

REGULAMIN ROZGRYWEK POLISH QUAKE CHAMPIONSHIP 2023: DUEL KING

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 DEFINICJE

1. *Polish Quake Championship 2023: Duel Tournament* - turniej w grze Quake Champions skierowany do graczy Quake Champions pochodzenia bądź/i obywatelstwa polskiego lub/i stale przebywających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (z wymogiem posługiwania się językiem polskim na poziomie komunikatywnym) odbywającym się w dwóch etapach w terminie 07.10.2023 r. - 25.11.2023 r. dalej zwanym Turniejem.
2. *Organizator* - Organizatorem rozgrywek społeczność Quake Polska. Głównym kontaktem w sprawie organizacji jest Michał "SaintNoMore" Pawłowski.
3. *Administrator* - osoba wyznaczona przez Organizatora do przeprowadzenia oraz nadzorowania rozgrywek Turnieju.
4. *Zawodnik* - Zawodnikiem w rozumieniu przedstawionego Regulaminu jest każdy gracz biorący udział w Turnieju.
5. *Faza Kwalifikacyjna* - pierwszy etap Turnieju, w trakcie którego wyłonionych zostanie ośmiu Zawodników uprawnionych do udziału w FINALE LAN.
6. *FINAŁ LAN* - drugi etap Turnieju, w którym Zawodnicy rywalizują o nagrody.
7. *Strona Turnieju* - strona internetowa pierwszej fazy Turnieju (<https://tiny.pl/c5m3q>)
8. *Slot* - miejsce uprawniające do udziału w FINALE LAN.
9. *Seed* - ustalone miejsce w drabince wyznaczające kolejność banowania i pickowania.
10. *Ban* - mapa bądź postać odrzucone z dalszej części rozgrywki.
11. *Pick* - wybór mapy bądź postaci.
12. *Mapa* - część składowa meczu.
13. *Mecz* - złożony z rozgrywanych map; część składowa rozgrywki.

1.2 ZASADY OGÓLNE

1. Organizator przewidział:

- a) 4 turnieje kwalifikacyjne odbywające się online, w których dwóch najlepszych zawodników (zwycięzca Drabinki Wygranych i zwycięzca Drabinki Przegranych) przechodzi do kolejnego etapu.

Harmonogram:

I. TURNIEJ KWALIFIKACYJNY - 07.10.2023, GODZ. 18:00

II. TURNIEJ KWALIFIKACYJNY - 13.10.2023, GODZ. 20:00

III. TURNIEJ KWALIFIKACYJNY - 21.10.2023, GODZ. 18:00

IV. TURNIEJ KWALIFIKACYJNY - 28.10.2023, GODZ. 18:00

- b) FINAŁ LAN - 8 Zawodników zakwalifikowanych w pierwszym etapie turnieju rywalizuje o tytuł "Mistrza Polski Quake Champions" oraz przewidziane nagrody.

2. Osoba zgłaszająca swój udział staje się Zawodnikiem i wymagane jest od niej przestrzeganie Regulaminu Turnieju.

3. Zawodnicy uprawnieni do wzięcia udziału w Turnieju zostaną o tym poinformowani poprzez akceptację zgłoszenia na Stronie Turnieju.

4. Jeżeli Zawodnik z przyczyn niezależnych będzie musiał zrezygnować z dalszych rozgrywek, zobowiązany jest niezwłocznie o tym poinformować Administratorów Turnieju.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do podania list Zawodników do wiadomości publicznej zawierającymi tylko nicki bądź pseudonimy Zawodników.

6. Lista Administratorów Turnieju jest podana na Discordzie Quake Polska.

7. Nie ma możliwości udziału w Finale LAN w trybie online (poza miejscem rozgrywania Turnieju).

II. ZASADY UCZESTNICTWA

2.1 REJESTRACJA

1. By wziąć udział w Turnieju, należy:

- a) zarejestrować się na stronie www.toornament.com
- b) przesłać zgłoszenie uprawniające do wzięcia udziału w pierwszym etapie Turnieju pod podanym adresem: <https://tiny.pl/c5m3q>
- c) dołączyć do serwera Discord Quake Polska: <https://discord.gg/GNuGaQ66fE>

W przypadku braku spełnienia powyższych punktów Organizator może odmówić udziału w Turnieju.

