

# **Regulamin I Edycji Turnieju "SPRING GAME"**

## **§1 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w I Edycji Turnieju "SPRING GAME" organizowanym przez Zakład Doskonalenia Zawodowego w Kielcach przy ul. Ignacego Paderewskiego 55 oraz WitchHub, zwani w dalszej części Regulaminu „Organizatorami”.
2. Udział Uczestnika w turnieju oznacza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem oraz akceptację jego postanowień.
3. Turniej organizowany jest w siedzibie szkoły przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach.

## **§2 Informacje ogólne**

1. Celem rozgrywek jest wyłonienie zwycięzcy w I Edycji Turnieju "SPRING GAME", który przeznaczony jest dla klas ósmych szkół podstawowych, którego eliminacje, półfinał oraz finał odbędzie się w dniach 19-20 marca 2022 r. w siedzibie przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach.
2. Turniej rozegrany zostanie w grach:
  - a. League of Legends – 19.03.2022 r.
  - b. Counter-Strike: Global Offensive – 20.03.2022 r.
3. Udział w turnieju jest bezpłatny.
4. Z danej szkoły w turnieju może wziąć udział maksymalnie 1 drużyna.
5. Turniej przewidziany jest na 8 drużyn z klas ósmych szkół podstawowych zarówno z Counter-Strike: Global Offensive jak i League of Legends.

## **§3 Sprzęt**

1. Turniej w całości odbywać się będzie na sprzęcie z Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Kielcach. Uczestnicy przynoszą swoje peryferia.
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

dotychczasowych 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, oszustwa skutkują 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:
  - zawodnicy z klas ósmych szkół podstawowych,
  - posiadają zaproszenie na turniej (wszystkie klasy).
  - każdy gracz biorący udział w drugim etapie turnieju który nie ukończył osiemnastego roku życia 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 14 marca 2022 r.
3. Dopuszczalna ilość osób w jednej drużynie to:
  - 5 graczy,
  - 1 gracz rezerwowy (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 znajdujący się pod adresem: <https://konkursiwo.pl/turniej>
7. W zawodach mogą wystąpić tylko zawodnicy zgłoszeni uprzednio przez formularz zgłoszeń umieszczony na stronie wydarzenia: <https://konkursiwo.pl/turniej> .

W przypadku wydarzeń losowych np. choroba zawodnika lub jego rezygnacja/wykluczenie, drużyna może grać w zmniejszonym składzie 4 osobowym lub z zawodnikiem rezerwowym zgłoszonym podczas rejestracji.

8. Każda drużyna musi stawić się nie mniej niż 20 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 Counter-Strike: Global Offensive oraz League of Legends**

1. Turniej przebiegać będzie według następujących zasad:
2. Eliminacje, półfinał, finał, finał finałów:
  - mecze rozgrywane w siedzibie przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach. poprzez sieć LAN,
  - drużyna nie może przystąpić do meczy jeśli przystępująca do rozgrywki drużyny nie złożyła stosownych dokumentów (w przypadku osób niepełnoletnich),
  - system potrójnej eliminacji, BO1 (półfinały),
  - system potrójnej eliminacji, BO3 (finały)
  - mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban/ban/ban/random (BO1)<sup>1</sup>
  - wytłumaczenie zapisu ban/ban/ban/random(BO1) i ban/pick/ban/random (BO3)<sup>2</sup>
    - kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
    - kapitan 1 i 2 banują lub wybierają po jednej mapie
    - kapitan 1 i 2 banują po jednej mapie
    - random - mapa, która zostaje
3. Terminarz rozgrywek drugiego etapu:

### **19.03.2022 r. – League of Legends**

System drabinkowy, który zostanie przekazany w późniejszym terminie. Pierwsze mecze godzina 10:00.

---

<sup>1</sup> W przypadku meczy BO1 mapy będą wybierane za pośrednictwem trybu gry „Broken Fang Premier”.

<sup>2</sup> Standardowe banowanie map.

## **20.03.2022 r. – Counter-Strike: Global Offensive**

System drabinkowy, który zostanie przekazany w późniejszym terminie. Pierwsze mecze godzina 10:00.

**Wielki finał z drużyną z klasy esportowej Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Kielcach po głównych finałach, w którym biorą udział uczniowie klas ósmych szkół podstawowych.**

4. Zawody rozgrywane są na oficjalnych mapach turniejowych gry Counter-Strike: Global Offensive (de\_dust 2, de\_mirage, de\_nuke, de\_overpass, de\_ancient, de\_inferno, de\_vertigo). 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 losowość.
6. 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.
7. 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.
8. Oficjalnym komunikatorem trzeciej fazy turnieju jest TeamSpeak3 oraz Discord.
9. 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 5 minut przerwy podczas każdej rozgrywanej mapy. W przypadku przedłużenia tego czasu Administrator może podjąć decyzje o ukaraniu danej drużyny.

## **§6 Nagrody**

Nagrodą jest puchar turnieju oraz nagrody rzeczowe.

## **§7 Zasady gier**

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 (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 przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach.
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:

[kontakt@konkursiwo.pl](mailto:kontakt@konkursiwo.pl)

[konkursy.zdz@gmail.com](mailto:konkursy.zdz@gmail.com)

Załącznik numer 1

**Zgoda rodziców/opiekunów na udział dziecka/wychowanka w turnieju I Edycji Turnieju "SPRING GAME"\*\*-**

Imię i nazwisko rodziców /opiekunów .....

Adres .....

Tel. kontaktowy .....

Oświadczamy Wyrażamy zgodę na udział mojego dziecka/wychowanka.....  
..... w turnieju e-sportowym – I Edycji Turnieju "SPRING GAME", który odbędzie się w dniach 19-20 marca 2022 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

**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 przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach., mojego wizerunku na warunkach określonych w niniejszej zgodzie.

2. Zgoda obejmuje wyłącznie wizerunek mojego dziecka/wychowanka utrwalony w trakcie trwania I Edycji Turnieju "SPRING GAME" organizowanym przez Zakład Doskonalenia Zawodowego przy ul. Ignacego Paderewskiego 55. w Kielcach oraz WitchHub , odbywającym się w dniach 19 – 20 marca 2022 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 Zakład Doskonalenia Zawodowego.

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