



REGULAMIN TURNIEJU CS:GO ESPORT TOUR

§ 1. [Słownik pojęć]

Organizator – Rally City Sp. z o.o. zarejestrowana w Olsztynie przy ul. Górnej 1 wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy pod numerem 0000123226, posiadająca NIP 5251972223, REGON 012590535.

Turniej – rozgrywki Counter-Strike Global Offensive o charakterze sportowym pod nazwą „Esport Tour” organizowane i zarządzane przez Organizatora. Turniej składa się z Tur eliminacyjnych oraz Fazy Finałowej.

Tura – faza eliminacyjna składająca się z Kwalifikacji Online, rozgrywanych według Harmonogramu podanego na stronie internetowej Organizatora.

Kwalifikacje Online - rozgrywki przeprowadzone online (przez Internet) za pomocą udostępnionych uczestnikom platform, znajdujących się w serwisie internetowym www.toornament.com. Kwalifikacje Online umożliwiają Drużynom biorącym w nich udział awans do Rozgrywek Finałowych. Kwalifikacje Online rozgrywane są według harmonogramu podanego na stronie internetowej Organizatora.

Harmonogram – oficjalny kalendarz Organizatora, zawierający daty oraz lokalizację rozgrywek wszystkich Tur oraz Fazy Finałowej.

Drużyna – zespół Uczestników bez organizacji, funkcjonująca w Turnieju pod określoną nazwą i logotypem. Drużyna składa się z minimum pięciu zawodników, maksymalnie siedmiu (pięciu zawodników stanowi skład podstawowy i dwóch zawodników rezerwowych). Każda ze zgłoszonych osób jest również Uczestnikiem i może być członkiem tylko jednej Drużyny w danej Turze (zawodnik może reprezentować różne Drużyny w różnych turach kwalifikacyjnych). Drużyna jest definiowana jako zespół amatorski, nie posiadających aktywnych kontraktów sponsorskich, reklamowych oraz nie jest związana w żaden sposób z istniejącą na rynku marką produktową lub usługową. Drużyna nie posiada struktur organizacyjnych, zajmujących się marketingiem, PR-em, sprzedażą itp.

Uczestnik - zawodnik biorący udział w Turnieju, przypisany do jednej z Drużyn. Uczestnik może korzystać tylko z jednego konta Steam do udziału w Turnieju. Uczestnik musi być zdolny do czynności prawnych, maksymalnie w dniu Turnieju musi mieć ukończone 16 lat i jest mieszkańcem Polski. Uczestnik nie może mieć aktywnych umów cywilnoprawnych z profesjonalnymi podmiotami,

organizacjami esportowymi działającymi w Polsce i poza jej terytorium. Uczestnik jest szeroko rozumianym amatorem. Jeżeli uczestnik ma wątpliwości co do jego statusu, może zwrócić się do Organizatora o jego ustalenie, musi to jednak nastąpić przed dokonaniem rejestracji.

Regulamin – zbiór zasad i postanowień, którym podlegają wszyscy Uczestnicy rozgrywek Esport Tour. Dostępny na oficjalnej stronie Organizatora. Przystąpienie Uczestnika do Turnieju, oznacza pełną akceptację jego treści. Organizator ma prawo do zmian w Regulaminie, jednakże ma obowiązek o takich zmianach poinformować wszystkich Uczestników Turnieju.

CS:GO – gra elektroniczna, która jest tematem rozgrywek. Jej pełna nazwa to Counter-Strike: Global Offensive, rozgrywana w formacie FPS, której producentem jest marka Valve.

Administrator – osoba, która czuwa nad prawidłowym przebiegiem turnieju i działa w charakterze sędziego. Uczestnicy są zobowiązani do wykonywania poleceń Administratora.