2. Każdy Zawodnik może brać udział we wszystkich turniejach kwalifikacyjnych podanych w pkt. 1 Zasad Ogólnych aż do momentu zakwalifikowania się do Finału LAN.
3. Okres rejestracji trwa od 25.09.2023 r. do 28.10.2023 r. do godz. 16:00.
4. Po upływie okresu rejestracji, Organizator zamyka możliwość wzięcia udziału w pierwszym etapie Turnieju.
5. Zawodnik otrzymuje potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia przez pocztę elektroniczną na adres wskazany na stronie toornament.com.
6. Każdy zarejestrowany Zawodnik automatycznie jest przypisywany do wszystkich czterech Turniejów Kwalifikacyjnych. W przypadku kwalifikacji do Finału LAN, dany zawodnik jest usuwany z kolejnych list.

III. ROZGRYWKI

3.1. Zasady ogólne:

1. Każdy Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania Regulaminu oraz zasad fair play.
- 2. Zawodnik zajmujący lower seed jest odpowiedzialny za dostarczenie wyników Administratorom w postaci wiadomości prywatnej na platformie Discord.**
3. Serwery, na których są rozgrywane mecze to EU Central i EU East (EU West i North są dozwolone w przypadku zgody obu Zawodników)
4. Zawodnicy przed każdym meczem ustalają na jakim serwerze grają. W przypadku braku porozumienia, o serwerze lub/i serwerach decyduje Administrator.
5. Map pool obowiązujący na Turnieju:
 - Awoken
 - Corrupted Keep
 - Crucible
 - Deep Embrace
 - Exile (Vestibule of Exile)
 - Molten Falls
 - Vale of Pnath
6. Kolejność banowania i pickowania:
 - w przypadku B03:
 - a) higher seed (wyższe ustawienie) i lower seed (niższe ustawienie) będą losowane przez algorytm strony turnieju

b) przed meczem każdy z graczy jest zobowiązany do wejścia na stronę (xyz), inicjatorem może być każdy gracz

c) zasady ban/pick:

^ higher seed jako pierwszy banuje jedną z 7 map dostępnych w map pool

^ lower seed jako drugi banuje jedną z 6 pozostałych map

^ higher seed wybiera pierwszą rozgrywaną mapę z pozostałych 5, następnie lower seed wybiera kolejną mapę z pozostałych 4

^ higher seed banuje jedną z pozostałych 3 map

^ lower seed banuje jedną z pozostałych 2 map

- zbanowani i wybrani czempioni na danej mapie nie biorą udziału w kolejnych mapach (np. ban Sorlag/pick Keel/pick Ranger - Awoken - wymienione postaci nie mogą zostać wybrane na kolejnych mapach)

- higher seed banuje jednego z czempionów na pierwszej wybranej mapie

- lower seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na pierwszej mapie

- higher seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na pierwszej mapie

- lower seed banuje jednego z pozostałych czempionów na drugiej wybranej mapie

- lower seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na drugiej mapie

- higher seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na drugiej mapie

- zasada jest powtarzana (w kolejności 2, 3, 4) do momentu wyczerpania wybranych map.

