



# Regulamin turnieju LOTNIK CUP

## Spis treści

1. Postanowienia ogólne .....	2
2. Przetwarzanie danych osobowych .....	2
3. Warunki udziału w Turnieju .....	2
4. Zapisy .....	3
5. Wpisowe.....	3
6. Drużyny.....	3
7. Zawodnicy.....	4
8. Rozgrywki .....	4
9. System.....	5
10. Faza eliminacji.....	5
11. Faza finałowa.....	6
12. Nagrody .....	6
13. Transmisja .....	6
14. Postanowienia końcowe .....	7

# 1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Udział w turnieju jest równoznaczny z całkowitą akceptacją poniższego regulaminu.
- 1.2. Organizatorem turnieju jest Zespół Szkół Akademickich w Zielonej Górze.
- 1.3. Administratorzy turnieju:
  - 1) Marcin Milewski
  - 2) Anna Bielawska
  - 3) Michał Górny
  - 4) Bartosz Smak
  - 5) Michał Sawicki
- 1.4. Moderator turnieju to osoba upoważniona przez administratora turnieju do określonych czynności.
- 1.5. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie na każdym etapie turnieju.
- 1.6. Turniej rozgrywany jest z dwóch gier komputerowych, Counter-Strike: Global Offensive oraz League of Legends.
- 1.7. Wszelkie spory rozstrzygać będą Administratorzy.
- 1.8. Strona [www.turniejlotnik.pl](http://www.turniejlotnik.pl) jest oficjalną stroną turnieju.
- 1.9. Strona w serwisie Facebook [www.facebook.com/turniejlotnik](https://www.facebook.com/turniejlotnik) jest oficjalnym *fanpage* turnieju.
- 1.10. Turniej rozpocznie się 25 stycznia 2019 roku, a zakończy wraz z dniem fazy finałowej, czyli 25 kwietnia 2019 roku.

# 2. Przetwarzanie danych osobowych

- 2.1. Zapisując drużynę na turniej, osoba wypełniająca formularz zgłoszeniowy, potwierdza zgodę na przetwarzanie danych osobowych, wyrażoną przez wszystkich zawodników drużyny lub ich opiekunów prawnych.
- 2.2. W przypadku niepełnoletności zawodnika, opiekun prawny musi wyrazić zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych. Zgoda dostępna jest do pobrania pod adresem [www.turniejlotnik.pl/zapisy](http://www.turniejlotnik.pl/zapisy).
- 2.3. W przypadku braku zgody na przetwarzanie danych osobowych od chociażby jednego niepełnoletniego zawodnika w drużynie lub jego opiekunów prawnych, drużyna zostaje wyłączona z udziału w turnieju.
- 2.4. Administratorem danych osobowych zawodników będzie Zespół Szkół Akademickich w Zielonej Górze.
- 2.5. Dane osobowe będą przetwarzane w celu identyfikacji uczestników turnieju oraz potwierdzeniu ich tożsamości przed ich udziałem w fazie finałowej turnieju.
- 2.6. Dane osobowe nie będą udostępniane osobom trzecim, z wyjątkiem imienia i nazwiska, które może zostać wyczytane podczas fazy finałowej turnieju, bądź transmisji LIVE.

# 3. Warunki udziału w Turnieju

- 3.1. W turnieju może wziąć udział zawodnik, który urodził się w latach 1999-2005 oraz jest uczniem szkoły na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
- 3.2. W turnieju może wziąć udział osoba pełnoletnia bądź niepełnoletnia za zgodą rodzica lub opiekuna.
- 3.3. Administrator zastrzega sobie prawo do przyjęcia do turnieju zawodnika urodzonego poza wyznaczonymi rocznikami w przypadku wolnego slotu drużynowego.
- 3.4. Udział w turnieju równoznaczny jest z opłaceniem wpisowego w wysokości **50 PLN od drużyny**, płatnego w terminie 7 dni od otrzymania maila aktywacyjnego, po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego.
- 3.5. Administrator turnieju zastrzega sobie prawo do odmówienia przyjęcia drużyny w turnieju, bez podania przyczyny.

