



**Samorząd Uczniowski Zespołu Szkół Elektrycznych im. Tadeusza
Kościuszki w Opolu.**

45-062 Opole

ul. Tadeusza Kościuszki 39/41

www.elektryk.opole.pl e-mail: samorząd@elektryk.opole.pl

Facebook: Samorząd Uczniowski Elektryk Opole

Instagram: su_elektryk_opole

REGULAMIN TURNIEJU „ELEKTRYK CS2 CUP”

Spis Treści

§ 1. Postanowienia ogólne	2
§ 2. Definicje	3
§ 3. Cel Turnieju	4
§ 4. Warunki uczestnictwa	5
§ 5. Zgłoszenia do Turnieju.....	6
§ 6. Skład drużyny i rotacje zawodników	7
§ 7. Komunikacja i obowiązek korzystania z Discorda	7
§ 8. Harmonogram Turnieju	8
§ 9. System rozgrywek	9
§ 11. Gotowość do meczu i spóźnienia	10
§ 12. Przebieg meczu	11
§ 13. Pauzy techniczne.....	12
§ 14. Zakaz oszustw i niedozwolonych praktyk	12
§ 15. Weryfikacja zawodników i kontrola uczciwości	14
§ 16. Zasady zachowania i kultura osobista	15
§ 17. Walkowery	16



§ 18. Protesty, zażalenia i zgłoszenia naruszeń	17
§ 19. Kary i odpowiedzialność dyscyplinarna.....	18
§ 20. Nagrody.....	19
§ 21. Transmisje, materiały promocyjne i publikacja wyników	20
§ 22. Dane podawane w formularzu	21
§ 23. Odpowiedzialność Organizatora.....	21
§ 24. Klauzula przeciw obchodzeniu Regulaminu	22
§ 25. Postanowienia końcowe.....	23

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa zasady organizacji, uczestnictwa, przebiegu, rozstrzygania sporów oraz odpowiedzialności uczestników w turnieju esportowym pod nazwą „**Elektryk CS2 Cup**”, zwanym dalej „Turniejem”.
2. Organizatorem Turnieju jest **SUE – Samorząd Uczniowski Elektryka**, działający przy Zespole Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Turniej odbywa się w grze **Counter-Strike 2**, zwanej dalej „CS2”, z wykorzystaniem platformy **FACEIT**, a także oficjalnego serwera Discord Turnieju, wskazanego przez Organizatora.
4. Turniej ma charakter szkolny i jest przeznaczony wyłącznie dla uczniów Zespołu Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu. Uczestnictwo osób spoza szkoły jest niedozwolone, chyba że Organizator wyraziłby na to uprzednią, wyraźną i pisemną zgodę, co w podstawowym założeniu Turnieju nie jest przewidziane.
5. Udział w Turnieju jest dobrowolny. Przystąpienie do Turnieju, przesłanie formularza zgłoszeniowego, dołączenie do serwera Discord Turnieju lub rozpoczęcie udziału w meczu oznacza pełną akceptację niniejszego Regulaminu przez zawodnika oraz drużynę, którą reprezentuje.
6. Każdy uczestnik Turnieju zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego Regulaminu, zasad platformy FACEIT, zasad gry CS2, poleceń Administracji Turnieju oraz powszechnie przyjętych zasad uczciwej rywalizacji sportowej i esportowej.



7. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator lub wyznaczona przez niego Administracja Turnieju. Decyzje te mają charakter ostateczny, chyba że Organizator sam postanowi inaczej.
 8. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu. Niedopuszczalne jest powoływanie się przez uczestników na luki, nieścisłości językowe lub brak dosłownego uregulowania danej sytuacji w celu obejścia zasad Turnieju, uzyskania nieuczciwej przewagi lub podważenia decyzji Administracji Turnieju.
 9. Regulamin może zostać zmieniony przez Organizatora w przypadku wystąpienia ważnych przyczyn organizacyjnych, technicznych, porządkowych lub bezpieczeństwa rozgrywek. Zmiany Regulaminu obowiązują od chwili ich ogłoszenia na oficjalnym kanale komunikacji Turnieju, chyba że Organizator wskaże inny termin wejścia zmian w życie.
-

§ 2. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:

1. **Turniej** – szkolne rozgrywki esportowe pod nazwą „Elektryk CS2 Cup”, organizowane w grze Counter-Strike 2.
2. **Organizator** – SUE, czyli Samorząd Uczniowski Elektryka, odpowiedzialny za przygotowanie, przeprowadzenie i nadzór nad Turniejem.
3. **Administracja Turnieju** lub **Administracja** – osoby wskazane przez Organizatora do obsługi Turnieju, w szczególności do prowadzenia zapisów, kontaktu z drużynami, rozstrzygania sporów, nakładania kar i podejmowania decyzji organizacyjnych.
4. **Zawodnik** – uczeń Zespołu Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu, zgłoszony do Turnieju w składzie jednej z drużyn.
5. **Drużyna** – grupa zawodników zgłoszona do Turnieju pod jedną nazwą, licząca maksymalnie 7 osób.
6. **Kapitan drużyny** – osoba wskazana w formularzu zgłoszeniowym jako reprezentant drużyny wobec Organizatora i Administracji Turnieju.
7. **Mecz** – rozgrzywka pomiędzy dwiema drużynami, przeprowadzana na platformie FACEIT zgodnie z harmonogramem Turnieju.
8. **BO1** – format meczu „Best of One”, w którym zwycięzca wyłaniany jest na podstawie jednej rozegranej mapy.