Mecz - to podstawowa jednostka w rozgrywkach. W zależności od systemu mogą się odbywać w formie:

- a) BO1 (do jednej wygranej mapy),
- b) BO3 (do dwóch wygranych map),

Mapa rozgrywana jest do momentu osiągnięcia przez jedną z drużyn 16 wygranych rund. Po 15 rundach następuje zmiana stron. W przypadku wyniku 15:15 rozgrywana jest dogrywka, 3 rundy na stronę - zwycięża drużyna, która pierwsza zdobędzie 4 punkty. W przypadku remisu w dogrywce powtarzana ona jest aż do wyłonienia zwycięzcy.

Demo - jest to dokładny zapis rozgrywki z punktu widzenia gracza, który Administrator może przeglądać dowolną ilość razy, sam format zapisu umożliwia jego przekazanie w formie elektronicznej. Często służy jako dowód w rozstrzyganiu sporów w przypadku podejrzeń o łamanie zapisów regulaminu i zasad uczciwej rozgrywki.

§ 2. [Postanowienia ogólne]

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa oraz organizacji turnieju pod nazwą „Esport Tour”, której oficjalnym medium jest strona internetowa pod adrem: <http://cyberwolves.pl/>
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Turniejem jest Organizator – Rally City Sp. z o.o. Kontakt do Organizatora: adres e-mail biuro@cyberwolves.pl.
3. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Turnieju jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo do wglądu do treści swoich danych

osobowych oraz żądania ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak może uniemożliwić uczestnictwo w Turnieju lub odebranie nagród. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika, udostępnionych Organizatorowi.

§ 3. [Charakter i zasady rozgrywek]

1. Turniej prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Na oficjalnej stronie internetowej Organizatora będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Tur i poszczególnych etapów rozgrywek, takie jak regulamin, formularz, harmonogram, informacje bieżące oraz instrukcje w jaki sposób przystąpić do Turnieju jako Uczestnik.
2. Turniej składa się z czterech niezależnych Tur eliminacyjnych, oraz Fazy Finałowej. Do Fazy Finałowej awansuje określona liczba Drużyn z każdej Tury. Każdą z Tur poprzedza rejestracja Uczestników i Drużyn, według poniższego harmonogramu:
 - a) I tura - rozpoczęcie rejestracji 14.02.2020, zakończenie rejestracji 18.03.2020 - tura eliminacyjna zaczyna się 21.03.2020 od godziny 17:00, a kończy się 22.03.2020.
 - b) II tura - rozpoczęcie rejestracji 09.04.2020, zakończenie rejestracji 30.04.2020 - tura eliminacyjna zaczyna się 02.05.2020 od godziny 17:00, a kończy 03.05.2020.
 - c) III tura - rozpoczęcie rejestracji 04.06.2020, zakończenie rejestracji 25.06.2020 - tura eliminacyjna zaczyna się 27.06.2020 od godziny 17:00, a kończy 28.06.2020.
 - d) IV tura - rozpoczęcie rejestracji 16.07.2020, zakończenie rejestracji 06.08.2020 - tura eliminacyjna zaczyna się 08.08.2020 od godziny 17:00, a kończy 09.08.2020.

§ 4. [Kwalifikacje Online]

1. W każdej Turze, do Kwalifikacji Online przystępuje maksymalnie 64 Drużyn. Rejestracja Uczestników i Drużyn odbywa się na stronie <https://www.toornament.com>. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany ilości Drużyn, które mogą przystąpić do danego etapu.
2. O przystąpieniu do uczestnictwa w Turnieju, decyduje kolejność zgłoszeń oraz poprawnie wypełnionych formularzy rejestracyjnych.
3. Platformą Internetową, na której są prowadzone Kwalifikacje Online jest platforma Toornament.com. Za jej pośrednictwem zostaną opublikowane tabele rozgrywek, harmonogram czasowy Kwalifikacji, informacje o serwerach i pokojach rozgrywek, parametry serwerów, dane administratorów dbających nad porządkiem rozgrywek. Wszystkie niezbędne informacje zostaną opublikowane na platformie Toornament.org w dniu zakończenia rejestracji do każdej z Tur.
4. Drużyna ma prawo przystąpić do więcej niż jednej Tury rozgrywek w Turnieju. Organizator wymaga jednak rejestracji Drużyny do każdej z Tur z osobna. Drużyna wraz z poprawnym zgłoszeniem i zajęciem wolnego slotu, uzyskuje prawo wzięcia udziału w każdej z nich.

