



## REGULAMIN TURNIEJU CS:GO ŁOMŻA ZERO ESPORT TOUR

### § 1. [Słownik pojęć]

**Organizator** – Rally City Sp. z o.o. zarejestrowana w Olsztynie przy ul. Górnej 1 wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym w Olsztynie, VIII Wydział Gospodarczy pod numerem 0000123226, posiadająca NIP 5251972223, REGON 012590535, o kapitale zakładowym 5.000 zł.

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

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

**Slot** – zarezerwowane miejsce w rozgrywkach na Drużynę, zapewniające udział w Turnieju.

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

**Rozgrywki Lanowe** – rozgrywki na żywo, odbywające się na terenie sal kinowych Helios, w określonych miastach według Harmonogramu podanego na stronie internetowej Organizatora. W rozgrywkach biorą udział Drużyny, które awansowały poprzez Kwalifikacje Online.

**Faza Finałowa** - finałowa część Turnieju, w której rywalizują Drużyny, które awansowały do Fazy Finałowej na zasadach określonych niniejszym Regulaminem podczas Tur

**Harmonogram** – oficjalny kalendarz Organizatora, zawierający daty oraz lokalizację rozgrywek wszystkich Tur oraz Fazy Finałowej dostępny na oficjalnej stronie Organizatora ([www.lomzazeroesport.pl](http://www.lomzazeroesport.pl)).

**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). Zawodnik może być członkiem tylko jednej Drużyny w danej Turze. Zawodnik może reprezentować różne Drużyny w różnych Turach, pod warunkiem, że Drużyna, w której występował nie awansowała do wyższego etapu rozgrywek w wcześniejszych Turach. Drużyna jest definiowana jako zespół amatorski, nie posiadających aktywnych i wygasłych w okresie ostatnich 6 miesięcy (od daty zgłoszenia) kontraktów sponsorskich, reklamowych, niebędąca członkiem żadnych profesjonalnych organizacji esportowych ani nieposiadająca zawartych z nimi umów oraz nie jest związana w żaden sposób z istniejącą na rynku marką produktową lub usługową.

**Uczestnik** – zawodnik biorący udział w Turnieju, przypisany do jednej z Drużyn. Uczestnik może korzystać tylko z jednego konta gry do udziału w Turnieju. Uczestnik musi być osobą fizyczną, zdolny do czynności prawnych, maksymalnie w dniu zgłoszenia musi mieć ukończone 16 lat i jest mieszkańcem Polski. Uczestnik nie może mieć aktywnych oraz wygasłych w okresie do 6 miesięcy (od daty zgłoszenia) umów cywilnoprawnych z profesjonalnymi podmiotami, organizacjami esportowymi działającymi w Polsce i poza jej terytorium ani być członkiem takich organizacji. Uczestnik jest szeroko rozumianym amatorem. Jeżeli uczestnik ma wątpliwości co do jego statusu (amator czy profesjonalista), może zwrócić się do Organizatora o jego ustalenie, musi to jednak nastąpić przed dokonaniem rejestracji. Organizator ma prawo zweryfikować i niepodważalnie określić status Uczestnika na podstawie jego historii osiągnięć w rozgrywkach esportowych. Określenie statusu przez Organizatora, nastąpi najpóźniej na 10 dni przed Rozgrywkami Lanowymi poszczególnych Tur.

**Kapitan** – Uczestnik i członek drużyny upoważniony do oficjalnego kontaktu w imieniu drużyny z Organizatorem.

**Regulamin** – zbiór zasad i postanowień, którym podlegają wszyscy Uczestnicy rozgrywek Lomża Zero Esport Tour. Dostępny na oficjalnej stronie Organizatora. Przystąpienie Uczestnika do Turnieju, oznacza pełną akceptację jego treści. Organizator ma prawo do dokonywania zmian w Regulaminie, jednakże ma obowiązek o takich zmianach poinformować wszystkich Uczestników Turnieju. Zmiany wchodzi w życie po upływie 2 dni od ich ogłoszenia na oficjalnej stronie internetowej Organizatora.

