

Regulamin - Counter Strike 2 - UEK Gaming Stage 2024

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa oraz zasady panujące na Turnieju “Counter Strike 2” organizowanego w ramach “UEK Gaming Stage 2024”, zwanym dalej: “Turniejem”.
2. Organizatorem Turnieju jest:
 - a) Stowarzyszenie Parlamentu Studenckiego Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, z siedzibą w Krakowie przy ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków, wpisane do Rejestru Stowarzyszeń prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000377207, posiadające nr REGON 121507739 i NIP 6762439370, zwanym dalej: “Organizatorem”.
3. W imieniu Organizatora nad prawidłowym przebiegiem wszystkich działań związanych z organizacją Turnieju czuwają:
 - a) Koordynator Dawid Dobrzański oraz określeni Członkowie i Sympatycy Niezależnego Zrzeszenia Studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, zwani dalej: „Grupą Projektową”,
 - b) Dyrektorzy Katarzyna Staińska, Alicja Pomietło, Paulina Lis oraz Sztab Juwenaliów UEK 2024, zwanych dalej: “Sztabem”.
4. Turniej odbywa się 6 maja 2024 na na terenie hali widowiskowo-sportowej Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.

§2

ZAPISY I DRUŻYNY

1. Uczestnikami Turnieju, zwanymi dalej: “Uczestnikami”, mogą być:
 - a) osoby, które ukończyły 18 rok życia,
 - b) Organizator zgadza się na uczestnictwo osób powyżej 16 roku życia pod warunkiem pisemnej zgody rodzica.
2. Zgłoszenia do Turnieju odbywają się przez formularz zgłoszeniowy udostępniony na stronie internetowej www.juwenaliauek.pl oraz na stronie FB wydarzenia.
3. Formularz zgłoszeniowy wypełnia kapitan drużyny, podając:
 - a) nazwę drużyny,
 - b) imię i nazwisko (swoje i każdego z członków drużyny),

- c) adres mailowy (swoj i każdego z członków drużyny),
 - d) numer telefonu (swoj i każdego z członków drużyny),
 - f) nazwę gracza na platformie Faceit (swoją i każdego z członków drużyny).
4. Każda drużyna zgłoszona do udziału w Turnieju ma obowiązek wpłacić wpisowe w wysokości 30 zł na konto Organizatora. Dane do przelewu zostaną podane drogą mailową. Wpłacone wpisowe nie podlega zwrotowi.
 5. Wpisowe należy uiścić w terminie 72 h od otrzymania maila z potwierdzeniem zapisów.
 6. O kolejności zapisów decyduje termin uiszczenia wpłaty w pełnej kwocie.
 7. Wpisowe w całości przeznaczone jest na nagrody dla zwycięskich drużyn.
 8. Liczba miejsc w Turnieju jest ograniczona do 32 drużyn.
 9. Wysłanie przez Uczestnika zgłoszenia w ramach Turnieju jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez drużynę.
 10. Każdy Uczestnik zobowiązany jest stosować się do postanowień niniejszego Regulaminu.
 11. Zapisy do Turnieju oraz komunikacja między zawodnikami 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. Uczestnik 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 Turnieju.

§3

ZASADY I SYSTEM TURNIEJU

1. Mecze eliminacyjne odbywają się za pośrednictwem platformy Faceit.
2. Struktura Turnieju zależy od ilości zapisanych drużyn.
3. Aby zatwierdzić udział w Turnieju należy najpierw stworzyć pięcioosobową drużynę na Faceit, wejść w link do Turnieju, który pojawi się na Facebooku wydarzenia lub mailu po zakończeniu zapisów na Turniej.
4. Aby wziąć udział w Turnieju należy mieć zainstalowanego Faceit AntiCheat
5. Każda drużyna musi się zameldować(lock-in) w turnieju Faceit do czasu zakończenia rejestracji na platformie.
6. Dokładna instrukcja dołączenia do turnieju znajduje się na stronie FB wydarzenia.
7. W przypadku, gdy Uczestnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie zostały zadane żadne obrażenia, rundy te należy powtórzyć.