- 3.6. Na League of Legends przewiduje się 32 sloty drużynowe, z kolei na grę Counter Strike: Global Offensive zostało przewidziane 40 slotów.
- 3.7. Drużyna zobowiązana jest do przestrzegania regulaminu, który jest dostępny na stronie internetowej, nawet jeśli w jego treści zaszyły zmiany po zapisaniu drużyny do turnieju.

## 4. Zapisy

- 4.1. Zapisy prowadzone są na stronie internetowej [ww.turniejlotnik.pl](http://ww.turniejlotnik.pl) od 1 listopada do 20 stycznia 2019 roku.
- 4.2. Podczas zapisów każda drużyna zobowiązana jest do wypełnienia formularza zgłoszeniowego prawidłowymi informacjami.
- 4.3. **W przypadku niepełnoletniego zawodnika w drużynie (do 1 listopada 2018 roku), należy wykonać skan lub zdjęcie wypełnionej zgody rodzica oraz załączyć ją w wyznaczonym miejscu w formularzu.**
- 4.4. Po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego, aby aktywować drużynę w turnieju należy kliknąć przycisk AKTYWUJ DRUŻYNĘ, który zostanie wysłany w linku aktywacyjnym na podany adres e-mail.
- 4.5. Drużynę, której zawodnicy są poza progami wiekowymi, można zgłosić do turnieju, jeśli po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego zaznaczy się okienko z odpowiednią informacją.
- 4.6. Drużyna pojawi się w zakładce DRUŻYNY po sprawdzeniu jej przez administratora, zwykle trwa to do 24 godzin.
- 4.7. Jeżeli drużyna nie pojawi się w zakładce DRUŻYNY po czasie 48 godzin, oznacza to, że drużyna nie została dopuszczona do udziału w turnieju.
- 4.8. W przypadku pozostawienia pustego pola STEAM URL w przypadku gry CS:GO, zgłoszenie drużyny zostanie zignorowane.

## 5. Wpisowe

- 5.1. Każda drużyna zobowiązana jest do wpłaty wpisowego w przeciągu 7 dni od otrzymania maila aktywacyjnego, zgodnie z instrukcją opisaną w mailu.
- 5.2. Po wysłaniu wpisowego na podany numer konta w adresie e-mail, należy wysłać potwierdzenie przelewu na adres e-mail [turniejlotnik@gmail.com](mailto:turniejlotnik@gmail.com).
- 5.3. Numer konta do przelewu: 41 1090 1636 0000 0000 6211 4933
- 5.4. Odbiorca przelewu: Rada Rodziców - Zespół Szkół Akademickich w Zielonej Górze
- 5.5. Wpisowe na turniej wynosi 50 PLN od drużyny.
- 5.6. W tytule przelewu należy podać dokładnie taki sam tytuł jaki został wysłany w mailu aktywacyjnym.
- 5.7. W przypadku odpadnięcia z turnieju wpisowe nie podlega oddaniu.
- 5.8. W przypadku dyskwalifikacji drużyny z turnieju wpisowe nie podlega oddaniu.
- 5.9. W przypadku chęci zapłaty innym sposobem niż opisanym w mailu, kapitan drużyny proszony jest o kontakt z administratorami turnieju.

## 6. Drużyny

- 6.1. Każda drużyna musi posiadać swoją nazwę, która nie jest obraźliwa ani nie zawiera wulgaryzmów.
- 6.2. Drużyna może posiadać swoje logo, które nie jest obraźliwe ani wulgarne.
- 6.3. Drużynę musi reprezentować minimalnie 5 zawodników, a maksymalnie 6.
- 6.4. Drużyna może być mieszana wiekowo oraz szkołami.
- 6.5. Drużyna nie może zmieniać zawodników drużyny od momentu rozpoczęcia fazy grupowej, tzn. 25 stycznia 2019 roku.
- 6.6. Drużyna może dopisać zawodnika rezerwowego na każdym etapie turnieju.