**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 powołana przez Organizatora, 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 6 rundowa dogrywka, 3 rundy na stronę - zwycięża drużyna, która zdobędzie 4 z 6 punktów. W przypadku remisu w dogrywce, dogrywka jest powtarzana do momentu 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. Służy jako dowód w rozstrzygnięciu sporów w przypadku podejrzeń o łamanie zapisów regulaminu i zasad uczciwej rozgrywki.

**Konto gry** – konto Steam weryfikowane poprzez identyfikator Steam ID dostępne na platformie [www.steam.com](http://www.steam.com). Każde konto posiada unikalny numer identyfikacyjny konta przypisany do jednego użytkownika platformy [www.steam.com](http://www.steam.com)., która jest jedynym właścicielem konta.

**Sponsor Turnieju** – VAN PUR S.A. z siedzibą w Warszawie, 02-677 Warszawa, ulica Cybernetyki 7, REGON 180020885, NIP 8133392434, zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRDS: 0000231094

## § 2. [Postanowienia ogólne]

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa oraz organizacji turnieju pod nazwą „Łomża Zero Esport Tour”, której oficjalnym medium jest strona internetowa pod adresem: <http://lomzazeroesport.pl/>
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Turniejem jest Organizator – Rally City Sp. z o.o. przy współpracy z RIGHTSHOT sp. z o.o. Kontakt do Organizatora: adres e-mail [biuro@cyberwolves.pl](mailto: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 Turnieju będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Tur i poszczególnych etapów rozgrywek takiej jak regulamin, formularz zgłoszeniowy, harmonogram, informacje bieżące oraz instrukcje w jaki sposób przystąpić do Turnieju jako Uczestnik.
2. Turniej składa się z trzech niezależnych Tur eliminacyjnych oraz Fazy Finałowej. Do Fazy Finałowej awansuje określona liczba Drużyn z każdej Tury. Każda z Tur składa się z Kwalifikacji Online ([www.toornament.com](http://www.toornament.com)) oraz Rozgrywek Lanowych (Helios). Każdą z Tur poprzedza rejestracja Uczestników i Drużyn, według poniższego harmonogramu:
  - a) I tura (Poznań) - rozpoczęcie rejestracji 10.05.2019, zakończenie rejestracji 5.06.2019 - tura eliminacyjna zaczyna się 07.06.2019 od godziny 17:00
  - b) II tura (Gdańsk) - rozpoczęcie rejestracji 14.06.2019, zakończenie rejestracji 11.07.2019 - tura eliminacyjna zaczyna się 13.07.2019 od godziny 17:00
  - c) III tura (Warszawa) - rozpoczęcie rejestracji 31.07.2019, zakończenie rejestracji 22.08.2019 - tura eliminacyjna zaczyna się 24.08.2019 od godziny 17:00
3. Ilekroć w niniejszym Regulaminie, jest mowa o przyjęciu przez Drużynę zaproszenia do udziału w rozgrywkach, to następuje to poprzez przesłanie wiadomości drogą elektroniczną na adres do kontaktu Organizatora wskazany w § 2 ust.2.
4. Dla uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że udział każdego Uczestnika w nagrodzie przyznanej Drużynie, do której należy Uczestnik, jest równy.

### **§ 4. [Kwalifikacje Online]**

1. W każdej Turze, do Kwalifikacji Online przystępują maksymalnie 64 Drużyny. 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 o czym poinformuje na wyżej wymienionej stronie.

