



REGULAMIN TURNIEJU

ESPORT MECHAN LAN 2019

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizatorem turnieju jest Zespół Szkół Technicznych w Pile.
- 1.2. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 Kodeksu Cywilnego.
- 1.3. Turniej nie jest grą losową lub zakładem wzajemnym w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz.U. z 2015 r. poz 612 ze zm.)
- 1.4. W turnieju może brać udział każda osoba fizyczna ("uczestnik"), która jest osobą pełnoletnią, posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w turnieju pod warunkiem uzyskania pisemnej zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w turnieju.
- 1.5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie, a także warunki określone w przepisach prawa z realizacją nagród.
- 1.6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany **regulaminu**, w szczególności z przyczyn techniczno-organizacyjnych.
- 1.7. Wszystkie informacje dotyczące Turnieju (w tym o ewentualnych zmianach regulaminu) będą umieszczane na profilu wydarzenia na [Facebook'u](#), a także na [stronie internetowej](#). Zawodnicy mogą się kontaktować z Organizatorem za pomocą e-maila: eml@zst.pila.pl.
- 1.8. Turniej podzielony zostanie na dwa etapy:
 - **Etap I** - rozgrywki online (30 drużyn; jeżeli zgłoszonych zostanie więcej niż 30 drużyn, każda kolejna drużyna będzie zapisywana na listę rezerwową).
 - **Etap II** - rozgrywki offline w Zespole Szkół Technicznych w Pile (8 drużyn).
- 1.9. Wszystkie sporne sprawy, o których nie ma mowy w regulaminie, rozstrzygane będą przez organizatora lub osoby przez niego wskazane.
- 1.10. Administracją turnieju zajmuje się osoba wyznaczona przez organizatora zwana dalej 'Administratorem', który na zlecenie Organizatora odpowiada za przeprowadzenie turnieju.
- 1.11. **ZAREZERWOWANE MIEJSCA DLA DRUŻYN:**
 - Zwycięzcy poprzedniej edycji
 - Drużyna z regionu

2. Drużyna i gracze

- 2.1. W turnieju mogą brać udział jedynie drużyny składające się z 5 zawodników.
- 2.2. Każda drużyna może posiadać jednego zawodnika rezerwowego (zgłosić go należy podczas rejestracji drużyny).
- 2.3. W trakcie trwania turnieju tylko zawodnik rezerwowego może zastąpić zawodnika ze składu głównego.
- 2.4. Zabrania się używania nazw kont zawodników, drużyn oraz wpisów o wulgarnej treści.
- 2.5. Każdy zawodnik musi mieć ukończone co najmniej 18 lat i posiadać pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych, mogą wziąć udział w turnieju, pod warunkiem, że uzyskały **pisemną zgodę** opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w turnieju. Kapitan jest zobowiązany dostarczyć w wyznaczonym terminie załącznik .zip ze skanami wszystkich **kart uczestników**.
- 2.6. Zapisując drużynę do turnieju, Zawodnicy potwierdzają zapoznanie się z niniejszym regulaminem oraz akceptują jego treść, a także potwierdzają, że spełniają wymagane stawiane Zawodnikom przez ten regulamin.
- 2.7. Zawodnik zobowiązany jest zachowywać się w sposób kulturalny oraz przestrzegać zasad fair-play oraz przepisów prawa. Przekroczenie tych zasad może skutkować wykluczeniem drużyny z turnieju przez administratora.
- 2.8. Drużyna ma prawo do zmiany gracza pomiędzy fazą online, a fazą offline. Jednakże drużyna, która stawi się na fazę offline w Zespole Szkół Technicznych w Pile musi posiadać przynajmniej 3 graczy z pierwotnego składu.
- 2.9. Drużyna ponosi konsekwencje za każdego gracza.