- w przypadku B05:

a) higher seed (wyższe ustawienie) i lower seed (niższe ustawienie) będą uzależnione od miejsca w grupie

b) przed meczem każdy z graczy jest zobowiązany do wejścia na stronę (xyz), inicjatorem może być każdy gracz

c) zasady ban/pick:

^ higher seed jako pierwszy banuje jedną z 7 map dostępnych w map pool

^ lower seed jako drugi banuje jedną z 6 pozostałych map

- ^ higher seed wybiera pierwszą rozgrywaną mapę z pozostałych 5, następnie lower seed wybiera kolejną mapę z pozostałych 4
- ^ higher seed wybiera jedną z pozostałych 3 map
- ^ lower seed wybiera jedną z pozostałych 2 map
- zbanowani i wybrani czempioni na danej mapie nie biorą udziału w kolejnych mapach (np. ban Sorlag/pick Keel/pick Ranger - Blood Run - wymienione postaci nie mogą zostać wybrane na kolejnych mapach)
- higher seed banuje jednego z czempionów na pierwszej wybranej mapie
- lower seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na pierwszej mapie
- higher seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na pierwszej mapie
- lower seed banuje jednego z pozostałych czempionów na drugiej wybranej mapie
- lower seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na drugiej mapie
- higher seed wybiera jednego z pozostałych czempionów, którym będzie grać na drugiej mapie
- zasada jest powtarzana (w kolejności 2, 3, 4) do momentu wyczerpania wybranych map.

3.2. Przebieg rozgrywek:

a) Turniej Kwalifikacyjny

1. Każdy Zawodnik ma obowiązek stawić się maksymalnie 30 minut przed planowym rozpoczęciem turnieju poprzez Check-In na kanale Discord #pqc-duel.
2. Drabinka turnieju zostanie wygenerowana losowo przez algorytm strony toornament.com (shuffle) 60 minut przed planowym rozpoczęciem turnieju.
3. Seedy zostaną przydzielone przez stronę turnieju - wyżej ustawiony Zawodnik - higher seed, niżej ustawiony Zawodnik - lower seed.
4. Wszystkie mecze są rozgrywane w systemie Best-of-3 (do 2 wygranych).
5. Zawodnicy dobrani w pary kontaktują się ze sobą w celu ustalenia banów i picków. Ban/pick odbywa się na stronie xyz

7. Zwycięzca meczu przechodzi do kolejnego etapu turnieju, przegrany spada do Drabinki Przegranych (Double Elimination). W przypadku ponownej przegranej Zawodnik odpada z Turnieju.
8. Turniej rozgrywany jest do momentu wyłonienia zwycięzcy Drabinki Wygranych i Drabinki Przegranych (bez rozgrywania meczu finałowego).
9. W zależności od osiągniętego miejsca (tj. 1 lub 2) w danym Turnieju Kwalifikacyjnym, Zawodnik zostanie przypisany do ustalonego wcześniej Slotu Drabinki Finałowej Turnieju. (grafika tutaj)
10. Zawodnicy, którzy odpadli w trakcie I. Turnieju Kwalifikacyjnego automatycznie są zapisywani do kolejnego Turnieju Kwalifikacyjnego. W przypadku braku możliwości wzięcia udziału w kolejnym lub/i kolejnych Turniejach Kwalifikacyjnych bądź chęci wzięcia udziału w dalszym Turnieju Kwalifikacyjnym są proszeni o przekazanie takiej informacji Administratorom Turnieju.

b) Finał LAN

I. Miejsce i czas

1. Finał LAN odbędzie się 25 listopada 2023 r. w lokalu H4OS* mieszczącym się przy ul. Marszałkowskiej 64 w Warszawie.

*Lokal H4OS nie jest Organizatorem Turnieju.

2. Drugi Etap Turnieju odbędzie się w godzinach 12:00 - 22:00.

II. Rozgrywki

1. Rozgrywki zostaną przeprowadzone według wcześniej ustalonej kolejności zgodnie z ułożeniem Drabinki Finałowej Turnieju.
2. System rozgrywek - Double Elimination
3. Szczegółowe zasady przebiegu rozgrywek zostaną przekazane Zawodnikom w wiadomości prywatnej po zakończeniu Pierwszego Etapu Turnieju.