2. O przystąpieniu do uczestnictwa w Turnieju, decyduje kolejność zgłoszeń poprawnie wypełnionych formularzy rejestracyjnych oraz spełnienie wymagań dotyczących udziału w Turnieju określone przez Organizatora.
3. Platformą Internetową, na której są prowadzone Kwalifikacje Online jest platforma internetowa pod adresem [www.toornament.com](http://www.toornament.com). Za jej pośrednictwem zostaną opublikowane tabele rozgrywek, harmonogram czasowy Kwalifikacji, informacje o serwerach i pokojach rozgrywek, parametry serwerów, dane administratorów czuwających nad porządkiem rozgrywek. Wszystkie niezbędne informacje zostaną opublikowane na platformie [Toornament.org](http://Toornament.org) najpóźniej w dniu zakończenia rejestracji do każdej z Tur.
4. Drużyna ma prawo przystąpić do więcej niż jednej Tury rozgrywek Kwalifikacji Online 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 na Rozgrywki Lanowe (w kinach Helios) awansują cztery najlepsze Drużyny, według poniższego schematu:
  - a) I Tura - 4 najlepsze Drużyny awansują z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Lanowych rozgrywanych w Poznaniu w terminie 24-26.06.2019. Tura eliminacyjna zaczyna się 07.06.2019 od godziny 17:00.
  - b) II Tura - 4 najlepsze Drużyny awansują z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Lanowych rozgrywanych w Gdańsku w terminie 05-07.08.2019. Tura eliminacyjna zaczyna się 13.07.2019 od godziny 17:00.
  - c) III Tura - 4 najlepsze Drużyny awansują z Kwalifikacji Online do Rozgrywek Lanowych rozgrywanych w Warszawie w terminie 09-11.09.2019. Tura eliminacyjna zaczyna się 24.08.2019 od godziny 17:00.
6. Komunikacja przedmeczowa odbywa się na platformie dostępnej przez [www.toornament.com](http://www.toornament.com) w pokojach przedmeczowych. Zalogowany powinien być kapitan Drużyny.
7. Kwalifikacje Online rozgrywane są w systemie drabinki turniejowej (single elimination). Każdy mecz rozgrywany jest w formacie BO 1 (do 1 wygranej mapy).
8. Jeżeli z jakichś powodów Drużyna odmówi udziału w Rozgrywkach Lanowych, lub z innych przyczyn do nich nie przystąpi lub zostanie z nich wykluczona Organizator ma prawo zaprosić kolejną Drużynę, która zajęła najwyższe miejsce w rankingu w danej Turze spośród Drużyn które nie awansowały do Rozgrywek Lanowych..

