

# Regulamin Turnieju CS:GO UEK Gaming Stage 2018

## Rozdział 1 Informacje Ogólne

1. Organizatorem UEK Gaming Stage 2018 jest:
  - a. Zarząd Juwenaliów UEK 2018, ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków, reprezentowany przez Michała Celeja.
  - b. Niezależne Zrzeszenie Studentów, zwane w dalszej części regulaminu Organizatorem.
  - c. W imieniu Organizatora nad prawidłowym przebiegiem wszystkich działań związanych z organizacją turnieju czuwają: Koordynator Filip Piszczek oraz określone Członkowie i Sympatycy Niezależnego Zrzeszenia Studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie: Aneta Kawczyńska, Grzegorz Iwanów, Maciek Moskalik, Małgorzata Rynczak, Szymon Gniewek, Marcin Wódka zwani dalej w regulaminie „Grupą Projektową”.
2. Osoby biorące udział w turnieju muszą mieć ukończone 18 lat.
3. Drużynę do turnieju może zapisać wyłącznie jej kapitan.
4. Liczba miejsc w turnieju jest ograniczona do 32 drużyn.
5. Zapisanie drużyny do turnieju jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu przez każdego członka drużyny.
6. Nagroda za poszczególne miejsca w turnieju finałowym (przy zapisie 32 drużyn):
  - 1 miejsce – 60% puli
  - 2 miejsce – 25% puli,
  - 3 miejsce - 15% puli,Wielkość wypłacanej nagrody może ulec zmianie zależy od ilości zapisanych drużyn.
7. Wpisowe w całości przeznaczone jest na nagrody dla zwycięskich drużyn.
8. Uczestnictwo w turnieju jest równoznaczne z wpłaceniem wpisowego w wysokości 50 złotych za całą drużynę przez kapitana drużyny na konto bankowe, które zostanie podane w e-mailu potwierdzającym zapis drużyny na turniej. Wpłacone wpisowe nie podlega zwrotowi. O kolejności zapisów decyduje termin uiszczenia wpłaty w pełnej kwocie.
9. Nagroda zostanie wypłacona minus wszelkie podatki obowiązujące w polskim prawie.
10. Zapisy do turnieju oraz komunikacja między drużynami odbywa się za pomocą platformy wskazanej przez Organizatora.
11. Nazwy drużyn oraz ich logotypy nie mogą naruszać dóbr firm lub osób trzecich, oraz nie mogą być w żaden sposób wulgarne oraz obraźliwe.
12. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie turnieju.
13. Regulamin może być zmieniany i modyfikowany przez Organizatora w dowolnym czasie. W przypadku wprowadzenia zmian i modyfikacji, Organizator jest zobowiązany poinformować o tym uczestników, których zgłoszenie zostało już przyjęte.
14. Uczestnicy będą informowani o dalszym postępowaniu drogą mailową lub telefonicznie.
15. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

## Rozdział 2

### Drużyna

1. Każda drużyna biorąca udział w turnieju musi składać się z minimum pięciu (5) graczy (maksymalnie siedmiu (7) wraz z rezerwowymi).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania poszczególnych osób lub drużyn w przypadku naruszenia regulaminu turnieju.
3. Organizator zastrzega sobie prawo odmówienia udziału w turnieju poszczególnym osobom lub drużynom bez podania przyczyny.
4. Dane udostępnione Organizatorowi przez uczestników będą wykorzystywane wyłącznie w celu należytego wywiązania się z obowiązków przez Organizatora.
5. Zawodnik będący w drużynie A nie może grać w żadnym innym zespole (drużynie B) w czasie trwania turnieju. Dotyczy to także sytuacji, gdy drużyna A odpadnie we wcześniejszym etapie zmaganiań.

## Rozdział 3

### Rozgrywka

1. Mecze eliminacyjne odbywają się na serwerach UEK Gaming Stage. Finałowy turniej odbędzie się na kampusie Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie na hali sportowej w pawilonie S.
2. Struktura turnieju zależy od zapisanych drużyn.
3. W wypadku uzasadnionego podejrzenia o oszukiwanie podczas gry, drużyna może zostać usunięta z turnieju.
4. Każda drużyna może się spóźnić do 10 minut od ustalonej godziny meczu. Dłuższe spóźnienie jest równoznaczne z dyskwalifikacją z turnieju.
5. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie zostały zadane żadne obrażenia, rundy te należy powtórzyć.
6. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
7. Jeśli któraś z drużyn ma wątpliwości co do uczciwości przeciwnej drużyny musi zgłosić to organizatorom do 24 godzin od zakończenia meczu.
8. Wszystkie mecze będą rozgrywane pod okiem jednego z członków grupy projektowej.

9. Pula map turniejowych:
  - a) de\_inferno,
  - b) de\_nuke,
  - c) de\_cache,
  - d) de\_cobblestone,
  - e) de\_mirage,
  - f) de\_train,
  - g) de\_overpass.
10. Kapitanowie wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji według schematu: gospodarze - 1 mapa, goście - 2 mapy, gospodarze - 2 mapy, goście - 1 mapa, w komentarzach do meczu.
11. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu wymagana jest dogrywka.
12. Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund. (Po 3 rundy na połowę).
13. Każda drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 8 minut.
14. Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.
15. W sytuacjach spornych ostateczną decyzję podejmuje organizator.

## Rozdział 4

### Informacje końcowe

1. Wulgarnie zachowanie i obrażanie przeciwników w komentarzach do meczu bądź na serwerze będzie odpowiednio karane.
2. Udział w turnieju oznacza zgodę uczestnika na bezpłatne wykorzystanie jego wizerunku przez Organizatora w celach dokumentacyjnych, reklamowych oraz promocyjnych.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za żadne urazy powstałe podczas wydarzenia.
4. 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.).