5. Z każdych Kwalifikacji Online do Rozgrywek Finałowych awansują cztery najlepsze Drużyny, według poniższego schematu:
 - a) I Tura - 1 najlepsza Drużyna awansuje z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Finałowych. Tura eliminacyjna zaczyna się 21.03.2020 od godziny 17:00.
 - b) II Tura - 1 najlepsza Drużyna awansuje z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Finałowych. Tura eliminacyjna zaczyna się 02.05.2020 od godziny 17:00.
 - c) III Tura - 1 najlepsza Drużyna awansuje z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Finałowych. Tura eliminacyjna zaczyna się 27.06.2020 od godziny 17:00.
 - d) IV Tura - 1 najlepsza Drużyna awansuje z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Finałowych. Tura eliminacyjna zaczyna się 08.08.2020 od godziny 17:00.
6. Komunikacja przedmeczowa odbywa się na platformie dostępnej przez www.toornament.com w pokojach przedmeczowych. Zalogowany powinien być kapitan Drużyny.
7. **Kwalifikacje Online rozgrywane są w systemie drabinki turniejowej (single elimination). Każdy mecz do ćwierćfinałów rozgrywany jest w formacie BO1 (do 1 wygranej mapy). Każdy mecz od ćwierćfinałów rozgrywany jest w formacie BO3 (do 2 wygranych map).**
8. Jeżeli z jakichś powodów Drużyna odmówi udziału w kolejnym etapie rozgrywek, Organizator ma prawo Zaprosić Drużynę, która jest kolejną Drużyną, sklasyfikowaną bezpośrednio poniżej Drużyny, która odmówiła lub zrezygnowała z udziału w kolejnym etapie rozgrywek.

§ 5. [Faza Finałowa]

1. Do Fazy Finałowej zostaną zaproszone cztery drużyny, które zwyciężyły w poszczególnych Turach Online i przyjęły zaproszenie do Fazy Finałowej od Organizatora.
 2. Uczestnicy Drużyn awansujący do Fazy Finałowej dostaną drogą elektroniczną specjalne zaproszenie uprawniające do udziału w Fазie Finałowej.
 3. Drużyny zostaną nagrodzone:
 - I – miejsce : Kontrakt Managerski na sezon 2021 + bootcamp przed Turą Finałową
 - II – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 3 000 PLN + bootcamp przed Turą Finałową
 - III – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 2 000 PLN + bootcamp przed Turą Finałową
 - IV – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości 1 000 PLN + + bootcamp przed Turą Finałową
- Dokładna lista nagród oraz sposób jej wydania zostanie opublikowana w regulaminie do 15.06.2020.**
4. Termin Fazy Finałowej, jego lokalizacja oraz harmonogram zostaną podane do 30.07.2020.
 5. Format rozgrywek Fazy Finałowej zostanie podany najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem rozgrywek.

6. Zawodnicy mogą rozgrywać mecze Fazy Finałowej na własnych myszkach, klawiaturach oraz podkładkach, z którymi są zobowiązani pojawić na miejscu zawodów. Zawodnicy zobowiązani są również zabrać własne słuchawki i mikrofony, o wykorzystanie których również mogą zostać poproszeni przez Organizatora.