## **§ 5. [Rozgrywki Lanowe]**

1. W każdej Turze do Rozgrywek Lanowych, odbywających się na terenie sal kinowych sieci Helios przystępują 4 Drużyny, które awansowały z Kwalifikacji Online i przyjęły zaproszenie od Organizatora do udziału w Rozgrywkach Lanowych.
2. Uczestnicy Drużyn awansujący na Rozgrywki Lanowe otrzymają drogą elektroniczną na podany do kontaktu adres e-mail, specjalne zaproszenie uprawniające do:
  - a) Zapewnienia lub zwrotów kosztów dojazdu z miejsca zamieszkania do miejsca Rozgrywek Lanowych (Poznań, Gdańsk, Warszawa) przez Organizatora na rzecz Uczestników Drużyny (wysokość zwrotu kosztów dojazdu, powinna zostać przedstawiona do akceptacji Organizatorowi przez Kapitana Drużyny przed zakupem biletów lub uiszczeniem innych opłat związanych z transportem, i w terminie nie późniejszym aniżeli 7 od dnia wysłania zaproszenia uczestnikom Drużyny, ). . Zaakceptowana kwota zwrotu ustalona jest w wysokości do 100 zł brutto w przeliczeniu na każdego z Uczestników zaproszonych do kolejnej fazy rozgrywek.
  - b) Zapewnienia noclegów na czas zawodów w miejscu Rozgrywek Lanowych (Poznań, Gdańsk, Warszawa) przez Organizatora na rzecz Uczestnika,
  - c) Udziału w programie Media w którym Uczestnicy wystąpią w sesji zdjęciowej, udzielą krótkich wywiadów oraz wezmą udział w produkcji innych treści niezbędnych do przeprowadzenia relacji z Turnieju.
3. Drużyny zostaną nagrodzone za zajęcie:
  - I – miejsce : zaproszenie do Fazy Finałowej oraz bootcamp w siedzibie AGO Esports
  - II – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 2500 PLN brutto
  - III – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 1 500 PLN brutto
  - IV – miejsce : nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 1 000 PLN brutto
4. Dokładna lista nagród oraz sposób ich wydania zostanie opublikowana na oficjalnej stronie Internetowej Turnieju, przy czym o rodzaju przekazywanych nagród decyduje Organizator. W skład nagród wchodzić będzie np. sprzęt komputerowy, akcesoria dedykowane graczom, peryferia komputerowe, gadżety i produkty od Partnerów i Sponsorów Łomża Zero Esport Tour. Terminy Rozgrywek Lanowych oraz ich lokalizacje:
  - I Tura - Poznań w terminie 24-26.06.2019 (C.H. Posnania)
  - II Tura - Gdańsku w terminie 05-07.08.2019 (C.H. Forum)
  - III Tura - Warszawa w terminie 09-11.09.2019 (C.H. Blue City)
5. Uczestnicy mogą rozgrywać mecze na Rozgrywkach Lanowych 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. Rozgrywki Lanowe odbywają się w systemie drabinki podwójnej eliminacji „double elimination”. Wszystkie mecze rozgrywane są w formacie BO3 (do 2 wygranych map).
7. Harmonogram Rozgrywek Lanowych zostanie przekazany zakwalifikowanym Uczestnikom przed poszczególnymi etapami.
8. Jeżeli z jakichś powodów Drużyna odmówi udziału w Fazie Finałowej, nie przystąpi do niej lub zostanie z niej wykluczona, Organizator ma prawo Zaprosić kolejną Drużynę, która brała udział w danych Rozgrywkach Lanowych i zajęła najwyższe miejsce w rankingu w tych Rozgrywkach spośród Drużyn które nie przeszły do Fazy Finałowej..
9. Zgodnie z interpretacją art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o PIT, nagrody w etapie LAN nie podlegają opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych. Turniej nie jest grą losową, zakładem wzajemnym albo grą na automatach w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych i nie podlega rygorom określonym w tej ustawie. Jednak, gdyby interpretacja Organizatora lub odpowiedniego organu nadzorującego została zmieniona, Organizator opłaci należny podatek wynikający z przekazania nagród Uczestnikom.
10. Nagrody przyznane Uczestnikom, są niezbywalne i nie podlegają zwrotowi, wymianie na inne przedmioty materialne lub możliwości wypłaty finansowej szacowanej na podstawie wartości przyznanej nagrody.

## **§ 6. [Faza Finałowa]**

1. Do Fazy Finałowej zostaną zaproszone trzy drużyny, które zwyciężyły w poszczególnych Rozgrywkach Lanowych i przyjęły zaproszenie do Fazy Finałowej od Organizatora.
2. Do Fazy Finałowej zostanie również zaproszona dodatkowa jedna Drużyna, wybrana przez Organizatora z Drużyn, które zajęły drugie miejsce w jednym z wybranych etapów Rozgrywek Lanowych. Drużyna ta, zostanie wybrana w formie głosowania konkursowego przez internautów przeprowadzonego za pośrednictwem oficjalnej strony Turnieju, a jego regulamin zostanie opublikowany wraz z ogłoszeniem tego konkursu na oficjalnej stronie Turnieju.
3. Uczestnicy Drużyn awansujący do Fazy Finałowej dostaną drogą elektroniczną specjalne zaproszenie uprawniające do udziału w Fazie Finałowej.
4. Drużyny, przyjmujące zaproszenie do Fazy Finałowej, przyjmują do wiadomości, że zobowiązują się do podpisania właściwych umów o współpracy z Organizatorem, niezbędnych do realizacji i obsługi nagrody - Kontrakt Menadżerski. Treść i wzory umów zostaną przesłane Uczestnikom wraz z zaproszeniami do Fazy Finałowej. Przyjęcie