9. **BO3** – format meczu „Best of Three”, w którym zwycięzcą zostaje drużyna, która jako pierwsza wygra dwie mapy. Maksymalnie mogą zostać rozegrane trzy mapy.
 10. **Walkover** – przyznanie zwycięstwa jednej drużynie bez rozegrania meczu albo bez kontynuowania meczu, w szczególności z powodu naruszenia Regulaminu przez drużynę przeciwną.
 11. **Discord Turnieju** – oficjalny serwer Discord wskazany przez Organizatora jako podstawowe miejsce komunikacji, ogłoszeń, zgłoszeń, protestów oraz kontaktu z Administracją.
 12. **FACEIT** – platforma zewnętrzna służąca do rozgrywania meczów CS2 w ramach Turnieju.
 13. **Smurfing** – udział w Turnieju na koncie innym niż główne konto zawodnika, w szczególności w celu ukrycia rzeczywistego poziomu umiejętności, historii konta lub wcześniejszych naruszeń.
 14. **Multiaccounting** – korzystanie przez jedną osobę z więcej niż jednego konta Steam, FACEIT lub Discord w celu obejścia zasad Turnieju, zatajenia tożsamości, uniknięcia kary lub wprowadzenia Organizatora w błąd.
 15. **Cheating** – korzystanie z jakichkolwiek programów, modyfikacji, skryptów, exploitów, makr lub innych narzędzi zapewniających nieuczciwą przewagę nad innymi uczestnikami.
-

§ 3. Cel Turnieju

1. Celem Turnieju jest stworzenie uczniom szkoły możliwości udziału w zorganizowanej, uczciwej i atrakcyjnej rywalizacji esportowej.
2. Turniej ma również na celu:
 1. integrację społeczności szkolnej,
 2. promowanie zasad fair play,
 3. rozwijanie umiejętności współpracy zespołowej,
 4. popularyzację esportu jako formy rywalizacji wymagającej komunikacji, odpowiedzialności i dyscypliny,
 5. zapewnienie uczestnikom rozrywki w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku.



3. Turniej nie ma charakteru komercyjnego ani profesjonalnej ligi esportowej. Mimo to Organizator wymaga od uczestników poważnego traktowania zasad Turnieju oraz poszanowania decyzji Administracji.

§ 4. Warunki uczestnictwa

1. W Turnieju może wziąć udział wyłącznie osoba, która spełnia łącznie następujące warunki:
 1. jest uczniem Zespołu Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu,
 2. została prawidłowo zgłoszona w formularzu zapisów,
 3. posiada konto Steam,
 4. posiada konto FACEIT,
 5. posiada konto Discord,
 6. dołączyła do oficjalnego serwera Discord Turnieju,
 7. zaakceptowała niniejszy Regulamin.
2. Organizator ma prawo zażądać od zawodnika lub kapitana drużyny dodatkowego potwierdzenia, że dany zawodnik jest uczniem szkoły. Odmowa potwierdzenia statusu ucznia może skutkować niedopuszczeniem zawodnika do rozgrywek albo usunięciem go z Turnieju.
3. Zawodnik może reprezentować wyłącznie jedną drużynę w całym Turnieju. Udział tego samego zawodnika w więcej niż jednej drużynie jest zabroniony i może skutkować dyskwalifikacją zawodnika, a w uzasadnionych przypadkach także całej drużyny.
4. Zawodnik zobowiązany jest korzystać wyłącznie z kont Steam, FACEIT i Discord podanych w formularzu zgłoszeniowym. Zmiana konta bez zgody Administracji jest niedozwolona.
5. Konto Steam używane przez zawodnika nie może posiadać aktywnej lub historycznej blokady VAC związanej z oszustwami w grach. W przypadku ujawnienia blokady VAC Organizator ma prawo odmówić dopuszczenia zawodnika do Turnieju albo wykluczyć go z dalszych rozgrywek.
6. Organizator ma prawo odmówić udziału zawodnikowi lub drużynie, jeżeli istnieje uzasadnione podejrzenie, że zgłoszenie zostało dokonane nierzetelnie, zawiera fałszywe dane, narusza Regulamin albo może zakłócić prawidłowy przebieg Turnieju.