§ 6. [Uczestnicy i Drużyny]

1. Każdy Uczestnik biorący udział w rozgrywkach Turnieju jest zobowiązany do:
 - a. dokonania zgłoszenia do Organizatora na formularzu zgłoszeniowym według instrukcji podanych na oficjalnej stronie internetowej – www.cyberwolves.pl
 - b. zaznajomienia się z treścią regulaminu oraz innych wymaganych przez Organizatora dokumentów niezbędnych do rejestracji.
2. Uczestnik biorący udział w Turnieju musi być zdolny do czynności prawnych, maksymalnie w dniu przystąpienia do Kwalifikacji Online musi mieć ukończone 16 lat.
3. Uczestnik nie może mieć aktywnych umów sponsorskich / partnerskich oraz innych umów cywilnych z profesjonalnymi podmiotami, organizacjami esportowymi działającymi w Polsce i poza jej terytorium.
4. Uczestnik oświadcza, iż jest amatorem. Jeżeli Uczestnik ma wątpliwości co do jego statusu, może zwrócić się drogą elektroniczną (biuro@cyberwolves.pl) do Organizatora o jego ustalenie, musi to jednak nastąpić przed dokonaniem rejestracji. Organizator ustali status Uczestnika w ciągu 3 dni.
5. Uczestnikami Turnieju nie mogą być przedstawiciele Organizatora i Sponsora.
6. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
7. Uczestnik nie może zmieniać drużyny w ramach danej Tury eliminacyjnej w trakcie jej trwania.
8. Uczestnik może należeć tylko do jednej Drużyny w czasie Turnieju.

§ 7. [DRUŻYNA]

1. Aby przystąpić do Turnieju, jako Drużyna należy spełnić wszystkie wymagania określonym w Regulaminie stawianym Uczestnikom, którzy ją reprezentują.
2. Drużyna składa się z minimum 5 Uczestników, a maksymalnie 7 Uczestników. Drużyny mogą się składać z Uczestników obojga płci.
3. Każda Drużyna w momencie zgłoszenia wybiera z swoich Uczestników Kapitana upoważnionego do kontaktu z Organizatorem.
4. Kapitan jest odpowiedzialny za sprawdzenie, czy każdy zawodnik Drużyny:
 - a. spełnia wszystkie warunki określone w Regulaminie,
 - b. należy tylko do jednej Drużyny biorącej udział w Turnieju
5. Każdy Uczestnik należący do Drużyny jest uważany za jej członka, bez względu na jego udział w grze, dlatego każdy zawodnik musi na każdym etapie Turnieju spełniać warunki

- uczestnictwa określone w Regulaminie. Jeżeli dowolny Uczestnik nie spełnia powyższych wymagań cała jego Drużyna podlega karze dyskwalifikacji z danej Tury.
6. Skład Drużyny to pełna lista zawodników w Drużynie, zgłoszonych do udziału w Turnieju.
 7. Drużyna może dokonać jednej zmiany w składzie, tylko po zgłoszeniu prośby do Organizatora lub jego reprezentanta oraz za jego zgodą.
 8. Drużyna w każdym Meczu może w składzie podstawowym wystawiać Uczestników uprzednio zgłoszonych Organizatorowi. Dopuszcza się możliwość zastąpienia Uczestnika ze składu podstawowego zawodnikiem rezerwowym w meczu, który został już rozpoczęty i zrestartowany, tylko i wyłącznie gdy:
 - a) zawodnik ma problemy ze sprzętem;
 - b) zawodnik ma problemy techniczne / z zasilaniem;
 - c) zawodnik ma problemy z łączem internetowym;
 - d) w innych wypadkach,
 - e) gdy administrator wyraża zgodę na zamianę.
 9. Jeżeli nastąpi restart Meczu/przywrócenie rundy, wszyscy Uczestnicy muszą pozostać w składzie podstawowym, z wyjątkiem Uczestnika, który doświadczył utrudnień określonych w ust. powyżej.
 10. Jeżeli Drużyna nie zgłosiła zawodników rezerwowych, a jeden z zawodników nie kontynuuje meczu, drużyna musi dokończyć mecz w niepełnym składzie lub oddać mecz walkowerem.
 11. Jeżeli nastąpiły nieautoryzowane zmiany, administratorzy mogą zdyskwalifikować Drużynę.
 12. W przypadku nieopisanych w regulaminie problemów ostateczną decyzję podejmuje Administrator.