zaproszenia przez Uczestnika, oznacza przyjęcie do wiadomości, że bezzasadna odmowa udziału w realizacji świadczeń wchodzących w skład nagrody może wiązać się z koniecznością zwrotu kosztów poniesionych związanych z przygotowaniem i obsługą nagrody, jak również spowoduje anulowanie wszystkich nagród przyznanych Uczestnikowi w związku z udziałem w Turnieju. Uczestnicy w ciągu 7 dni od czasu przesłania zaproszenia, prześlą informację o decyzji i statusie jego przyjęcia na adres [biuro@cyberwolves.pl](mailto:biuro@cyberwolves.pl).

5. Drużyny zostaną nagrodzone:

I – miejsce: Kontrakt Menadżerski (przez Kontrakt menadżerski rozumie się kompleksową usługę menadżerską) na sezon 2020 o wartości minimalnej 85 000 PLN

II – miejsce: nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 3 000 PLN

III – miejsce: nagrody rzeczowe o wartości minimalnej 2 000 PLN

IV – miejsce: nagrody rzeczowe o wartości 1 000 PLN

Dokładna lista nagród oraz sposób jej wydania zostanie opublikowana na oficjalnej stronie Internetowej Turnieju, przy czym o rodzaju przekazywanych nagród decyduje Organizator. W skład nagród wchodzić będzie np. sprzęt komputerowy, akcesoria dedykowane graczom, periferia komputerowe, gadżety i produkty od Partnerów i Sponsorów Łomża Zero Esport Tour.

6. Termin Fazy Finałowej, jego lokalizacja oraz harmonogram zostaną podane na oficjalnej stronie turnieju do 21.06.2019

7. Format rozgrywek Fazy Finałowej zostanie podany najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem rozgrywek.

8. 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.

9. Zgodnie z interpretacją art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o PIT, nagrody nie podlegają opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych. Turniej nie jest grą losową, zakładem wzajemnym albo grą na automatach w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych i nie podlega rygorom określonym w tej ustawie. Jednak, gdyby interpretacja Organizatora lub odpowiedniego organu nadzorującego została zmieniona, Organizator opłaci należny podatek wynikający z przekazania nagród Uczestnikom.



10. Nagrody przyznane Uczestnikom, są niezbywalne i nie podlegają możliwości zwrotu, wymiany na inne przedmioty materialne lub możliwości wypłaty finansowej szacowanej na podstawie wartości przyznanej nagrody.

## **§ 7. [Uczestnicy]**

1. Każdy Uczestnik biorący udział w rozgrywkach Turnieju jest zobowiązany do:
  - a). dokonania zgłoszenia w formularzu zgłoszeniowym według instrukcji podanych na oficjalnej stronie internetowej – [www.lomzazeroesport.pl](http://www.lomzazeroesport.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, w dniu przystąpienia do Kwalifikacji Online musi mieć ukończone 16 lat.
3. Uczestnik nie może mieć aktywnych oraz wygasłych w okresie 6 miesięcy (od daty zgłoszenia) 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](mailto: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, pracownicy ani współpracownicy Organizatora.
6. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
7. Uczestnik nie może zmieniać Drużyny w ramach danej Tury eliminacyjnej.
8. Uczestnik może należeć tylko do jednej Drużyny w czasie jednej Tury. Uczestnik może reprezentować różne Drużyny w różnych turach kwalifikacyjnych, pod warunkiem, że Drużyna, w której występował nie awansowała do wyższego etapu rozgrywek w wcześniejszych turach eliminacyjnych.

