifikacja - eliminacja drużyny z turnieju.
 - 6.5.4. Niewielkie utrudnienie rozgrywki - np. w przypadku League of Legends – zyskanie przez przeciwnika możliwości wyboru strony mapy.
 - 6.5.5. Wyproszenie z turnieju - w przypadku agresywnych poczynań mających na celu wzniecanie chaosu podczas rozgrywek.
 - 6.5.6. Wykluczenie z rozgrywek - na każdego członka drużyny może zostać nałożona kara w postaci zakazu uczestnictwa w przyszłych edycjach turniejów organizowanych przez PJATK (<http://pja.edu.pl>) oraz Best Of 3 (<http://bestof3.eu>) – terminowo lub do odwołania.
- 6.5. Gracz zachowujący się w sposób niesportowy, wulgarny lub łamiący regulamin może zostać wykluczony z rozgrywek tym samym powodując wykluczenie jego drużyny. W przypadku agresywnego zachowania, oszustwa, kradzieży itp. zostaną poinformowane/wezwane służby porządkowe.

- 6.6. W przypadku jakiegokolwiek uszkodzenia lub zniszczenia własności lokalu Budda Play (<http://buddaplay.pl/>) osoba jest zobowiązana do pokrycia pełnego kosztu naprawy lub zwrócenia kosztów równowartości przedmiotu zgodnie z oświadczeniem o pokryciu kosztów, które zostanie podpisane na miejscu w dniu finałów.
- 6.7. W przypadku kradzieży na drużynę/zawodnika zostanie nałożona grzywna w wysokości wartości ukradzionych rzeczy zgodnie z obowiązującym cennikiem.

§7 Postanowienia końcowe.

- 7.1. PJATK (<http://pja.edu.pl>) oraz Best Of 3 (<http://bestof3.eu>) zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
- 7.2. Wszystkie kwestie sporne nie opisane w regulaminie rozstrzyga główny administrator turnieju.
- 7.3. W przypadku gry League of Legends jest stosowany oficjalny regulamin wydany przez Riot Games, chyba że zasady te zostały nadpisane. Punkty regulaminu, które nie zostały omówione są dostępne pod adresem:
http://bestof3.eu/download/2017/Regulamin_lol_pl.pdf
- 7.4. W kwestiach niezawartych w regulaminie należy stosować obowiązujące na terenie Rzeczypospolitej Polskiej prawo, w szczególności Kodeks Cywilny.
- 7.5. Nadesłane na Konkurs dane osobowe uczestników mogą być przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu wykonania ich obowiązków związanych z Turniejem oraz w celach informacyjno-promocyjnych organizatora. Dane będą chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133/97, poz. 883). Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
- 7.6. Regulamin został sporządzony dnia 09.01.2018.
- 7.7. Ostatnia aktualizacja: 11.06.2018.