



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubuskiego
w E-sporcie



REGULAMIN TURNIEJU CS:GO

1. Zasady ogólne

1.1 Nazwa – „**Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubuskiego w E-sporcie**”.

1.2 W ramach wydarzenia zorganizowany zostanie jeden turniej.

1.3 Data i miejsce – **26.11.2021 r.** na terenie Akademii im Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim, kampus przy ulicy Chopina 52.

1.4 Organizator – organizatorem turnieju jest **Klub Uczelniany AZS Akademii im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim**.

1.5 Opłaty – Nie pobiera się żadnych opłat od uczestników turnieju.

1.6 Regulamin – każdy uczestnik turnieju potwierdza zapoznanie się z regulaminem turnieju oraz zobowiązuje się do stosowania jego postanowień. Udział w rozgrywkach jest równoznaczny ze znajomością i akceptacją zasad określonych w niniejszym regulaminie.

1.7 Limit miejsc w turnieju – maksymalnie **8 drużyn** (drużyna składa się z pięciu osób plus maksymalnie 1 osoby rezerwowej w każdej z drużyn – o ile wcześniej zostały wpisane do formularza zgłoszeniowego). O pozycji drużyny na liście decyduje kolejność zgłoszeń. Drużyny zgłoszone od 9 miejsca zostaną zapisane na listę rezerwową. W przypadku rezygnacji drużyny z pierwszej 8 lub niespełnienie jakiegokolwiek punktu z regulaminu, kolejne drużyny z listy rezerwowej zastępują ich miejsce (jedynie jeśli będzie to miało miejsce przed startem turnieju).

1.8 Zgłoszenie do turnieju – zgłoszenie chęci udziału w turnieju dokonujemy poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego udostępnionego na stronie turnieju pod adresem azs.ajp.edu.pl **do dnia 25.11.2021 r. do godziny 10:00**.

1.9 Nieobecność zgłoszonej drużyny w dniu turnieju na mniej niż godzinę przed jego rozpoczęciem skutkuje utratą możliwości wystartowania w turnieju.

1.10 Gramy wyłącznie na oryginalnej wersji gry **Counter Strike: Global Offensive** od Valve, na PC. Turniej rozgrywany jest na serwerach platformy Faceit.

1.11 Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przeniesienia turnieju na inny termin, jeśli nie uzbiera się odpowiednia, ustalona przez organizatora ilość zawodników.

1.12 Udział - w turnieju może wziąć udział praktycznie każdy kto wyrazi taką chęć, jest członkiem AZS, mieszka na terenie województwa lubuskiego oraz zapisze się w podanym terminie przez udostępniony na stronie formularz.

1.13 Wykorzystanie wizerunku - zapisanie się do turnieju jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku uczestnika turnieju, który publikowany będzie w Internecie i mediach, w celu promocji wydarzenia, a także w materiałach promocyjnych.

1.14 Uczestnictwo w turnieju jest jednocześnie z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych, stosownie do wymogów przepisów ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych (Dz. U. 2002, Nr 101, poz. 926 z późn. zm.) dla potrzeb prawidłowego przeprowadzenia Turniejów, wyłonienia zwycięzców, przyznania i wręczenia nagród.

1.15 Sytuacje nieobjęte niniejszym regulaminem rozstrzyga organizator turnieju.

1.16 Turniej w żaden sposób nie jest powiązany ani sponsorowany przez Valve i Faceit.

2. Nagrody

2.1 Drużyny, które zajmą miejsca 1-3 otrzymają puchary.

3. Struktura i harmonogram turnieju

3.1 Turniej rozpoczynamy **26.11.2021 roku o godzinie 10:00**. Mecze rozgrywane są w formacie BO1. Jedna mapa wyłania zwycięzcę. Mapa jest wybierana na podstawie eliminacji z puli map turniejowych, podanych poniżej. (Dust 2, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass, Train, Cache). System wyboru mapy za pomocą naprzemiennego 3 krotnego banowania.