§ 5. Zgłoszenia do Turnieju

1. Zgłoszenia drużyn odbywają się wyłącznie za pomocą formularza udostępnionego przez Organizatora.
2. Formularz zgłoszeniowy powinien zawierać co najmniej:
 1. nazwę drużyny,
 2. dane kapitana drużyny,
 3. skład drużyny,
 4. konta Steam wszystkich zawodników,
 5. konta FACEIT wszystkich zawodników,
 6. nazwy użytkowników Discord wszystkich zawodników.
3. Przesłanie formularza nie jest jednoznaczne z automatycznym przyjęciem drużyny do Turnieju. Ostateczne dopuszczenie drużyny następuje po weryfikacji zgłoszenia przez Organizatora.
4. Maksymalna liczba drużyn biorących udział w Turnieju wynosi 32.
5. W przypadku większej liczby zgłoszeń Organizator może zastosować kolejność zgłoszeń, listę rezerwową albo inną metodę wyboru drużyn, jeżeli zostanie ona ogłoszona uczestnikom.
6. Organizator może odrzucić zgłoszenie drużyny w szczególności wtedy, gdy:
 1. formularz został wypełniony niekompletnie,
 2. podano fałszywe lub nieaktualne dane,
 3. drużyna nie spełnia warunków uczestnictwa,
 4. zawodnik znajduje się w więcej niż jednej drużynie,
 5. istnieje uzasadnione podejrzenie smurfingu, multiaccountingu albo obchodzenia Regulaminu,
 6. drużyna lub jej członkowie zachowywali się w sposób naruszający kulturę osobistą już na etapie zapisów.



7. Kapitan drużyny odpowiada za prawidłowość danych podanych w formularzu oraz za kontakt z Administracją. Informacje przekazane kapitanowi uważa się za skutecznie przekazane całej drużynie.

§ 6. Skład drużyny i rotacje zawodników

1. Drużyna może liczyć maksymalnie 7 zawodników.
2. Do meczu przystępuje pięciu zawodników danej drużyny. Pozostali zgłoszeni zawodnicy mogą pełnić funkcję rezerwowych.
3. Drużyna ma prawo rotować zawodnikami pomiędzy poszczególnymi meczami Turnieju, pod warunkiem że każdy występujący zawodnik znajduje się w zatwierdzonym składzie drużyny.
4. Niedozwolone jest dopisywanie nowych zawodników po zamknięciu zapisów, chyba że Organizator wyrazi na to zgodę z ważnych powodów organizacyjnych. Organizator nie ma obowiązku wyrażenia takiej zgody.
5. Zabronione jest podstawianie zawodników spoza składu, korzystanie z kont innych osób, granie pod cudzą nazwą, zastępowanie zawodnika osobą niezgłoszoną oraz wszelkie inne działania mające na celu ukrycie rzeczywistej tożsamości gracza.
6. Jeżeli drużyna wystawi do meczu zawodnika nieuprawnionego, Administracja może przyznać walkower na korzyść drużyny przeciwnej, usunąć zawodnika z Turnieju albo zdyskwalifikować całą drużynę.
7. Drużyna odpowiada za działania wszystkich swoich zawodników. Naruszenie Regulaminu przez jednego zawodnika może skutkować konsekwencjami wobec całej drużyny, jeżeli charakter naruszenia miał lub mógł mieć wpływ na przebieg Turnieju.

§ 7. Komunikacja i obowiązek korzystania z Discorda

1. Oficjalnym kanałem komunikacji Turnieju jest serwer Discord wskazany przez Organizatora.
2. Każdy zawodnik zobowiązany jest do obecności na serwerze Discord przez cały okres trwania Turnieju.
3. Na Discordzie publikowane będą w szczególności:

1. harmonogram meczów,



2. informacje organizacyjne,
 3. komunikaty Administracji,
 4. decyzje dotyczące protestów,
 5. ewentualne zmiany Regulaminu,
 6. informacje dotyczące lobby FACEIT.
4. Brak odczytania komunikatu opublikowanego na Discordzie nie zwalnia drużyny z obowiązku zastosowania się do jego treści.
 5. Kapitan drużyny ma obowiązek regularnie sprawdzać kanały informacyjne Turnieju oraz odpowiadać na wiadomości Administracji w rozsądnym czasie.
 6. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania kultury wypowiedzi na Discordzie. Zabronione są w szczególności:
 1. wyzwiska,
 2. prowokacje,
 3. spam,
 4. groźby,
 5. treści dyskryminujące,
 6. celowe eskalowanie konfliktów,
 7. publikowanie prywatnych danych innych osób bez zgody.
 7. Administracja ma prawo usuwać wiadomości, wyciszać użytkowników, odbierać uprawnienia, nakładać ostrzeżenia oraz wykluczać osoby naruszające zasady komunikacji.
-

§ 8. Harmonogram Turnieju

1. Turniej odbywa się zgodnie z harmonogramem ustalonym i opublikowanym przez Organizatora.
2. Planowany harmonogram Turnieju obejmuje:
 1. **22–23 maja** – mecze fazy pucharowej,
 2. **24 maja** – ćwierćfinały,