8. Mecze rozgrywane będą w systemie single elimination, tj. przegrana drużyna odpada z Turnieju. Wyjątek stanowi mecz finałowy, który odbędzie się w formule best of three, czyli do dwóch wygranych. Mecze finałowe będą następować po sobie.
9. Każdy Uczestnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem Uczestnika 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..
10. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
11. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na gracza/drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji gracza. Decyzje te podejmuje Organizator.
12. Jeśli któraś z drużyn ma wątpliwości co do uczciwości przeciwnej drużyny, musi zgłosić to Organizatorom do 24 godzin od zakończenia meczu.
13. Pula map turniejowych:
 - a) de_inferno,
 - b) de_nuke,
 - c) de_anubis,
 - d) de_vertigo,
 - e) de_mirage,
 - f) de_ancient,
 - g) de_overpass.
14. Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.
15. 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.
16. Wulgarnie zachowanie i bezpodstawne obrażanie przeciwników w komentarzach do meczu bądź na serwerze będzie karane ostrzeżeniem, a następnie usunięciem z Turnieju.
17. Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.
18. Po zakończeniu meczu każdy kapitan zobowiązany jest do wysłania Organizatorowi zrzutu ekranu na e-mail: gamingstage@juwenaliauek.pl z potwierdzeniem wygranej.
19. W sytuacjach spornych ostateczne decyzje należą do Organizatora.

ZWYCIĘSTWO

1. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 13 wygranych rund. W przypadku remisu wymagana jest dogrywka (6 rund)
2. Turniej rozgrywany jest systemem pojedynczej eliminacji. Drużyna, która wygra mecz przechodzi dalej, natomiast drużyna przegrana kończy udział w Turnieju.

§5

NAGRODY

1. Stosowanie wyróżnień, nagród, pucharów oraz medali ustalają wyłącznie Organizatorzy.
2. Drużyna, która zajmie pierwsze miejsce, otrzyma tytuł Zwycięzcy Turnieju.
3. Nagroda za poszczególne miejsca w Turnieju finałowym (przy zapisie 32 drużyn):
 - a) 1 miejsce – 60% puli,
 - b) 2 miejsce – 40% puli.
4. Uczestnik, który zajmie pierwsze miejsce, otrzyma tytuł Zwycięzcy Turnieju.
5. Nagroda zostanie wypłacona minus wszelkie podatki obowiązujące w polskim prawie.

§6

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem przetwarzanych danych jest Niezależne Zrzeszenie Studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków, REGON: 35675846, NIP: 6762252068, wpisane do rejestru sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieście w Krakowie Wydział XII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000169365. Ze wszelkimi pytaniami dotyczącymi zakresu przetwarzania Twoich danych osobowych możesz się z nami kontaktować pod adresem email: zarzad@juwenaliauek.pl w tytule wpisując „ochrona danych osobowych” lub „RODO”.
2. 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).
3. Dane Uczestników będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami 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”).
4. Uczestnicy posiadają prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania,

usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

5. Uczestnik Turnieju zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach Turnieju.

§7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje powstałe podczas Turnieju.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody, kradzieże oraz straty materialne powstałe na skutek działania Uczestników Turnieju.
3. Uczestnik odpowiada za naprawienie wszelkich szkód i zniszczeń powstałych z jego winy w miejscu odbywania się Turnieju lub w związku z jego obecnością na terenie Kampusu Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie Turnieju.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju.
6. Turniej rozgrywany jest zgodnie z Regulaminem.
7. Udział w Turnieju jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu przez Uczestnika.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania poszczególnych osób lub drużyn w przypadku naruszenia Regulaminu.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji i zmian niniejszego Regulaminu.
10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem ostateczne należą do Organizatora.
11. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się Regulamin Wydarzenia UEK Gaming Stage 2024 oraz Regulamin Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.
12. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
13. Udział w Turnieju oznacza zgodę Uczestnika na bezpłatne wykorzystanie jego wizerunku przez Organizatora oraz podmioty z nim współpracujące w celach dokumentacyjnych, reklamowych oraz promocyjnych. Uczestnicy niewyrażający zgody na wykorzystanie ich wizerunku w celach wskazanych powyżej poinformują o tym w formie pisemnej członków Grupy Projektowej, nie później niż w dniu Turnieju.