§ 8. [Zasady Rywalizacji]

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora.
2. W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję Administratora. Głównym Administratorem Turnieju jest Piotr "PETZOR" Węgrzyn. W trakcie trwania meczu uczestnicy mogą wezwać administratora wpisując na czacie serwera "!admin". Poza serwerem komunikacja z Administratorem przebiega przez na czat w pokoju meczowym. Z Głównym Administratorem może się również skontaktować poprzez fanpage: <http://fb.com/petzor>.

3. W meczu mogą brać udział wyłącznie Uczestnicy, które należą do Drużyny, między którymi rozgrywany jest mecz. Wszyscy uczestnicy przed rozpoczęciem Meczu zostaną zweryfikowani przez Administratora pod względem zasad i reguł opublikowanych w regulaminie Turnieju. Każda Drużyna powinna sprawdzić przed rozpoczęciem meczu, czy nie ma uwag do Drużyny przeciwnej. Ewentualne uwagi powinny zostać zgłoszone Administratorowi w trybie natychmiastowym.
4. Każda z drużyn, biorących udział w rozgrywkach, może mieć nadane przez Organizatora miejsce klasyfikacyjne względem uzyskanych wyników. Zespoły biorące udział w kwalifikacjach są klasyfikowane w następujący sposób:
 - a) Ze względu na rundę w drabince eliminacyjnej, w której odpadł zespół, im późniejsza runda tym wyższa klasyfikacja drużyny,
 - b) w przypadku eliminacji drużyn w tej samej rundzie w drabince wyżej sklasyfikowana jest drużyna, która w meczu eliminacyjnym uzyskała więcej wygranych rund,
 - c) w przypadku tej samej liczby rund na serwerze o tym, która drużyna jest wyżej sklasyfikowana decyduje korzystniejsza różnica rund w poprzednim meczu (w przypadku remisu, w jeszcze wcześniejszym itd.)
 - d) w przypadku gdy drużyny mają identyczny bilans rund w każdej rundzie drabinki organizator zastrzega sobie prawo do wskazania, która drużyna została wyżej sklasyfikowana.

GOTOWOŚĆ MECZOWA

1. Gdy wszyscy Uczestnicy Drużyny Turnieju pojawią się na podanym serwerze każdy z Uczestników jest zobowiązany do sprawdzenia poprawności kont gier używanych w meczu przez Uczestników.
2. W sytuacji, gdy któryś z Uczestników Drużyny przeciwnej nie będzie w Drużynie i/ lub będzie posiadał złe konto gry należy poinformować o tym Administratora przed rozpoczęciem gry. Drużyna przeciwna zobowiązana jest do zmiany Uczestnika lub grania w osłabieniu. Jeżeli Drużyna przeciwna zignoruje uwagi i/ lub nie będzie chciała zmienić Uczestnika należy wykonać „zrzut ekranu” (graficzny zapis ekranu rozgrywki) zaistniałej sytuacji i złożyć do Administratora protest. Protest rozpatrywany jest niezwłocznie przez przedstawiciela Organizatora, którego decyzja jest ostateczna.
3. W sytuacji gdy jedna z Drużyn nie pojawi się na serwerze, na którym rozgrywany jest Mecz, a upłynie czas 15 min od oficjalnej godziny rozpoczęcia Meczu, Drużyna obecna na serwerze powinna wykonać „zrzut ekranu” – przedstawiający i dokumentujący brak obecności drużyny przeciwnej. Materiał taki przekazać Administratorowi w pokoju meczowym. Na podstawie analizy przesłanego materiału Administrator ogłosi przegraną („walkover”) Drużyny, która nie stawiała się na czas meczu.
4. Jeżeli udział Uczestników Drużyn rywalizujących w meczu przebiegł w sposób prawidłowy należy rozpocząć etap wyboru strony mapy. Etap ten odbywa się po tzw. „rundzie nożowej”.
5. Po zakończeniu fazy wyboru stron rozpoczyna się Mecz.