- 6.7. Jedna drużyna może wystąpić maksymalnie w jednej grze.

## 7. Zawodnicy

- 7.1. Zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju w danej grze, tzn. jeden zawodnik może wystąpić w dwóch grach.
- 7.2. Zawodnik nie może zmieniać drużyny od momentu rozpoczęcia turnieju, tzn. od rozpoczęcia fazy grupowej.
- 7.3. Zawodnik zobowiązany jest do posiadania własnego konta Steam w przypadku gry Counter--Strike: Global Offensive oraz własnego konta w przypadku gry League of Legends.
- 7.4. Zabronione jest używanie wulgarnych Nicków oraz zdjęć.
- 7.5. Każdy zawodnik podczas meczy turnieju zobowiązany jest do używania nicku podanego przy zapisach.
- 7.6. Każdy zawodnik w miarę możliwości powinien promować turniej w mediach społecznościowych oraz polubić stronę turnieju w serwisie Facebook.

## 8. Rozgrywki

- 8.1. Każde użycie programów wspomagających grę będzie skutkowało zdyskwalifikowaniem drużyny z turnieju.
- 8.2. Każdy zawodnik używa wyłącznie swojego własnego konta.
- 8.3. Podejrzenie używania konta przez inną osobę może skutkować dyskwalifikacją z turnieju.
- 8.4. Niezjawienie się na czas skutkuje oddaniem walkovera. Dopuszczalne jest 5 minutowe spóźnienie, od momentu minięcia ustalonej godziny meczu.
- 8.5. Walkover jest tylko i wyłącznie uznawany przez moderatora bądź administratora zarządzającego meczem.
- 8.6. W przypadku problemów technicznych z połączeniem się do gry, należy poinformować moderatora, który może przedłużyć czas oczekiwania do rozpoczęcia rozgrywek. Jednakże, czas ten nie może przekroczyć 15 minut.
- 8.7. Moderator wydaje pozwolenie na rozpoczęcie meczu oraz na uznanie walkovera.
- 8.8. Podczas rozgrywek obowiązują regulaminy danych gier.

### Counter-Strike: Global Offensive

- 8.9. Wszystkie mecze prowadzone są w systemie BO1.
- 8.10. Mapy odrzucane są przez kapitanów drużyn.
- 8.11. Pula map:
- de\_mirage
  - de\_cache
  - de\_inferno
  - de\_nuke
  - de\_train
  - de\_dust2
  - de\_overpass
- 8.12. O wybraniu stron decyduje runda nożowa.
- 8.13. Surowo zakazane jest używanie błędów gry.
- 8.14. Nadużywanie możliwości pauzy rozgrywki może skutkować dyskwalifikacją drużyny z turnieju.

- 8.15. Używanie chatu w grze w celu obrażania przeciwnika jest zabronione.
- 8.16. W przypadku remisu następuje dogrywka w systemie MR3 10000\$.
- 8.17. Faza eliminacji będzie rozgrywała się na serwerach polskiej lokalizacji, 128 Tickrate, cfg ESL5on5.
- 8.18. Każdy uczestnik zobowiązany jest do nagrywania demka z każdego rozgrywanego przez niego meczu.
- 8.19. W przypadku nieokazania demka administratorowi po jego prośbie, może nastąpić dyskwalifikacja drużyny z turnieju.
- 8.20. Zawodnik ma obowiązek ukazania demka jedynie na prośbę administratora bądź moderatora.
- 8.21. Po zakończonym meczu kapitan ma obowiązek zrobienia zrzutu ekranu wyników rozgrywki.