3. **29 maja** – półfinały,
 4. **30 maja** – mecz o 3. miejsce,
 5. **31 maja** – finał.
3. Mecze mogą być rozgrywane w następujących godzinach:
1. **17:30**,
 2. **19:00**,
 3. **20:30**.
4. Kilka meczów może odbywać się równolegle w tej samej godzinie.
5. Każda drużyna otrzyma informację o terminie, godzinie oraz przeciwniku w sposób wskazany przez Organizatora, w szczególności poprzez Discord Turnieju.
6. Drużyny są zobowiązane do samodzielnego kontrolowania harmonogramu oraz stawienia się na wyznaczony mecz o wskazanej godzinie.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub godziny meczu, jeżeli wymagają tego przyczyny organizacyjne, techniczne, losowe albo bezpieczeństwo przebiegu Turnieju.
8. Drużyna nie może samodzielnie zmienić terminu meczu bez zgody Organizatora. Uzgodnienia dokonane wyłącznie pomiędzy drużynami nie są wiążące dla Administracji, jeżeli nie zostały przez nią zatwierdzone.

§ 9. System rozgrywek

1. Turniej rozgrywany jest w systemie **Single Elimination**.
2. System Single Elimination oznacza, że drużyna przegrywająca mecz odpada z dalszej rywalizacji, z zastrzeżeniem meczu o 3. miejsce, jeżeli wynika on z harmonogramu Turnieju.
3. Turniej przeznaczony jest dla maksymalnie 32 drużyn.
4. Mecze poprzedzające ćwierćfinały rozgrywane są w formacie **BO1**, chyba że Organizator postanowi inaczej.
5. Począwszy od ćwierćfinałów wszystkie mecze rozgrywane są w formacie **BO3**.
6. Format BO3 obowiązuje w szczególności dla:



1. ćwierćfinałów,
 2. półfinałów,
 3. meczu o 3. miejsce,
 4. finału.
7. W formacie BO3 zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która jako pierwsza wygra dwie mapy.
 8. W przypadku problemów technicznych platformy FACEIT, gry CS2 lub innych usług zewnętrznych Organizator może przesunąć mecz, powtórzyć mapę, uznać dotychczasowy wynik albo podjąć inną decyzję adekwatną do okoliczności.

§ 10. Mapa, veto i ustawienia meczu

1. Mecze rozgrywane są na mapach znajdujących się w aktualnej oficjalnej puli turniejowej CS2 dostępnej w ramach platformy FACEIT.
2. Wybór map oraz proces ich odrzucania, zwany dalej „veto”, odbywa się zgodnie ze standardowymi zasadami i mechanizmami platformy FACEIT, chyba że Organizator ogłosi odrębne zasady dla danego etapu Turnieju.
3. Drużyny mają obowiązek przeprowadzić veto w sposób sprawny i zgodny z zasadami platformy.
4. Celowe opóźnianie veto, brak reakcji kapitana lub próba manipulowania procesem wyboru map może zostać uznana za utrudnianie przebiegu meczu.
5. Ustawienia meczu wynikające z platformy FACEIT są wiążące dla obu drużyn.
6. W przypadku błędu technicznego dotyczącego mapy, serwera lub konfiguracji meczu drużyny zobowiązane są niezwłocznie poinformować Administrację. Kontynuowanie meczu bez zgłoszenia problemu może oznaczać akceptację warunków rozgrywki.

§ 11. Gotowość do meczu i spóźnienia

1. Drużyny zobowiązane są być gotowe do meczu o wyznaczonej godzinie.
2. Gotowość do meczu oznacza w szczególności:
 1. obecność wymaganej liczby zawodników,
 2. dostępność zawodników na Discordzie,



3. zalogowanie na właściwe konta Steam i FACEIT,
 4. możliwość dołączenia do lobby lub meczu FACEIT,
 5. brak przeszkód technicznych uniemożliwiających rozpoczęcie gry.
 3. Dopuszczalny czas spóźnienia wynosi maksymalnie 15 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia meczu.
 4. Po upływie 15 minut Administracja może przyznać walkower na korzyść drużyny gotowej do gry.
 5. Jeżeli obie drużyny nie są gotowe do meczu, Administracja może:
 1. przesunąć mecz,
 2. przyznać obustronny walkower,
 3. wykluczyć obie drużyny,
 4. podjąć inną decyzję wynikającą z interesu Turnieju.
 6. Drużyna nie może powoływać się na brak informacji o terminie meczu, jeżeli harmonogram został opublikowany na oficjalnym kanale Discord.
 7. Problemy techniczne pojedynczych zawodników, takie jak awaria internetu, komputera, mikrofonu, gry, konta lub platformy, co do zasady obciążają drużynę danego zawodnika, chyba że Administracja uzna, że sytuacja miała charakter wyjątkowy i niezależny od uczestników.
-

§ 12. Przebieg meczu

1. Mecz rozpoczyna się zgodnie z zasadami platformy FACEIT oraz harmonogramem ustalonym przez Organizatora.
2. Drużyny zobowiązane są rozegrać mecz w pełnym składzie pięcioosobowym, chyba że platforma FACEIT lub Administracja dopuści inną możliwość w szczególnych okolicznościach.
3. W trakcie meczu zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad gry, zasad FACEIT, niniejszego Regulaminu oraz poleceń Administracji.