3. Rozgrywanie meczów

3.1. Rozgrywki online:

- 3.1.1. Terminy meczów ustalane są wyłącznie przez organizatorów i zostaną podane na stronie. Godziny podane w terminarzu, to czas rozpoczęcia meczu. Podane terminy mogą zostać zmienione w momencie ustalenia tego przez obie drużyny, bądź przez organizatora z powodów technicznych.
- 3.1.2. Map Veto rozpoczyna się 15 minut przed zaplanowanym czasem. Od momentu planowanego rozpoczęcia, zawodnicy mają 15 minut na dołączenie do serwera i rozpoczęcie gry. W innym przypadku drużyna, która nie zgłosiła gotowości, przegrywa mecz walkowerem. Jeżeli zawodnicy z obu drużyn nie zdążą dołączyć w wyznaczonym czasie, zostaje uznany obustronny walkower. (Mecz kończy się wynikiem 0:0)
- 3.1.3. Po zakończonej mapie, każda z drużyn grających mecz ma obowiązek dołączenia i zgłoszenia gotowości do meczu w ciągu 15 minut od czasu załadowania kolejnej mapy na serwerze.
- 3.1.4. Wszystkie mecze rozgrywane są w systemie BO3.
- 3.1.5. Drużyny zostaną podzielone na 3 grupy, w których znajdować się będzie 6 drużyn.
- 3.1.6. Każda mapa rozpocznie się od rundy nożowej, która rozstrzygnie strony, po których drużyny rozpoczną spotkanie.
- 3.1.7. W razie remisu rozgrywana jest dogrywka.
- 3.1.8. Aby mecz mógł się rozpocząć, obydwie drużyny muszą posiadać pełny skład.
- 3.1.9. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej lub pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundę tę należy powtórzyć.
- 3.1.10. Jeżeli zawodnik zostanie rozłączony w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić wyłącznie zawodnikiem rezerwowym.

- 3.1.11. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż dwie rundy, to drużyna może go dokończyć w 4 osoby.
- 3.1.12. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem od rundy nożowej. Kapitan drużyny ma obowiązek w ciągu 24 godzin wysłać link do wszystkich dem, które powinny znajdować się na wybranym przez niego hostingu w formacie pliku ZIP (**wszystkie dema muszą być zawarte w jednym pliku zip**, w innym wypadku, dema nie zostaną przyjęte). Link należy przesłać na adres eml@zst.pila.pl. Dema muszą być nazywane nazwą gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu (aby rozpocząć nagrywanie dema, należy w konsoli wpisać komendę 'record xyz', gdzie 'xyz' to nazwa dema).
- 3.1.13. Dema będą sprawdzane w momencie złożenia przez drużynę przeciwną zgłoszenia dotyczącego naruszeń niniejszego regulaminu. Jeżeli podczas sprawdzania zgłoszenia okaże się, że zgłoszona drużyna nie wysłała dem, przegrywa ona walkowerem na korzyść drużyny, która wysłała zgłoszenie.
- 3.1.14. Jeżeli mecz zostanie przerwany z powodów technicznych będzie on odtworzony z ostatniego zapisu jaki znajduje się na serwerze.
- 3.1.15. Mecze zakończone z powodów technicznych serwera należy powtórzyć w terminie podanym przez organizatora.
- 3.1.16. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania mecz nie zostanie zakończony z powodu niemożności porozumienia się obu drużyn, mecz zostanie unieważniony i nikt nie otrzymuje punktów. Jeśli jedna z drużyn chce rozegrać mecz w wyznaczonym czasie, a druga nie może bądź nie chce tego uczynić, jest to jednoznaczne z walkowerem.
- 3.1.17. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem (nieprawidłowe ustawienia serwera, rezerwowi, itp) należy udokumentować i przerwać mecz, jednocześnie wzywając administratora. Rozegranie meczu w przypadku uznania nieprawidłowości uważane jest za jej akceptację, co oznacza, że nie może ona być podstawą do konfliktu.
- 3.1.18. Każda drużyna ma prawo do 4 jednoczynowych przerw taktycznych na rozgrywaną mapę.
- 3.1.19. Do kontaktu z administratorem oraz organizatorem upoważniony jest trener, a jeżeli go nie ma - kapitan drużyny.
- 3.1.20. Mecze będą odbywały się na serwerach określonych przez organizatorów.
- 3.1.21. Do fazy offline przechodzą drużyny, które w swojej grupie zajęły pierwsze i drugie miejsce.
- 3.1.22. Jeżeli drużyna, która zajęła pierwsze lub drugie miejsce w swojej grupie nie wyrazi chęci, bądź nie może uczestniczyć w fazie offline to miejsce przejmuje kolejna drużyna z grupy.
- 3.1.23. O kolejności drużyn decydują kolejno: wynik serii meczu, bezpośrednie pojedynki.
- 3.1.24. Lista komend z jakimi gracze muszą się zapoznać: **PLIK**
- 3.1.25. Konsekwencjami poddania się jest wynik serii: 2:0; wyniki dwóch pierwszych map: 16:0.
- 3.1.26. Punktacja za wyniki meczów:
 - **WYNIK SERII: 2 - 0 | 3 pkt.**
 - **WYNIK SERII: 2 - 1 | 2 pkt.**
 - **WYNIK SERII: 1 - 2 | 1 pkt.**
 - **WYNIK SERII: 0 - 2 | 0 pkt.**