## **League of Legends**

- 8.22. Wszystkie mecze prowadzone są w systemie BO1.
- 8.23. Mecze rozgrywane są na mapie Summoner's Rift.
- 8.24. Faza eliminacji rozgrywana będzie na serwerach EU Nordic & East.
- 8.25. Podczas rozgrywek obowiązują wszystkie zasady gry League of Legends.
- 8.26. Surowo zakazane jest wykorzystywanie błędów gry.
- 8.27. Nadużywanie możliwości pauzy rozgrywki może skutkować dyskwalifikacją drużyny z turnieju.
- 8.28. Używanie chatu w grze w celu obrażania przeciwnika jest zabronione.
- 8.29. Obowiązującym trybem jest Tournament Draft.
- 8.30. Po zakończonym meczu kapitan ma obowiązek zrobienia zrzutu ekranu wyników rozgrywki.

## **9. System**

- 9.1. Drużyny zostaną podzielone na osiem grup po cztery drużyny, gdzie każda drużyna rozegra mecz z każdą drużyną.
- 9.2. Losowanie grup odbędzie się poprzez system na stronie *challonge.com*.
- 9.3. Z grupy wychodzą dwie drużyny, które znajdą się na pierwszych dwóch pozycjach w tabeli grupy.
- 9.4. Drużyny, które wyjdą z grupy, zmierzą się w 1/8 finałów.
- 9.5. Zwycięskie osiem drużyn wezmą udział w ćwierćfinale, a następne cztery dostaną zaproszenie na finały LAN.
- 9.6. Podczas turnieju nie będzie meczu o 3 miejsce.

## **10. Faza eliminacji**

- 10.1. Faza eliminacji odbędzie się od 20 stycznia 2018 do momentu zakończenia wszystkich meczów ćwierćfinałowych.
- 10.2. Mecze w fazie eliminacji będą rozgrywane online.
- 10.3. Terminy meczów zostaną podane oddzielnie.
- 10.4. Termin meczu może zostać przełożony tylko i wyłącznie w wyjątkowym przypadku, po wyrażeniu zgody przez przeciwną drużynę. W innym razie, mecz nie może zostać przełożony.
- 10.5. Mecze będą odbywać się w godzinach 18:00 – 21:00, lub w innych godzinach, jeśli obie drużyny wyrażą na to zgodę.
- 10.6. W celu uzyskania IP serwera bądź poczekalni gry przed każdym meczem na maila podanego przy rejestracji drużyny, przyjdzie wiadomość razem z adresem IP serwera oraz hasłem, lub kodem turniejowym.

## 11. Faza finałowa

- 11.1. Faza finałowa odbędzie się 25 kwietnia 2019 roku, podczas dni otwartych w Zespole Szkół Akademickich w Zielonej Górze, przy ulicy Szosa Kisielińska 18.
- 11.2. Każdy zawodnik jest zobowiązany do wylegitymowania się w wyznaczonym miejscu, przed rozpoczęciem rozgrywek, używając do tego dokumentu ze zdjęciem.
- 11.3. W przypadku sprzecznych danych osobowych podczas legitymacji drużyny, drużyna może zostać zdyskwalifikowana z udziału w fazie finałowej.
- 11.4. Przed fazą finałową nie można zmienić zawodników w drużynie, z wyjątkiem gracza rezerwowego, tzn. można go dopisać oraz zmienić.
- 11.5. Rozpiska meczy na fazę finałową zostanie opublikowana na stronie internetowej turnieju.
- 11.6. Opóźnienia spowodowane przedłużeniem rozgrywki będą powodowały opóźnienia następnych meczów.
- 11.7. Podczas fazy finałowej zawodnikom zostaną udostępnione komputery oraz monitory.
- 11.8. Zawodnik nie może korzystać z własnego komputera oraz monitora.
- 11.9. Zawodnik powinien przynieść własną, myszkę, klawiaturę, podkładkę, słuchawki oraz inne urządzenia niezbędne do gry.
- 11.10. Szkoła może udostępnić klawiaturę bądź myszkę, jednakże po skończonym meczu, należy ją zwrócić w nienaruszonym stanie.
- 11.11. Zabronione jest instalowanie programów na komputerze bez zgody administratora. Sterowniki będą akceptowane.
- 11.12. Przed każdym meczem przewidziany jest czas na rozgrzewkę oraz skonfigurowanie sprzętu pod preferencje zawodników. Czas ten wynosi 15 minut, od momentu zajęcia miejsca przez drużynę przy komputerach.
- 11.13. W przypadku problemów technicznych z akcesoriami przyniesionymi przez zawodników, takich jak słuchawki, klawiatury, itd. nie będzie przedłużany czas do rozpoczęcia meczu.
- 11.14. W przypadku uszkodzenia lub zniszczenia sprzętu, którego właścicielem jest szkoła, organizatorzy turnieju oraz wypożyczalnia komputerów, sprawca szkody jest zobowiązany do pokrycia kosztów naprawy, lub odkupienia zniszczonego mienia.
- 11.15. W pobliżu sprzętu komputerowego obowiązuje całkowity zakaz picia oraz jedzenia.
- 11.16. Wszelkie przejawy agresji ze strony zawodników mogą skutkować zdyskwalifikowaniem z turnieju.

