

REGULAMIN SZKOLNEGO TURNIEJU E-SPORTOWEGO W VALORANT

Spis treści:

§1 Postanowienia ogólne

§2 Zasady uczestnictwa w Turnieju

§3 Rejestracja udziału w Turniej

§4 Opis przebiegu rozgrywek

§5 Rozgrywka i losowe zdarzenia

§6 Dane osobowe

§7 Postanowienia końcowe

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju jest Zespół Szkół Ponadpodstawowych Nr 4 z Oddziałami Integracyjnymi im. Dzieci Zamojszczyzny w Zamościu, zwany dalej **Organizatorem**.
2. Wszelkie spory rozstrzyga Organizator.
3. Wszystkie czynności kontrolne będzie pełnił zespół sędziów.
4. Turniej rozpoczyna się 11.03.2024 r. w systemie online i będzie trwał aż do wyłonienia finalistów. Mecze będą rozgrywane w dniach ustalonych przez Organizatora.
5. Finał zostanie rozegrany w siedzibie organizatora.
6. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją i zobowiązaniem do przestrzegania niniejszego Regulaminu.
7. Uczestnicy wnoszą opłatę rejestracyjną wysokości 5zł.
8. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych, będzie karane dyskwalifikowaniem drużyny z turnieju, po zgodzie Organizatora.
9. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do Organizatora będą surowo karane, nawet wykluczeniem z turnieju.
10. Finały oraz półfinały będą odbywały się w formie stacjonarnej w Technikum na komputerach szkolnych.
11. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze zespoły.
12. Dla zwycięskiej drużyny przewidziane są nagrody: 5 kart podarunkowych STEAM każda na kwotę 40 zł.

§2

ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób, istnieje możliwość posiadania rezerwowego gracza.
2. Zmiana gracza na rezerwowego musi zostać zgłoszona 12 godzin przed meczem.
3. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
4. Drużyny zarejestrowane na Turniej wyrażają zgodę na relacjonowanie gier.
5. Nazwy drużyn oraz nicki nie mogą zawierać:
 - a) treści wulgarnych, nawołujących do nienawiści na tle różnic rasowych, narodowościowych, etnicznych lub wyznaniowych oraz treści powszechnie uznawanych za obelżywe;
 - b) odnoszenia się do produktów tytoniowych, narkotyków i innych nielegalnych produktów;
 - c) odnoszenia się do działań nielegalnych na terenie kraju;
 - d) reklamy lub strony produktów pornograficznych;
 - e) reklamy lub strony podmiotów zajmujących się nieuregulowaną działalnością bukmacherską;
 - f) materiałów objętych prawami autorskimi, znaków handlowych lub innej własności intelektualnej, których użycie może narazić Organizatora na naruszenie praw autorskich, nadużycie lub nieuczciwą konkurencję;
 - g) treści obraźliwych dla drużyny przeciwnej, poszczególnego Uczestnika lub osoby trzeciej, czy produktu;
 - h) treści odnoszących się do polityki lub o charakterze politycznym.

§3

REJESTRACJA UDZIAŁU W TURNIEJU

1. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 28.02.2024 r. i będzie trwała do 8.03.2024 r. (włącznie).
2. Uczestnikami są wyłącznie uczniowie Zespołu Szkół Ponadpodstawowych Nr 4 z Oddziałami Integracyjnymi im. Dzieci Zamojszczyzny w Zamościu.
3. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze przekazują następujące informacje:
 - a) imię, nazwisko,

1. b) kontakt telefoniczny, e-mail oraz nazwę użytkownika Discord,
c) nick gracza w grze Valorant.
4. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Organizatora do Kapitanów w terminie do 08.03.2024 r.
5. Rejestracji można dokonywać drogą mailową na adres: tomasz.kiecana@gmail.com, poprzez wiadomość prywatną na fanpage na Facebooku szkoły lub bezpośrednio w sali 6 u pana Tomasza Kiecany.

§4

OPISZ PRZEBIEGU ROZGRYWEK

1. Mecze rozgrywane będą systemem BO3, w przypadku zgłoszenia się sporej ilości drużyn, rozgrywki rozgrywane będą w systemie B01. Przegrana drużyna będzie odpadać z dalszej rozgrywki,
2. W trakcie gry istnieje możliwość zgłoszenia przerwy z powodów problemów technicznych,
3. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Zespół Sędziów,
4. Złamanie Regulaminu może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju,
5. W przypadku zaistnienia poważnego złamania Regulaminu przez dowolną z drużyn zajmujących miejsce na podium, Organizator zastrzega sobie prawo do jej dyskwalifikacji i odmowy wręczenia nagród. W takim przypadku, miejsca na podium ulegają przesunięciu o jedną pozycję.
6. Zakazuje się używania wspomagaczy w postaci dodatkowych programów czy skryptów.
7. Rolę spektatora może jedynie wybrać administracja, zakazuje się oglądania meczu przez osoby trzecie.
8. Mecze bez administracji powinny odbywać się w prywatnej grupie.

§5

ROZGRYWKA I LOSOWE ZDARZENIA

1. SKŁADY DRUŻYN

- a) Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmiennych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę jednego z graczy z graczem rezerwowym.
- b) Komunikacja drużyn grających między sobą, będzie się odbywać, za pomocą stworzonych kanałów, na platformie Discord na stworzonym przez nas serwerze.

2. ROZŁĄCZENIE/DISCONNECT

- a) W przypadku wystąpienia problemów technicznych gracze mogą użyć pauzy. Każdej drużynie przysługuje 10 minutowa pauza, którą można wywołać maksymalnie 3 razy. Po upływie czasu pauzy przysługującej drużynie, mecz należy kontynuować.

b) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość.

3. WALKOWER

a) Każdej drużynie przysługuje 10 minut spóźnienia od wyznaczonej godziny przez organizatora. W przypadku przekroczenia czasu drużyna zostaje zdyskwalifikowana

b) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

§6

DANE OSOBOWE

1. Uczestnicy Turnieju wyrażają zgodę na opublikowanie swoich wizerunków w social mediach Organizatora.

2. Przystąpienie do udziału w Turnieju oznacza zaakceptowanie Regulaminu i tym samym wyrażenie zgody przez uczestników na przetwarzanie danych zamieszczonych w wiadomościach e-mail w celu udziału w Turnieju i przekazania nagród zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

3. Uczestnicy biorący udział w Turnieju przez cały okres trwania Turnieju mają prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, zmieniania ich i uzupełniania, prawo do wniesienia sprzeciwu w zakresie przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie, złożenia wniosku o usunięcie danych oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzoru w sytuacji, w której uczestnicy uznają, że ich dane są przetwarzane niezgodnie z prawem. Podanie danych osobowych przez Uczestników w celu udziału w Konkursie jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie i otrzymania nagrody.

4. Podstawą przetwarzania danych osobowych uczestników jest zgoda - artykuł 6 ust. 1 lit. a) 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 (RODO)

5. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny dla celów realizacji Turnieju oraz realizacji praw przysługujących im w związku z udziałem w Turnieju oraz ze względu na obowiązki przechowywania dokumentacji wynikające z przepisów prawa, w tym prawa podatkowego, rachunkowego.

6. Uczestnik w ramach Konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (w mediach społecznościowych Organizatora) o wynikach Turnieju.

§7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.

2. W razie wyrządzenia jakichkolwiek zniszczeń przez uczestników imprezy, podczas rozgrywek stacjonarnych, ponoszą oni pełną odpowiedzialność finansową za straty, które spowodowali.