ROZGRYWKI MECZOWE

1. W Turnieju mogą brać udział jedynie Drużyny składające się z od 5 do 7 Uczestników. Na każde kwalifikacje online należy wyznaczyć 5 osobowy skład podstawowy oraz maksymalnie 2 rezerwowych.
2. Mecze Kwalifikacji Online do ćwierćfinałów toczone są w systemem BO1. Mecze etapów od ćwierćfinałów i Finałów, toczone są w systemie BO3.
3. Wybór map w systemie BO3 wygląda w następujący sposób:
 - Drużyna A: Odrzuca mapę nr 1,
 - Drużyna B: Odrzuca mapę nr 2,
 - Drużyna A: Odrzuca mapę nr 3,
 - Drużyna B: Odrzuca mapę nr 4
 - Drużyna A: wybiera swoją mapę która jest grana jako pierwsza
 - Drużyna B: wybiera swoją mapę która jest grana jako druga

W przypadku remisu w mapach, ostatnia pozostała mapa jest mapą decydującą.
4. Wybór map w systemie BO1 wygląda w następujący sposób:
 - Drużyna A: Odrzuca mapę nr 1,
 - Drużyna B: Odrzuca mapę nr 2,
 - Drużyna A: Odrzuca mapę nr 3,
 - Drużyna B: Odrzuca mapę nr 4
 - Drużyna A: Odrzuca mapę nr 5
 - Drużyna B: Odrzuca mapę nr 6

Ostatnia pozostała mapa jest mapą jaka będzie rozgrywana w Mecz.
5. Każdy mecz i każda runda mapowa rozpoczyna się od „rundy nożowej”, która rozstrzygnie strony, po których Drużyny rozpoczną spotkanie. Drużyna, która wygra rundę nożową decyduje po której stronie chce rozpocząć rozgrywkę.
6. Pula map dostępnych na turnieju to: de_inferno, de_mirage, de_vertigo, de_overpass, de_dust2, de_train, de_nuke.
7. Każda Drużyna ma prawo do dwóch maksymalnie pięciominutowych pauz (taktycznej i technicznej) na rozgrywaną mapę. W wyjątkowych sytuacjach pauza ta, za zgodą administratora może zostać przedłużona.
8. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach wskazanych przez Administratora.

9. Wszystkie serwery, na których toczą się rozgrywki posiadają tickrate 128.
10. Osoba nie będąca Administratorem może być obserwatorem w pokoju gry tylko i wyłącznie za zgodą obu Drużyn biorących udział w meczu oraz za zgodą Administratora.
11. W przypadku podejrzenia oszustwa lub łamania regulaminu przez drużynę przeciwną należy dokończyć mecz następnie złożyć protest do administratora nie później niż 10 minut po zakończeniu meczu. Do protestu należy dołączyć jak najwięcej informacji. Napisać go należy w pokoju meczowym na czacie, następnie informujemy o tym fakcie Administratora kontaktując się z nim poprzez fanpage: <http://fb.com/petzor>.

REJESTR ROZGRYWEK - DEMO

1. Każdy Uczestnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania demo oraz ich przechowania przez 48 godzin po zakończeniu spotkania. Demo muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie demo należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
2. Od momentu zakończenia meczu, zawodnicy mają 10 minut na poproszenie przeciwników o dema pisząc o tym w komentarzu pod meczem.
3. Czas na dostarczenie dem wynosi 30 min od napisania prośby.

PUNKTACJA

1. W systemie BO3 wygrywa Drużyna, która jako pierwsza uzyska wynik 2 w wygranych mapach.
2. W systemie BO1 wygrywa Drużyna, która jako pierwsza uzyska wynik 1 w wygranych mapach.
3. Wygrana mapa to taka na której jedna z drużyn zdobyła jako pierwsza 16 punktów.