4. Zabronione jest celowe opuszczanie meczu, celowe przegrywanie, sabotowanie gry własnej drużyny, utrudnianie gry przeciwnikom w sposób sprzeczny z zasadami fair play albo podejmowanie działań mających na celu zakłócenie przebiegu Turnieju.
 5. W przypadku przerwania meczu z przyczyn technicznych Administracja może zdecydować o sposobie dalszego postępowania, w szczególności o kontynuacji meczu, powtórzeniu mapy, zmianie terminu lub uznaniu dotychczasowego wyniku.
 6. Drużyny nie mogą samodzielnie unieważnić meczu, powtórzyć mapy ani zmienić wyniku bez zgody Administracji.
 7. Wynik meczu widniejący na platformie FACEIT jest podstawą do aktualizacji drabinki turniejowej, chyba że Administracja stwierdzi naruszenie Regulaminu mające wpływ na wynik.
-

§ 13. Pauzy techniczne

1. W Turnieju dozwolone są wyłącznie pauzy techniczne dostępne w grze lub na platformie FACEIT.
 2. Pauza techniczna może zostać użyta wyłącznie w przypadku rzeczywistego problemu technicznego, organizacyjnego lub losowego, który utrudnia albo uniemożliwia kontynuowanie gry.
 3. Zabrania się nadużywania pauz, wykorzystywania ich do celowego wybijania przeciwnika z rytmu, przedłużania meczu, wywierania presji psychologicznej albo utrudniania przebiegu spotkania.
 4. Drużyna korzystająca z pauzy powinna niezwłocznie poinformować przeciwnika oraz, jeżeli to konieczne, Administrację o przyczynie jej użycia.
 5. Administracja może zażądać wyjaśnienia powodu użycia pauzy. Brak uzasadnienia lub stwierdzenie nadużycia może skutkować ostrzeżeniem, karą punktową, walkowerem albo inną sankcją.
-

§ 14. Zakaz oszustw i niedozwolonych praktyk

1. W Turnieju obowiązuje bezwzględny zakaz korzystania z jakichkolwiek form oszustwa, wspomagania rozgrywki lub działań dających nieuczciwą przewagę.
2. Zabronione jest w szczególności korzystanie z:



1. cheatów,
 2. wallhacków,
 3. aimbotów,
 4. triggerbotów,
 5. radarhacków,
 6. skryptów automatyzujących działania gracza,
 7. niedozwolonych makr,
 8. modyfikacji plików gry,
 9. exploitów błędów gry,
 10. zewnętrznych programów wspomagających celowanie, widoczność, recoil, dźwięk lub analizę pozycji przeciwnika.
3. Zabronione jest również:
1. smurfing,
 2. multiaccounting,
 3. granie na cudzym koncie,
 4. udostępnianie własnego konta innej osobie,
 5. ukrywanie prawdziwej tożsamości zawodnika,
 6. obchodzenie kar lub blokad,
 7. podstawianie zawodników spoza zgłoszonego składu.
4. Samo usiłowanie dokonania naruszenia może zostać ukarane tak samo jak dokonane naruszenie, jeżeli z okoliczności wynika, że zawodnik lub drużyna działała w celu uzyskania nieuczciwej przewagi.
5. Administracja nie ma obowiązku udowodnienia naruszenia w sposób wymagany dla postępowania sądowego. Do podjęcia decyzji wystarczające jest uzasadnione przekonanie Administracji oparte na dostępnych dowodach, zachowaniu zawodnika, historii kont, nagraniach, screenach, informacjach z platformy FACEIT lub innych okolicznościach.



6. W przypadku stwierdzenia lub uzasadnionego podejrzenia oszustwa Administracja może:
 1. wykluczyć zawodnika,
 2. zdyskwalifikować drużynę,
 3. przyznać walkower drużynie przeciwnej,
 4. anulować wynik meczu,
 5. odebrać prawo do nagrody,
 6. zakazać udziału w kolejnych edycjach Turnieju.
-

§ 15. Weryfikacja zawodników i kontrola uczciwości

1. Administracja ma prawo w każdym momencie Turnieju przeprowadzić weryfikację zawodnika lub drużyny.
2. Weryfikacja może obejmować w szczególności:
 1. sprawdzenie konta Steam,
 2. sprawdzenie konta FACEIT,
 3. sprawdzenie konta Discord,
 4. potwierdzenie, że zawodnik jest uczniem szkoły,
 5. porównanie danych z formularza zgłoszeniowego,
 6. rozmowę głosową na Discordzie,
 7. udostępnienie ekranu,
 8. okazanie aktywnych procesów systemowych,
 9. dodatkowe czynności uznane przez Administrację za konieczne.
3. Administracja może zażądać od zawodnika przeprowadzenia udostępnienia ekranu, zwanego dalej „screenshare”, w przypadku podejrzenia cheatowania, smurfingu, gry na cudzym koncie, korzystania z niedozwolonego oprogramowania lub innego naruszenia Regulaminu.
4. Zawodnik zobowiązany jest wykonać polecenie Administracji niezwłocznie, w zakresie technicznie możliwym i proporcjonalnym do sytuacji.