## **§ 8. [DRUŻYNA]**

1. Drużyna, która przystępuje do Turnieju, oświadcza, że spełnia wszystkie wymagania określonym w Regulaminie stawiane 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 ze swoich Uczestników Kapitana upoważnionego do kontaktu z Organizatorem.
4. Kapitan jest odpowiedzialny za sprawdzenie, czy każdy zawodnik Drużyny spełnia wszystkie warunki określone w Regulaminie oraz przestrzegania zasad i jego postanowień dotyczących komunikacji oraz rozgrywki.
5. Każdy Uczestnik należący do Drużyny jest uważany za jej członka, bez względu na jego udział w grze lub nieprzystąpienie przez niego do gry, 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 Turnieju.
6. Skład Drużyny to pełna lista zawodników w Drużynie, zgłoszonych do udziału w Turnieju.
7. Drużyna może dokonywać zmian w składzie, tylko po zgłoszeniu prośby do Organizatora lub jego reprezentanta oraz za jego zgodą. Wniosek o zmianę w składzie następuje drogą elektroniczną na adres [biuro@cyberwolves.pl](mailto:biuro@cyberwolves.pl).
8. W każdym Meczu, Drużyna wystawi Uczestników uprzednio zgłoszonych Organizatorowi jako skład podstawowy. Dopuszcza się możliwość zastąpienia Uczestnika ze składu podstawowego zawodnikiem rezerwowym w meczu, który został rozpoczęty / 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 pozostałych wypadkach, 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. Jeśli nastąpiły nieautoryzowane przez Organizatora zmiany w składzie Drużyny, Administratorzy mogą zdyskwalifikować Drużynę.
12. W przypadku nieopisanych w regulaminie problemów ostateczną decyzję podejmuje Administrator, po wcześniejszej konsultacji z Organizatorem.

### **§ 9. [Zasady Rywalizacji]**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora lub jego reprezentanta.

2. W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu pomiędzy Drużynami związanego z Turniejem 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> lub bezpośrednio w czasie rozgrywek LANowych.
3. W meczu mogą brać udział wyłącznie Uczestnicy, którzy należą do Drużyn, 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 dotyczących łamania zasad rozgrywek, regulaminu, „fair play” 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 przez Organizatora serwerze każdy z Uczestników jest zobowiązany do sprawdzenia poprawności kont Steam 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, a jeśli jest to niemożliwe, do 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 należy przekazać Administratorowi w pokoju meczowym. Na podstawie analizy przesłanego materiału Administrator ogłosi przegraną („walkover”) Drużyny, która nie stawiała się na czas meczu.
4. Jeżeli dołączenie Uczestników Drużyn rywalizujących w meczu do rozgrywek meczowych przebiegło w sposób prawidłowy należy rozpocząć etap wyboru strony mapy. Etap ten odbywa się po rozegranej „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 Uczestników rezerwowych.
2. Wszystkie mecze Kwalifikacji Online toczone są w systemem BO1. Mecze etapów Rozgrywek Lanowych 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 jaką 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 lub za zgodą Administratora.
11. W przypadku podejrzenia oszustwa lub łamania regulaminu przez drużynę przeciwną należy dokończyć mecz, a następnie złożyć protest do Administratora nie później niż 15 minut po zakończeniu meczu. Do protestu należy dołączyć jak najwięcej informacji. Protest należy składać w pokoju meczowym na czacie, następnie należy poinformować 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 demo. Nie dopuszcza się używania znaków specjalnych w nazwie.
2. Od momentu zakończenia meczu, zawodnicy mają 10 minut na poproszenie przeciwników o demo pisząc o tym w komentarzu pod meczem.
3. Czas na dostarczenie demo wynosi 30 min od napisania prośby. Demo należy dostarczyć za pośrednictwem aplikacji online [www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)

## PUNKTACJA

1. W systemie BO3 mecz wygrywa Drużyna, która jako pierwsza uzyska wynik 2 w wygranych mapach.
2. W systemie BO1 mecz wygrywa Drużyna, która jako pierwsza uzyska wynik 1 w wygranych mapach.