KARY DYSCYPLINARNE

1. Podstawą do nałożenia kar dyscyplinarnych jest odstępstwo od sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu, naruszenie warunków umowy uczestnictwa w Turnieju, naruszenie Regulaminu, naruszenie innych przepisów prawa powszechnie obowiązującego, naruszenie przepisów wydanych przez Organizatora lub próba oszustwa.
2. Rodzaj nałożonej kary dyscyplinarnej zależy od stopnia dopuszczonego naruszenia, w szczególności sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, dochowania warunków umowy, regulaminów lub przepisów prawa oraz uporczywości naruszeń i ich konsekwencji.
3. Karami dyscyplinarnymi są:
 - a. kara nałożenia punktów karnych (w przypadku np. systemu BO3)
 - b. kara dyskwalifikacji.

4. Kara nałożenia punktów karnych jest karą dyscyplinarną za naruszenie sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Organizator określa ilość nałożonych na Uczestnika punktów karnych w oparciu o stopień naruszenia oraz wpływ naruszeń na funkcjonowanie Turnieju.
5. Kara dyskwalifikacji jest karą dyscyplinarną za rażące lub uporczywe naruszanie sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Kara dyskwalifikacja nakładana jest przez Administratora w szczególności, gdy:
 - a. Drużynie udowodniono używanie jakichkolwiek hacków i cheatów, dających jej niesprawiedliwą przewagę nad przeciwnikiem;
 - b. Drużyna wykazuje niesportowe zachowanie i postępuje niezgodnie z Regulaminem lub poleceniami administratorów;
 - c. Zawodnik Drużyny nadużywa języka uznawanego powszechnie za wulgarny, nieprzyzwoity, obraźliwy i niecenzuralny, a także stosuje groźby, obelgi, pomówienia i oszczerstwa względem innych lub promuje albo namawia do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie meczu;
 - d. Drużyna nie posiada pełnego składu pięciu zawodników;
 - e. Umawianie się: celowe poddawanie gry w celu umożliwienia zwycięstwa Drużynie przeciwnej;
 - f. Wykorzystywanie błędów w grze, botów, "cheatów" itp.
6. W celu potwierdzenia stawianych zarzutów osoba zgłaszająca nieprawidłowości powinna dostarczyć Administratorowi dokumentację w postaci zrzutów ekranów lub materiału filmowego Demo.
7. Drużyna, na którą nałożono karę dyskwalifikacji nie ma prawa do jakichkolwiek nagród.
8. Karę dyscyplinarną nakłada Organizator w formie decyzji po wysłuchaniu podmiotu, wobec którego kara ma być nałożona. Wysłuchanie może być dokonane także poprzez ustne odebranie wyjaśnień. Brak wyjaśnienia po wezwaniu do ich złożenia nie stanowi przeszkody do wymierzenia kary dyscyplinarnej.

§ 9. [Streaming, Media]

1. Organizator oraz komentatorzy współpracujący przy projekcie z Organizatorem mają prawo do streamowania meczy w ramach rozgrywek Turniejowych. Wszelkie prawa do transmisji Rozgrywek, w tym w szczególności prawa własności intelektualnej przysługują wyłącznie Organizatorowi.
2. Uczestnicy Rozgrywek nie mogą odmówić transmisji spotkań, ani wybrać sposobu w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja.
3. Organizator jest wyłącznym właścicielem wszelkich praw intelektualnych dotyczących Wydarzeń, takich jak obecne i przyszłe prawa do nazwy, logo, znaków, pucharów itd.

4. Materiały fotograficzne oraz audiowizualne mogą być wykorzystywane za wyłączną zgodą Organizatora w formie pisemnej. Materiały muszą mieć jasno określone źródło, być oznaczone logotypem lub znakiem wodnym wskazanymi przez Organizatora.
5. Uczestnicy Drużyn uczestniczących w meczu mogą streamować mecz pod warunkiem, że dany mecz nie jest nadawany przez kanał Organizatora lub streamera współpracującego z Organizatorem. Organizator musi wyrazić zgodę na takie działanie.

