

## **ZASADY TURNIEJU CS:GO Prus Gaming Masters – Zespół Szkół im. Bolesława Prusa w Częstochowie**

### **1. Założenia ogólne**

- 1.1. Udział w turnieju jest równoznaczny z całkowitą akceptacją poniższego regulaminu.
- 1.2. Turniej PGM CS:GO będzie rozgrywany systemem kady z każdym BO2 - mapy odrzucane przez kapitanów drużyn.
- 1.3. Administratorzy turnieju -Bartek Mehr – Dylan Cwiński -Marcin Zjawiony -Maciej Kiński

### **2. Nagrody**

- 2.1 W turnieju przewidziane są nagrody rzeczowe.

### **3. Zawodnicy**

- 3.1. Zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.
- 3.2. Użytkownik nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
- 3.3. Zabrania się wulgarnych treści kierowanych w stronę administratorów i użytkowników.
- 3.4. Zabrania się używania nazw kont graczy oraz opisów o wulgarnej treści.

### **4. Zespoły**

- 4.1. W zespole może znajdować się maksymalnie sześciu graczy.
- 4.2. Zabrania się używania nazw drużyn oraz opisów o wulgarnej treści.
- 4.3. O udziale w turnieju decyduje kolejność zgłoszeń kompletnych drużyn. Rejestracja prowadzona jest na stronie [pgm.zsprus.czest.pl](http://pgm.zsprus.czest.pl)

### **5. Rozgrywki**

- 5.1. Maksymalna liczba drużyn w turnieju wynosi 16.
- 5.2. Wszystkie mecze z wyjątkiem fazy finałowej rozgrywane są systemem BO2, mapy odrzucane przez kapitanów drużyn.
- 5.3 W systemie BO3 i BO5 nożówka rozgrywana jest na każdej mapie.
- 5.4 Mapy na których rozgrywany jest turniej: de\_dust2, de\_train, de\_nuke, de\_inferno, de\_overpass, de\_mirage, de\_cache.
- 5.5. Surowo karane jest używanie błędów gry.
- 5.6. Używanie chatu w grze w celu zirytowania/obrażenia przeciwnika jest zabronione.
- 5.6. W przypadku remisu (15:15) drużyny dzielą się punktami.

## **6. Oszukiwanie**

- 6.1. Używanie niedozwolonego oprogramowania jest surowo karane.
- 6.2. W czasie meczu oraz po zakończeniu spotkania obowiązuje kultura osobista oraz zasady etykiety i netykiety.
- 6.3. Użycia nowego gracza bez zgody przeciwnika, skutkować będzie poddaniem gry poprzez walkower.
- 6.4. Zabronione jest uczestnictwo w turnieju gracza, który nie jest dodany do drużyny z prawidłowo podanymi danymi osobowymi.

## **7. Kary i rozstrzygnięcia**

- 7.1. Wulgarnie treści, zachowania, spamowanie oraz prowokowanie, zarówno w trakcie meczu jak i w komentarzach przed i po meczowych są zabronione, a każdy jednorazowy przejaw będzie karany punktami karnymi. Wszystkie screeny z obrazami na serwerze muszą zawierać tabelę graczy.
- 7.2. Użycie nowego gracza niezawartego w formularzy jest surowo zabronione.
- 7.3. Każda drużyna ma prawo do wykorzystania trzech przerw po jednej minucie.
- 7.4. Każdy gracz może występować tylko w jednej drużynie danego turnieju. Złamanie tego punktu jest karane punktami karnymi dla gracza oraz drużyny oraz skutkuje usunięciem z turnieju.
- 7.5. Opuszczenie serwera przed zakończeniem meczu są zabronione. Każdy mecz musi zostać zakończony.
- 7.6. Zabronione jest wykorzystywanie błędów map (bugów) powszechnie uznanych jako zakazane np. flashbug, chodzenie po teksturach czy przechodzenie przez nie, np. skywalking etc. Za stosowanie w/w zagrań drużyna zostaje ukarana punktami karnymi oraz wynik może ulec zmianom, w zależności od ilości użytych w/w zagrań (wynik taki sam lub usunięcie meczu).
- 7.7. Użycie niezarejestrowanego gracza jest zabronione. Gdy dana drużyna użyje niezarejestrowanego gracza nałożone zostaną punkty karne dla drużyny, a mecz zostanie usunięty (walkower)
- 7.8. Wpisanie (zaakceptowanie) wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie, zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

## **8. Konflikty**

- 8.1. W kwestiach spornych gracze mają prawo zgłosić konflikt, dzięki czemu meczem zajmie się administrator ligi.

**ZASADY TURNIEJU LOL Prus Gaming Masters – Zespół Szkół im. Bolesława Prusa w Częstochowie**

**Spis treści:**

- I. Informacje ogólne
- II. Zasady uczestnictwa
- III. Rejestracja na turniej
- IV. Turniej
- V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe
- VI. Postanowienia końcowe
- VII. Formularz zgody na udział w turnieju osoby niepełnoletniej