## 12. Nagrody

- 12.1. Nagrody zostaną ufundowane z wpisowych oraz przez sponsorów.
- 12.2. Drużyny, które biorą udział w rozgrywkach League of Legends, zostaną dodatkowo nagrodzone poprzez bonusy od twórców gry.
- 12.3. Zwycięzcy turnieju otrzymają puchary.
- 12.4. Każda drużyna grająca w fazie finałowej otrzyma dyplom pamiątkowy.
- 12.5. Nagrody zostaną przyznane za pierwsze oraz drugie miejsca.
- 12.6. Przewidziana jest nagroda dla najlepszego zawodnika turnieju z danej gry, tzw. MVP.
- 12.7. **Pula nagród to wartość wszystkich nagród rzeczowych.**
- 12.8. Do momentu zakończenia turnieju znana jest jedynie pula nagród, z wyjątkiem nagród w losowaniach dla widzów.

## 13. Transmisja

- 13.1. Niektóre mecze będą transmitowane.
- 13.2. Aby sprawdzić czy dany mecz będzie transmitowany, należy udać się do zakładki MECZE na stronie internetowej.
- 13.3. Transmisja będzie prowadzona na kanale [www.twitch.tv/lotnikzg](http://www.twitch.tv/lotnikzg).
- 13.4. Kanał [www.twitch.tv/lotnikzg](http://www.twitch.tv/lotnikzg) jest oficjalnym kanałem turnieju oraz dostęp do jego modyfikacji mają jedynie osoby wyznaczone przez administrację.

- 13.5. Podczas transmisji mogą wystąpić reklamy.
- 13.6. Każda transmisja będzie prowadzona z opóźnieniem.
- 13.7. Administracja turnieju nie odpowiada za treści pisane przez użytkowników serwisu Twitch na czacie transmisji.
- 13.8. Podczas transmisji mogą zostać wykorzystane:
  - Nazwa drużyny
  - Logo
  - Nicki zawodników
  - Imiona i nazwiska zawodników

## **14. Postanowienia końcowe**

- 14.1. Wszelkie wykorzystywanie luk regulaminu będzie karane.
- 14.2. Za łamanie regulaminu następuje dyskwalifikacja z turnieju.
- 14.3. Wszelkie wyzwiska w stronę administracji, czy też moderatorów podczas rozgrywki, czy też poza nią, skutkują natychmiastową dyskwalifikacją z turnieju bez możliwości odwołania się.
- 14.4. Decyzja o przyznaniu walkowera przez administratora jest ostateczna, tzn. nie można się do niej odwołać.
- 14.5. W kwestiach niezawartych w Regulaminie należy stosować obowiązujące na terenie Rzeczypospolitej Polskiej prawo, w szczególności Kodeks Cywilny.
- 14.6. Niestosowanie się do poleceń administracji skutkuje dyskwalifikacją z turnieju.
- 14.7. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do wykluczenia drużyny z turnieju bez podawania przyczyny.