3.2. Rozgrywki offline:

- 3.2.1. Godziny i rozpiska meczów zostaną podane maksymalnie tydzień przed turniejem w fazie offline.
- 3.2.2. Drużyna może spóźnić się na mecz maksymalnie 15 minut. Po tym czasie uznawany jest walkower dla drużyny przeciwnej.
- 3.2.3. Zabrania się podłączania do stanowiska dysków przenośnych. Może to skutkować dyskwalifikacją drużyny.
- 3.2.4. Każdy gracz z drużyny jest zobowiązany do pozostawienia telefonu w wyznaczonym przez administrację miejscu na czas trwania ich meczu. Możliwość skorzystania z telefonu będzie możliwa tylko w trakcie przerw technicznych i przerw pomiędzy mapami (maksymalnie 15 minut). Telefony będą oddawane zawodnikom po zakończeniu ich meczu.
- 3.2.5. Ćwierćfinały rozgrywane będą w systemie BO1, a mecze półfinałowe, finałowy oraz o trzecie miejsce - w systemie BO3.
- 3.2.6. Każda mapa rozpoczyna się od rundy nożowej, która rozstrzygnie strony, po których drużyny rozpoczną spotkanie.
- 3.2.7. W przypadku remisu, zostanie rozegrana dogrywka.
- 3.2.8. Aby mecz mógł się rozpocząć, obydwie drużyny muszą posiadać pełny skład.
- 3.2.9. W przypadku, kiedy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundę tą należy powtórzyć.
- 3.2.10. Jeżeli zawodnik zostanie rozłączony w czasie trwania meczu i nie jest w stanie dołączyć do meczu, należy skontaktować się z administratorem.
- 3.2.11. Mecze przerwane z powodów technicznych będą przywrócone do ostatniej rundy jaka jest zapisana.
- 3.2.12. Każda drużyna ma prawo do 4 jednoczynowych przerw taktycznych na rozgrywaną mapę. Dodatkowo każda drużyna ma prawo zgłoszenia przerwy technicznej. Nadużywanie przerw technicznych będzie skutkowało upomnieniem, a w ostateczności przerwaniem meczu.
- 3.2.13. Do kontaktu z administratorem czy organizatorem upoważniony jest trener, a jeżeli drużyna go nie posiada - kapitan.
- 3.2.14. Kapitan ma obowiązek w wyznaczonym terminie (24.05.2019r.) wysłać na adres e-mail eml@zst.pila.pl spakowany plik zawierający configi i sterowniki (**NIE SKRÓTY DO PLIKÓW!**) w podziale na zawodników (oddzielny folder dla każdego zawodnika, który nazwany jest jego nazwą).
- 3.2.15. Lista komend z jakimi gracze muszą się zapoznać: **PLIK**
- 3.2.16. Konsekwencjami poddania się jest wynik serii: 2:0; wyniki dwóch pierwszych map: 16:0.

4. Wybór map

4.1. Pula map, które będą dostępne na turnieju (Aktywna pula map turniejowych):

- Inferno
- Mirage
- Cache
- Overpass
- Train
- Nuke
- Dust II

4.2. Przebieg wyboru map w systemie B01:

DRUŻYNA #1

BAN #1

BAN #3

BAN #5

DRUŻYNA #2

BAN #2

BAN #4

BAN #6

Pozostała mapa jest tą, na której odbędzie się spotkanie.

4.3. Przebieg wyboru map w systemie B03:

DRUŻYNA #1

BAN #1

PICK #1

BAN #3

DRUŻYNA #2

BAN #2

PICK #2

BAN #4

Pozostała mapa jest trzecią mapą, na której odbędzie się spotkanie.

5. Serwery

- 5.1. Wszystkie spotkania odbędą się na serwerach wskazanych przez Organizatora.
- 5.2. Wszystkie serwery, na których odbędą się spotkania, posiadają Tickrate 128 i znajdują się w Warszawie.
- 5.3. O adresie serwera, na którym rozgrywane będzie spotkanie w fazie offline, kapitanowie zostaną poinformowani po zakończeniu Map Veto.