5. Odmowa weryfikacji, opóźnianie weryfikacji, opuszczenie Discorda, wyłączenie komputera, wylogowanie z konta, zamknięcie podejrzanych programów przed kontrolą albo inne utrudnianie czynności Administracji może zostać potraktowane jako naruszenie Regulaminu.
 6. Administracja ma prawo podjąć decyzję na niekorzyść zawodnika lub drużyny, jeżeli zachowanie zawodnika podczas weryfikacji uniemożliwia rzetelne wyjaśnienie sprawy.
 7. Screenshare i inne czynności kontrolne mają służyć wyłącznie ochronie uczciwości Turnieju. Uczestnicy nie powinni udostępniać prywatnych treści niezwiązanych z rozgrywkami, jeżeli nie jest to konieczne do weryfikacji.
-

§ 16. Zasady zachowania i kultura osobista

1. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do zachowania kultury osobistej zarówno podczas meczów, jak i poza nimi, w szczególności na Discordzie, czacie gry, czacie FACEIT oraz w rozmowach prywatnych dotyczących Turnieju.
2. Zabronione jest w szczególności:
 1. obrażanie zawodników, widzów, Organizatora lub Administracji,
 2. używanie gróźb,
 3. nękanie innych uczestników,
 4. prowokowanie konfliktów,
 5. celowe upokarzanie przeciwników,
 6. publikowanie treści wulgarnych w sposób przekraczający granice zwykłej rywalizacji,
 7. zachowania dyskryminujące,
 8. wyśmiewanie ze względu na klasę, wiek, poziom gry, wygląd, głos lub inne cechy osobiste,
 9. podszywanie się pod Administrację,
 10. rozpowszechnianie fałszywych informacji dotyczących Turnieju.
3. Dopuszczalna jest normalna rywalizacja, emocje meczowe oraz żartobliwe wypowiedzi, o ile nie naruszają godności innych osób, nie eskalują konfliktu i nie przekraczają granic dobrego smaku.



4. Administracja samodzielnie ocenia, czy dane zachowanie mieści się w granicach dopuszczalnej rywalizacji, czy stanowi naruszenie Regulaminu.
 5. Za naruszenie zasad kultury osobistej Administracja może zastosować:
 1. upomnienie,
 2. ostrzeżenie,
 3. wyciszenie na Discordzie,
 4. zakaz pisanie na określonych kanałach,
 5. karę dla zawodnika,
 6. karę dla drużyny,
 7. dyskwalifikację w przypadku rażącego naruszenia.
-

§ 17. Walkowery

1. Walkower może zostać przyznany w szczególności w przypadku:
 1. niestawienia się drużyny na mecz,
 2. spóźnienia przekraczającego 15 minut,
 3. braku wymaganej liczby zawodników,
 4. użycia nieuprawnionego zawodnika,
 5. odmowy rozpoczęcia meczu,
 6. odmowy kontynuowania meczu,
 7. opuszczenia meczu bez uzasadnionej przyczyny,
 8. naruszenia zasad fair play,
 9. odmowy wykonania polecenia Administracji,
 10. cheatowania lub uzasadnionego podejrzenia cheatowania,
 11. próby obejścia Regulaminu.
2. Przyznanie walkowera nie wyłącza możliwości nałożenia dodatkowych kar, w tym dyskwalifikacji, wykluczenia zawodnika albo odebrania prawa do nagrody.



3. Wynik walkowera ustala Administracja zgodnie z zasadami przyjętymi dla Turnieju oraz technicznymi możliwościami platformy FACEIT.
4. Drużyna, która otrzymała walkower na swoją niekorzyść, nie ma prawa domagać się powtórzenia meczu, chyba że Administracja uzna, że wystąpiły szczególne okoliczności uzasadniające zmianę decyzji.