§ 10. [Rozstrzygnięcie sporów]

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z Regulaminem lub przestrzegania jego postanowień rozstrzygane będą w pierwszej kolejności w sposób polubowny. W przypadku gdyby prowadzone przez Strony negocjacje nie doprowadziły do zawarcia porozumienia każda ze Stron będzie uprawniona do wstąpienia na drogę postępowania sądowego.
2. Sądem właściwym dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów powstałych w związku lub na podstawie Regulaminu będzie Sąd właściwy miejsce dla siedziby Organizatora.

§ 11. [Wykorzystanie logo Drużyn i Uczestników]

1. Strony oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń, które Strony udostępniają sobie wzajemnie.
2. Uczestnik i Drużyna, przystępując do Turnieju udziela Organizatorowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie na terenie kraju i poza jego granicami, na czas Turnieju, logo i nazwy Uczestnika oraz Drużyny w celach związanych z realizacją i promocji Turnieju na zasadach określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. w następujących polach eksploatacji:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c) w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych oraz w elementach stroju, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. W zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:

- a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Uczestnik wyraża zgodę na ich dokonanie;
 - b) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
 - c) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
4. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie logo i nazwy Uczestnika oraz Drużyny przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej i internetowej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci Internet), retransmisji imprez w ramach Turnieju i innych wydarzeń związanych z tymi imprezami, a także korzystania z zarejestrowanych fragmentów imprez w ramach Turnieju (w szczególności skróty, relacje, informacje sportowe, programy sportowe) (dalej: „Nadawca TV”), wyłącznie w zakresie koniecznym do realizacji transmisji i retransmisji telewizyjnych oraz za pośrednictwem sieci Internet oraz innych programów zawierających skróty z imprez, relacje i informacje sportowe, jak również w celu prowadzenia przez Nadawcę TV akcji promocyjnych i reklamowych mających na celu promocję imprez w ramach Turnieju organizowanych lub współorganizowanych przez Organizatora, jak też faktu transmisji, retransmisji i innych telewizyjnych programów sportowych oraz Nadawcy TV jako oficjalnego nadawcy tych imprez – wszystkie powyższe wyłącznie w okresie ich trwania.

§ 12. [Ochrona danych osobowych]

1. W celu uczestnictwa w Turnieju Uczestnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
2. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Turniejem oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Uczestnika w rozgrywkach.
3. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
 - a) imię i nazwisko;
 - b) adres;
 - c) adres e-mail
 - d) data urodzenia i numer PESEL
 - e) STEAM_ID

4. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło następujących kategorii osób:

a) Uczestników;

b) innych osób wchodzących w skład Drużyny.

5. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych oraz, że posiada i stosuje odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „Rozporządzenie” lub „RODO”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą.

6. Organizator oświadcza, że stosuje przepisy Rozporządzenia oraz prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej dotyczące przetwarzania danych osobowych gwarantując jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa przetwarzania danych osobowych.

7. Strony zobowiązują się do współpracy i wzajemnej pomocy w celu prawidłowej realizacji postanowień niniejszego paragrafu mając na względzie zagwarantowanie wysokiego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz pełną zgodność podejmowanych działań z Rozporządzeniem i innymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego, a także w celu realizacji praw jednostki określonych w rozdziale III Rozporządzenia oraz realizacji obowiązków wynikających z obszaru ochrony danych osobowych, o których mowa w art. 32 - 36 Rozporządzenia.

8. Organizator będzie przetwarzał dane osobowe przez okres trwania Turnieju. Niezwłocznie po zakończeniu sezonu rozgrywkowego Turnieju Organizator zaprzestaje przetwarzania danych.

§ 13. [Postanowienia końcowe]

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania na adres mailowy kapitana Drużyny aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.

2. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.

3. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego publikacji przez Organizatora.