6. Upomnienia i kary

- 6.1. Wszelkie sytuacje, w których zostaną złamane zasady zawarte w naszym regulaminie, będą indywidualnie rozstrzygane przez administrację.
- 6.2. Karami mogą być pojedyncze, bądź zespołowe upomnienia, a w przypadku większych wykroczeń - dyskwalifikacja całej drużyny.
- 6.3. Używanie jakichkolwiek wspomagaczy skutkuje dyskwalifikacją całej drużyny.
- 6.4. Korzystanie z błędów gry i/lub błędów mapy skutkuje uznaniem walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.

7. Problemy

- 7.1. W kwestiach spornych nieopisanych w regulaminie, gracze poprzez kapitana drużyny mają prawo zgłosić się z problemem do administratora turnieju.
- 7.2. Rozpatrywane będą tylko i wyłącznie zgłoszenia, które zostały wysłane za pośrednictwem E-Bota.
- 7.3. Przed zgłoszeniem sporu (konfliktu) należy zebrać wszystkie niezbędne dowody i informacje.
- 7.4. W kwestiach nieopisanych w regulaminie, ostateczną decyzję podejmuje Administrator turnieju.
- 7.5. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana za:
 - 7.5.1. Narzucanie administracji swojego regulaminu.
 - 7.5.2. Kłócenie się z organizatorem.
 - 7.5.3. Szantażowanie i grożenie administratorom i/lub organizatorowi turnieju.

8. Nagrody

- 8.1. **6 najlepszych drużyn** kwalifikuje się do ćwierćfinału, który odbędzie się **31 maja 2019 r. w Zespole Szkół Technicznych w Pile.**
 - 8.1.1. Ogólna wartość puli nagród w turnieju wynosi **min. 2000 zł.**
- 8.2. Przed otrzymaniem nagrody, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do weryfikacji zawodników pod względem warunków określonych w przepisach prawa związanych z realizacją nagród.
- 8.3. W przypadku, gdy okaże się, że zwycięzcą konkursu lub finalistą, jest drużyna, w której jakaś osoba nie spełnia warunków wskazanych w niniejszym Regulaminie, traci ona prawo do nagrody. Nagroda zostaje przekazana następnej w kolejności drużynie finałowej co oznacza, że zostaje ona uznana za zwycięzcę turnieju.
- 8.4. Nagrodzeni w Turnieju są zobowiązani do udziału, w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, w działaniach promocyjnych związanych z Turniejem, w tym poprzez bezpłatne wykorzystanie imienia, nazwiska, innych danych lub wizerunku w celach promocyjnych przez Organizatorów.

9. Postanowienia końcowe

9.1. Koszt udziału w turnieju to **100 zł na drużynę**.

9.1.1. Dane do przelewu:

- Numer konta: **52 8937 0007 0015 5915 2000 0020 - Nadnotecki Bank Spółdzielczy O/Piła**
- Nazwa konta: **Rada Rodziców przy Zespole Szkół Technicznych w Piłe**
- Tytuł przelewu: **EML'19 imię i nazwisko kapitana drużyny, nazwa drużyny**

9.1.2. Wpłata musi być dokonana w terminie nie dłuższym niż 3 dni od daty zarejestrowania drużyny na [stronie rejestracji](#), w przeciwnym razie rejestracja zostanie anulowana.

9.1.3. Opłata zawiera koszty ubezpieczenia.

9.1.4. Każdy uczestnik bądź opiekun osoby niepełnoletniej zobowiązany jest do posiadania ze sobą legitymacji szkolnej lub innego dokumentu potwierdzającego jego tożsamość w dniu turnieju.

9.1.5. Każdy administrator ma prawo do wylegitymowania dowolnego uczestnika w każdym momencie. Jeżeli uczestnik nie posiada żadnego dokumentu prawnego potwierdzającego tożsamość, organizator ma prawo do dyskwalifikacji drużyny.

9.2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wszelkie szkody i zdarzenia losowe związane z uczestnictwem w turnieju.

9.3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu bez podania przyczyny, pod warunkiem, że nie naruszy to praw nabytych przez uczestników.

9.4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania Turnieju bez podania przyczyny.

9.5. Przystępując do turnieju, drużyny wyrażają zgodę, aby wszystkie sporne kwestie rozstrzygał administrator turnieju oraz zobowiązują się do ścisłego przestrzegania wydanych przez niego werdyktów.