3.2 Harmonogram turnieju opublikowany zostanie przed rozpoczęciem turnieju.

3.3 Organizator zastrzega sobie prawo przeprowadzenia wewnętrznego losowania grup turniejowych przed turniejem, w celu zminimalizowania czasu organizacji całego turnieju.

4. System rozgrywek i ustawienia gry

4.1 Turniej rozgrywany będzie na przygotowanych przez organizatora komputerach w sali komputerowej na terenie kampusu Akademii im. Jakuba z Paradyża przy ul. Chopina 52. Stanowiska komputerowe wyposażone będą w standardowe myszki i klawiatury. Dopuszcza się granie na własnych myszkach, klawiaturach i słuchawkach. Na komputerach zainstalowane będą aplikacje niezbędne do przeprowadzenia turnieju wraz z „Faceit Client Anti-Cheat”, „Discord” służącej do kontaktu w trakcie turnieju.

4.2 Turniej rozgrywany będzie na serwerach „Faceit”. Ze względu na to wymagane jest posiadanie aktywnego konta w serwisie „Faceit”.

4.3 Turniej rozgrywany będzie do **16 wygranych rund**.

4.4 Turniej zaczyna się rundą wstępną, po której wygrana drużyna decyduje, którą stroną (CT lub T) rozpocznie grę.

4.5 W razie remisu 15:15, rozgrywane jest dodatkowe 6 rund, 3 po stronie T, oraz 3 po stronie CT, o stronie decyduje losowanie. Dodatkowe rundy są rozgrywane do momentu wyciągnięcia zwycięzcy poprzez przewagę po 6 rundach „Dogrywki”.

4.6 W turnieju może wziąć udział maksymalnie **8 pięcioosobowych zespołów**.

4.7 Turniej rozgrywany będzie w dwóch grupach, zwycięzcy grup przechodzą do meczu o 1 miejsce. Zespoły z miejsc drugich walczą o 3 miejsce.

5. Zakazane zachowanie uczestników turnieju

5.1 Używanie wszelkich programów wspomagających.

5.2 Niesportowe zachowanie, niewłaściwe, nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi.

5.3 Wykorzystywanie błędów map (bugów) powszechnie uznanych jako zakazane, chodzenie po teksturach czy przechodzenie przez nie, np. skywalking.

5.4 Oczywiste pozwolenie przeciwnikowi wygrania meczu.

5.5 Zabronione jest uczestnictwo w turnieju gracza, który nie jest dodany do drużyny z prawidłowo podanymi danymi osobowymi.

5.6 W przypadku wykrycia naruszenia jednego z w/w punktów, oskarżony gracz według uznania organizatorów może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub zostać zdyskwalifikowanym z turnieju. Podczas turnieju organizator

może określić inne działania określające niesportową grę. Celem organizatora jest zorganizowanie turnieju na sprawiedliwych i równych dla wszystkich zasadach.

6. Informacje dodatkowe

6.1 Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia drużyny z turnieju jeśli: będzie ona arogancka w stosunku do innych graczy lub organizatorów, będzie próbować oszukiwać oraz nie będzie okazywać szacunku dla organizatorów turnieju i swoich rywali.

6.2 Organizator zapewnia, że podane dane osobowe oraz adres e-mail zostaną wykorzystane jedynie na potrzeby organizacji turnieju.

6.3 Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu.

Przetwarzanie danych osobowych

Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych przez Klub Uczelniany AZS Akademii im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim ul. Teatralna 25, 66-400 Gorzów Wielkopolski. Dane będą przetwarzane zgodnie z RODO w celu możliwości poprowadzenia Turnieju CS:GO w ramach Akademickich Mistrzostw Województwa Lubuskiego w E-sporcie. Kandydat ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania bądź usunięcia po zakończeniu turnieju. Udzielenie zgody na przetwarzanie danych osobowych jest konieczne do wzięcia udziału w Turnieju CS:GO w ramach Akademickich Mistrzostw Województwa Lubuskiego w E-sporcie.