§ 18. Protesty, zażalenia i zgłoszenia naruszeń

1. Drużyna ma prawo złożyć protest lub zażalenie dotyczące przebiegu meczu, zachowania przeciwników, podejrzenia oszustwa, problemów technicznych lub innych sytuacji mogących mieć wpływ na wynik meczu.
2. Protest należy złożyć w terminie maksymalnie 30 minut od zakończenia meczu.
3. Protest złożony po terminie może zostać pozostawiony bez rozpatrzenia, chyba że Administracja uzna, że sprawa dotyczy rażącego naruszenia Regulaminu lub uczciwości Turnieju.
4. Protesty i zażalenia należy składać wyłącznie na wskazanym kanale Discord przeznaczonym do tego celu.
5. Protest powinien zawierać:
 1. nazwę drużyny zgłaszającej,
 2. nazwę drużyny przeciwnej,
 3. wskazanie meczu, którego dotyczy zgłoszenie,
 4. dokładny opis sytuacji,
 5. przybliżony czas zdarzenia,
 6. dowody, jeżeli są dostępne,
 7. oczekiwany sposób rozstrzygnięcia, jeżeli drużyna chce go wskazać.
6. Dowodami mogą być w szczególności:
 1. zrzuty ekranu,
 2. nagrania,
 3. linki do meczu FACEIT,



4. wiadomości z Discorda,
 5. logi czatu,
 6. inne materiały pozwalające wyjaśnić sytuację.
7. Brak dowodów nie zawsze oznacza automatyczne odrzucenie protestu, jednak może utrudnić albo uniemożliwić jego pozytywne rozpatrzenie.
 8. Administracja rozpatruje protesty według własnej oceny, biorąc pod uwagę dostępne dowody, zeznania stron, okoliczności sprawy, interes Turnieju oraz zasady fair play.
 9. Administracja może:
 1. oddalić protest,
 2. uwzględnić protest w całości lub w części,
 3. utrzymać wynik meczu,
 4. zmienić wynik meczu,
 5. zarządzić powtórzenie meczy,
 6. zarządzić powtórzenie meczu,
 7. przyznać walkower,
 8. nałożyć karę na zawodnika lub drużynę.
 10. Decyzja Administracji w sprawie protestu jest ostateczna.
 11. Nadużywanie systemu protestów, składanie zgłoszeń oczywiście bezzasadnych, prowokacyjnych lub mających na celu opóźnienie Turnieju może zostać potraktowane jako naruszenie Regulaminu.
-

§ 19. Kary i odpowiedzialność dyscyplinarna

1. Za naruszenie Regulaminu Administracja może nałożyć na zawodnika lub drużynę karę odpowiednią do charakteru, wagi i skutków naruszenia.
2. Kary mogą obejmować w szczególności:
 1. upomnienie ustne lub pisemne,
 2. ostrzeżenie,



3. ograniczenie dostępu do kanałów Discorda,
 4. nakaz usunięcia określonych treści,
 5. wykluczenie zawodnika z meczu,
 6. wykluczenie zawodnika z Turnieju,
 7. walkower,
 8. dyskwalifikację drużyny,
 9. anulowanie wyniku meczu,
 10. odebranie prawa do nagrody,
 11. zakaz udziału w kolejnych edycjach Turnieju.
3. Administracja może zastosować karę bez wcześniejszego ostrzeżenia, jeżeli naruszenie ma charakter rażący, celowy, poważnie zakłóca Turniej albo godzi w uczciwość rozgrywek.
 4. Przy wymierzaniu kary Administracja może uwzględnić w szczególności:
 1. stopień winy zawodnika,
 2. wpływ naruszenia na wynik meczu,
 3. powtarzalność zachowania,
 4. postawę zawodnika po zdarzeniu,
 5. współpracę z Administracją,
 6. dotychczasowe zachowanie drużyny.
 5. Kara nałożona na zawodnika może, w uzasadnionych przypadkach, wywoływać skutki wobec całej drużyny.
 6. Drużyna nie może uniknąć odpowiedzialności poprzez twierdzenie, że dany zawodnik działał samodzielnie, jeżeli jego działanie miało wpływ na wynik meczu lub przebieg Turnieju.

§ 20. Nagrody

1. Organizator przewiduje atrakcyjne nagrody dla najlepszych drużyn Turnieju.



2. Szczegółowy rodzaj, wartość i sposób przekazania nagród mogą zostać podane przez Organizatora w późniejszym terminie.
 3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany rodzaju nagród, ich liczby lub sposobu przekazania, jeżeli będzie to uzasadnione względami organizacyjnymi, finansowymi lub innymi niezależnymi od Organizatora okolicznościami.
 4. Warunkiem otrzymania nagrody jest przestrzeganie Regulaminu przez zawodnika i drużynę.
 5. Organizator może odmówić wydania nagrody zawodnikowi lub drużynie, jeżeli po zakończeniu meczu, etapu albo całego Turnieju zostanie ujawnione naruszenie Regulaminu, w szczególności cheatowanie, smurfing, gra na cudzym koncie lub inne działanie sprzeczne z zasadami fair play.
 6. Nagrody nie podlegają wymianie na inne świadczenia, chyba że Organizator wyraźnie postanowi inaczej.
-

