

# Regulamin Turnieju CS:GO UEK Gaming Stage 2019

## §1

### Informacje ogólne

1. Organizatorem UEK Gaming Stage 2019 jest:
  - a. Zarząd Juwenaliów UEK 2019, ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków, reprezentowany przez Aleksandrę Zanik.
  - b. Niezależne Zrzeszenie Studentów UEK
  - c. W imieniu Organizatora nad prawidłowym przebiegiem wszystkich działań związanych z organizacją turnieju czuwają: Koordynator Marcin Wódka oraz określone Członkowie i Sympatycy Niezależnego Zrzeszenia Studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie: Marcin Kata, Katarzyna Burdziałowska, Krzysztof Snopek, Magdalena Sławecka, Mateusz Tatrocki, Aleksander Bajor, Szymon Piórek 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):
  - a. 1 miejsce – 60% puli
  - b. 2 miejsce – 40% puli,
7. Wielkość wypłacanej nagrody może ulec zmianie zależy od ilości zapisanych drużyn.
8. Wpisowe w całości przeznaczone jest na nagrody dla zwyciężkich drużyn.
9. 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.
10. Nagroda zostanie wypłacona minus wszelkie podatki obowiązujące w polskim prawie.
11. Zapisy do turnieju oraz komunikacja między drużynami odbywa się za pomocą platformy wskazanej przez Organizatora.
12. Nazwy drużyn oraz ich logotypy nie mogą naruszać dóbr firm lub osób trzecich, oraz nie mogą być w żaden sposób wulgarne i obraźliwe.

13. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie turnieju.
14. 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.
15. Uczestnicy będą informowani o dalszym postępowaniu drogą mailową lub telefonicznie.
16. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

## **§ 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 zmagania.

## **§ 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.
5. Dłuższe spóźnienie jest równoznaczne z dyskwalifikacją z turnieju.
6. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania

- rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie zostały zadane żadne obrażenia, rundy tę należy powtórzyć.
7. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania demo oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Demo musi być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie demo należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa demo. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
  8. Jeśli któraś z drużyn ma wątpliwości co do uczciwości przeciwnej drużyny musi zgłosić to organizatorom do 24 godzin od zakończenia meczu.
  9. Wszystkie mecze będą rozgrywane pod okiem jednego z członków grupy projektowej.
  10. Pula map turniejowych:
    - a. de\_inferno,
    - b. de\_nuke,
    - c. de\_cache,
    - d. de\_dust2,
    - e. de\_mirage,
    - f. de\_train,
    - g. de\_overpass.
  11. 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.
  12. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu wymagana jest dogrywka.
  13. Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund. (Po 3 rundy na połowę).
  14. 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.
  15. Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.
  16. W sytuacjach spornych ostateczną decyzję podejmuje organizator.

## **§ 4**

### **Informacje końcowe**

1. Wulgarnie zachowanie i obrażanie przeciwników w komentarzach do meczu bądź na serwerze będzie odpowiednio karane.
2. Udział w UEK Gaming Stage jest równoznaczny ze zgodą 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).
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyny lub zawodnika bez podania przyczyny.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decydujący głos mają Organizatorzy.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za żadne kradzieże dokonane podczas wydarzenia.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany i interpretacji niniejszego Regulaminu.
9. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu realizacji Turnieju, zgodnie z niniejszym Regulaminem, przez okres trwania Turnieju (na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO);
10. Dane Uczestników będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2018 poz. 1000 z późn. zm.) oraz Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych „RODO”).
11. Uczestnicy posiadają prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
12. Wysłanie przez Uczestnika zgłoszenia w ramach Turnieju jest jednoznaczne z zaakceptowaniem przez Uczestnika Regulaminu.