## KARY DYSCYPLINARNE

1. Podstawą do nałożenia kar dyscyplinarnych jest odstępstwo od sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu, naruszenie warunków 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. Administrator 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 sposobów (np. hacków i/lub 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 lub niecenzuralny, i/lub stosuje groźby, obelgi, pomówienia lub oszczerstwa względem innych i/lub promuje albo namawia do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie meczu;
  - d. Któryś z zawodników posiada oficjalnie udowodnionego VAC bana.
  - e. Drużyna nie posiada pełnego składu pięciu zawodników w momencie rozpoczęcia rozgrywki;

- f. Umawianie się: celowe poddawanie gry w celu umożliwienia zwycięstwa Drużynie przeciwnej;
  - g. 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 kontaktując się z Administratorem drogą elektroniczną pod adresem [piotr.wegrzyn@rightshot.pl](mailto:piotr.wegrzyn@rightshot.pl) lub poprzez fanpage Administratora na facebooku w czasie do 15 minut od zakończenia meczu.
  7. Drużyna, na którą nałożono karę dyskwalifikacji nie ma prawa do jakichkolwiek nagród, nie może także wziąć udziału w kolejnych Turach.
  8. Karę dyscyplinarną nakłada Administrator 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.

#### **§ 10. [Streaming, Media]**

1. Organizator, Sponsor Turnieju 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 i Sponsorowi Turnieju .
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 Turnieju, takich jak obecne i przyszłe prawa do nazwy, logo, znaków, pucharów dotyczących Turnieju itd.
4. Materiały fotograficzne oraz audiowizualne dotyczące Turnieju ( w tym z przebiegu Turnieju) mogą być wykorzystywane przez Sponsora Turnieju w celach, na zasadach i polach eksploatacji określonych poniżej w § 12 ust.2 i ust.3, a przez inne podmioty wyłącznie za odrębną zgodą Organizatora w formie pisemnej. Materiały muszą mieć jasno określone źródło, być oznaczone logotypem lub znakiem wodnym wskazanymi przez Organizatora.

#### **§ 11. [Rozstrzygnięcie sporów]**

1. Wszelkie spory mogące wynikać 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. Sąd właściwy dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów powstałych w związku lub na podstawie Regulaminu będzie Sąd właściwy dla siedziby Organizatora.

## **§ 12. [Wykorzystanie logo Drużyn i Uczestników]**

1. Uczestnicy oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń graficznych i słownych, które Udostępniają Organizatorowi.
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 promocją Turnieju na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. tj.:
  - 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.
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.

### § 13. [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
  - f) informacje o koncie toornament.com
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło następujących kategorii osób: Uczestników;
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. Kontakt z Organizatorem możliwy jest na drodze elektronicznej – [biuro@cyberwolves.pl](mailto:biuro@cyberwolves.pl) jak również pod adresem: ul. Górna 1, 10-040 Olsztyn.
6. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie w tym przekazania zwycięzcom nagród. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 pkt b), c), d) oraz f) RODO.
7. Dane osobowe Uczestników będą udostępniane jedynie osobom upoważnionym (pracownicy lub podmioty współpracujące z Organizatorem) i wyłącznie w związku z wykonywaniem przez

nie obowiązków związanych organizacją Turnieju, a także podmiotom świadczącym usługi na rzecz Administratora związane z organizacją Turnieju.

8. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane w okresie trwania Turnieju oraz 6 lat licząc od dnia jego zakończenia.
9. Uczestnik ma prawo do dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania. Uczestnik ma także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych), gdy uzna, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO lub właściwych przepisów prawa polskiego wdrażających RODO.
10. Dane Uczestnika nie będą służyły w celu podejmowania decyzji w sposób zautomatyzowany, w tym również nie będą podlegały profilowaniu, nie będą także przekazywane poza obszar Unii Europejskiej.
11. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwia, z przyczyn organizacyjnych, uczestnictwo w Turnieju. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika, udostępnionych Organizatorowi.

#### **§ 14. [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 jest obowiązujący z chwilą jego publikacji przez Organizatora.