§ 21. Transmisje, materiały promocyjne i publikacja wyników

1. Organizator ma prawo publikować informacje dotyczące Turnieju, w szczególności:
 1. nazwy drużyn,
 2. wyniki meczów,
 3. drabinkę turniejową,
 4. screeny z rozgrywek,
 5. materiały promocyjne,
 6. informacje o zwycięzcach.
 2. Organizator może transmitować wybrane mecze Turnieju albo udostępniać materiały z rozgrywek, jeżeli pozwalają na to warunki techniczne i organizacyjne.
 3. Uczestnik, biorąc udział w Turnieju, przyjmuje do wiadomości, że jego nick, nazwa drużyny, wynik meczu oraz podstawowe informacje turniejowe mogą zostać wykorzystane w komunikacji dotyczącej Turnieju.
 4. Zabronione jest wykorzystywanie materiałów z Turnieju w sposób naruszający dobre imię szkoły, Organizatora, Administracji, uczestników lub innych osób.
-



§ 22. Dane podawane w formularzu

1. Dane podawane w formularzu zgłoszeniowym są wykorzystywane wyłącznie w zakresie niezbędnym do organizacji Turnieju, weryfikacji uczestników, kontaktu z drużynami oraz zapewnienia prawidłowego przebiegu rozgrywek.
 2. Uczestnicy zobowiązani są do podawania danych prawdziwych, aktualnych i zgodnych ze stanem faktycznym.
 3. Podanie fałszywych danych, danych cudzych albo danych wprowadzających Organizatora w błąd może skutkować odrzuceniem zgłoszenia, wykluczeniem zawodnika albo dyskwalifikacją drużyny.
 4. Organizator nie odpowiada za konsekwencje wynikające z błędnego podania danych przez uczestnika lub kapitana drużyny.
 5. Uczestnicy nie powinni publikować na kanałach publicznych danych prywatnych innych osób, jeżeli nie jest to konieczne do organizacji Turnieju.
-

§ 23. Odpowiedzialność Organizatora

1. Organizator dokłada starań, aby Turniej przebiegł w sposób sprawny, uczciwy i zgodny z Regulaminem.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne niezależne od niego, w szczególności:
 1. awarie platformy FACEIT,
 2. awarie gry CS2,
 3. problemy z serwerami Steam,
 4. problemy z połączeniem internetowym zawodników,
 5. awarie sprzętu komputerowego zawodników,
 6. błędy systemów zewnętrznych,
 7. przerwy w dostępie do Discorda.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników poza zakresem Turnieju, jednak może podjąć działania dyscyplinarne, jeżeli takie zachowania mają wpływ na przebieg Turnieju, bezpieczeństwo uczestników lub dobre imię szkoły i Organizatora.



4. Organizator ma prawo odwołać, przerwać, zawiesić albo przełożyć Turniej lub jego część, jeżeli dalsze prowadzenie rozgrywek stanie się niemożliwe, znacznie utrudnione albo sprzeczne z interesem uczestników lub szkoły.
-

§ 24. Klauzula przeciw obchodzeniu Regulaminu

1. Wszelkie działania mające na celu obejście Regulaminu, wykorzystanie jego luk, nadużycie nieprecyzyjnych zapisów albo uzyskanie przewagi w sposób sprzeczny z zasadami fair play są zabronione.
 2. Za obejście Regulaminu może zostać uznane w szczególności:
 1. celowe zatajenie informacji,
 2. podanie niepełnych danych,
 3. korzystanie z innego konta niż zgłoszone,
 4. manipulowanie składem drużyny,
 5. podstawianie zawodnika,
 6. celowe opóźnianie meczu,
 7. nadużywanie protestów,
 8. próba wymuszenia decyzji na Administracji,
 9. uzgadnianie wyniku meczu,
 10. działanie sprzeczne z celem Turnieju, nawet jeżeli nie zostało dosłownie wymienione w Regulaminie.
 3. Administracja ma prawo ocenić dane działanie nie tylko na podstawie literalnego brzmienia Regulaminu, lecz także na podstawie jego celu, zasad uczciwej rywalizacji oraz interesu Turnieju.
 4. Uczestnik nie może skutecznie powoływać się na fakt, że dane zachowanie nie zostało wymienione wprost, jeżeli oczywistym skutkiem tego zachowania było naruszenie uczciwości, bezpieczeństwa lub sprawnego przebiegu Turnieju.
-



§ 25. Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje od chwili jego opublikowania przez Organizatora.
2. Każdy zawodnik oraz każda drużyna mają obowiązek zapoznać się z Regulaminem przed przystąpieniem do Turnieju.
3. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.
4. W przypadku rozbieżności interpretacyjnych decydujące znaczenie ma interpretacja przyjęta przez Organizatora.
5. Wszelkie spory, wątpliwości i sytuacje nieprzewidziane w Regulaminie rozstrzyga Administracja Turnieju.
6. Decyzje Administracji Turnieju są ostateczne, wiążące dla uczestników i podejmowane w celu zapewnienia uczciwego, bezpiecznego oraz sprawnego przebiegu Turnieju.
7. Uczestnictwo w Turnieju oznacza akceptację wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu oraz zobowiązanie do ich przestrzegania przez cały czas trwania Turnieju.