## **I. Informacje ogólne**

1. Organizatorem Turnieju League of Legends jest PrusGamingMasters - Zespół Szkół im Bolesława Prusa w Częstochowie
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
4. Turniej online LoL rozegrany zostanie od dnia 6 kwietnia 2018r w domach, natomiast rozgrywki finałowe (LAN) zostaną rozegrane na terenie Zespołu Szkół im Bolesława Prusa w dniach 24-26 kwietnia w Częstochowie
5. W turnieju będzie brać udział maksymalnie 80 osób, czyli 16 pięcioosobowych drużyn.
6. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu
7. Udział w Turnieju, a także wstęp na teren Turnieju dla widzów/zwiedzających jest bezpłatny.
8. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
9. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych będzie karane zakazem banowania bohaterów. W przypadku notorycznego łamania tego punktu drużyna zostanie zdyskwalifikowana. Wysokość i długość kary ustala administracja. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników wydarzenia. Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane wykluczeniem gracza łamiącego regulamin oraz jego drużyny z rozgrywek!
10. Kwestie sporne rozstrzyga administrator turniejowy. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administratora będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!
11. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do osłabienia i/lub dyskwalifikacji drużyny.
12. RiotPoints lub RP będą przyznane graczom do 90 dni od daty zakończenia imprezy. Organizator zastrzega sobie prawo do nie przyznania RP, w przypadku odmowy ich otrzymania przez firmę RIOT. Zmiana nicku i/lub platformy ("serwera") może uniemożliwić przyznanie graczom RP.

## **II. Zasady uczestnictwa w Turnieju.**

13. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym.
14. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
15. Drużyna ma prawo zgłoszenia jednego gracza rezerwowego.
16. Niepełnoletni Uczestnicy Turnieju League of Legends muszą wypełnić i dostarczyć Organizatorowi odpowiedni formularz zgody Rodziców lub Opiekunów Prawnych najpóźniej w dzień rozgrywek LAN, pod rygorem wykluczenia z Turnieju. Wzór formularza znajduje się na końcu niniejszego Regulaminu.
17. Drużyny zarejestrowane na Turniej (co do osoby) wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
18. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: (<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.

### **III. Rejestracja na Turniej.**

19. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 21.03.2018r od godziny 15:00, a zakończona zostanie w momencie osiągnięcia przewidzianej maksymalnej liczby uczestników.
20. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
21. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje: a) nazwę Drużyny; b) wiek wszystkich członków drużyny c) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny.
22. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Kapitana do Organizatora w terminie rejestracji drużyny.
23. Rejestracji można dokonać poprzez stronę <http://www.pgm.zsprus.czest.pl/#>, w terminie podanych w punkcie 19.

### **IV. Turniej**

24. Wszystkie mecze odbywają się w porozumieniu z Organizatorem (dotyczy m.in. zgody na rozpoczęcie konkretnego meczu) na mapie Summoners Rift (5 na 5) DRAFT TURNIEJOWY. 25. Mecze rozgrywane będą w systemie BO1 w systemie każdy z każdym. Cztery drużyny z największą ilością punktów przechodzą dalej.
26. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez reprezentanta Organizatora.
27. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Organizator nie dołączy do pokoju gry i nie da znaku do startu.
28. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
29. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.
30. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju

31. 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.

32. Mecz o 3 miejsce (w formule single elimination) odbędzie się tuż przed meczami finałowymi.

#### **V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe**

33. SKŁADY DRUŻYN: Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmiennych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę składu w przypadku wystąpienia zdarzeń losowych np. pogorszony stan zdrowia zawodnika lub wyjazd zawodnika z powodów rodzinnych. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.

34. PLACEHOLDER: Zezwala się na użycie tzw zagrania „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana drużyny przeciwnej. Placeholdery podawane są przez kapitanów na chacie w kliencie gry. 35.

RESTART: Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki

36. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT / PAUZA a) W przypadku wystąpienia tzw "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź nie połączenia się zawodnika gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 3 minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie a gracz może dołączyć w dowolnym momencie. b) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut. c) W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" gra jest kontynuowana normalnie. Zezwala się za zgodą organizatora zapauzować grę do czasu ponownego połączenia się zawodnika. d) Po każdorazowym upływie 5 minut pauzy jedna jak i druga drużyna ma obowiązek jej zakończenia (unpause). Zezwala się za porozumieniem stron przedłużyć czas trwania pauzy. e) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia pauzy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani się do przestrzegania zasady FairPlay.

37. WALKOWER a) Na każdego gracza czekamy max 10 minut od godziny wyznaczonej przez organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć. b) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

38. STREAMOWANIE a) Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron. b) Zawodnicy nie mają prawa rozpocząć meczu bez administratora lub komentatora jeśli zostaną wcześniej poinformowani o ich obecności. W opcjach gry należy wybrać opcję "Lobby Only" dla widzów. c) Jeśli mecz będzie streamowany przez serwis, gracze mają zakaz streamować grę, chyba że otrzymają zgodę organizatora.

#### **VI. Postanowienia końcowe**

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

40. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).

## **ZASADY TURNIEJU FIFA 18 Prus Gaming Masters – Zespół Szkół im. Bolesława Prusa w Częstochowie**

1. Organizatorem turnieju jest Zespół Szkół im. Bolesława Prusa w Częstochowie .
2. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem i stosowania się do jego postanowień. Udział w rozgrywkach jest równoznaczny ze znajomością i akceptacją zasad określonych w niniejszym regulaminie.
3. Termin rozegrania turnieju: 24-26 kwietnia 2018r.
4. Miejsce rozegrania turnieju: Zespół Szkół im. Bolesława Prusa w Częstochowie.
5. Maksymalna liczba uczestników to 128 osób dla turnieju indywidualnego (decyduje kolejność zgłoszeń).
7. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za uszkodzenia mienia Organizatora, powstałe w trakcie turnieju z winy uczestnika.
8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zgubione, zniszczone lub skradzione rzeczy osobiste uczestników.
10. Poziom trudności: legendarny.
11. Szybkość gry: normalna.
12. Kontuzje: wyłączone, Spalone: włączone.
13. Kartki: włączone.
14. Zagrania ręką: wyłączone.
15. Liczba zmian: 3
16. Sterowanie: dowolne.
17. Kamera: telewizyjna