IV. UPOMNIENIA I WYKLUCZENIE Z ROZGRYWEK

5.1 Upomnienie otrzymuje zawodnik, który:

- nie przestrzega zasad fair play,

- przejawia agresywne bądź/i prowokacyjne zachowania zarówno w trakcie rozgrywek Turnieju, jak i na Discordzie Quake Polska,
- celowo utrudnia przebieg gier,
- unika kontaktu z innymi zawodnikami, jak i administracją Turnieju

5.2 Wykluczenie z rozgrywek otrzymuje zawodnik, który:

- otrzyma 2 upomnienia i mimo tego nie zmieni swojego zachowania/nastawienia
- zostanie przyłapany na oszukiwaniu, tj. korzystanie z oprogramowania wpływającego na rozgrywkę - speedhack, wallhack, etc.
- konsekwentnie unika kontaktu z zawodnikami oraz administracją Turnieju

V. PROTESTY I ZGŁOSZENIA

6.1 W przypadku podejrzeń oszustwa, niesportowego zachowania lub/i łamania Regulaminu przez któregoś z zawodników - jest możliwość złożenia protestu.

6.2 By protest bądź zgłoszenie zostały rozpatrzone, należy spełnić poniższe warunki:

- przesłać zgłoszenie na adres saintnomoretv@gmail.com
- zgłoszenie musi zawierać opis sytuacji wraz z załącznikami w postaci zrzutów ekranu/nagrań wideo, które potwierdzą zasadność zgłoszenia

6.3 Czas na rozpatrzenie zgłoszenia i odpowiedź zależna będzie od Etapu Turnieju.

VI. ROZŁĄCZENIA (DISCONNECT):

W przypadku disconnectów w trakcie mapy:

- kiedy zdarzy się disconnect/crash któremuś z graczy w trakcie rozgrywania mapy, w zależności od momentu jego wystąpienia:

a) do 3 minuty mapy - mapa zostaje powtórzona

b) od 3 do 7 minuty mapy - decyzję o powtórzeniu lub rozstrzygnięciu podejmuje Administrator

c) od 7 minuty mapy - rozstrzygnięcie na korzyść zdecydowanie przeważającego wyniku*

(w przypadku punktów b) i c) - pod uwagę będą brane: kontrola mapy, wynik, zadane obrażenia, poprzednie wyniki, jeśli jest rozgrywana 2, 3, 4, 5 mapa)

*jeśli nie będzie wątpliwości co do jednoznacznego wyniku

*w okoliczności remisu bądź niejednoznacznego wyniku - mecz jest powtarzany, lecz w skróconej formie 5-ciominutowej

- w przypadku pojawienia się 3 sytuacji rozłączenia na tej samej mapie - mecz zostaje przerwany w celu ustalenia przyczyn,
- celowe "wychodzenie" z gry w trakcie rozgrywania mapy pod pretekstem disconnect'a będzie skutkowało wygraną przeciwnika.
- jeśli zawodnik zмага się z ciągłymi "crashami" gry, mecz może zostać przełożony na inny dzień.

VII. TRANSMISJE ROZGRYWEK

1. Transmisje poszczególnych Turniejów Kwalifikacyjnych będą odbywały się na kanałach Administratorów:
 - JaH0 - twitch.tv/jah0_TV
 - Hakeryk - twitch.tv/hakeryk
 - phaze - twitch.tv/phazeog
 - SaintNoMore - twitch.tv/saintnomore
2. Transmisja z Finału LAN będzie odbywała się na kanale twitch.tv/bethesda_pl
3. Zawodnicy mogą transmitować swoje mecze jeżeli ich rozgrywka aktualnie nie znajduje się na transmisji Administratora
4. Nieprzestrzeganie powyższych zasad może skutkować upomnieniem lub wykluczeniem z rozgrywek.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

8.1 Zawodnicy występujący w rozgrywkach są zobowiązani do przestrzegania komunikatów, terminów i zasad obowiązujących w Turnieju.

8.2 Zgłoszenie się zawodnika do rozgrywek jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu przez wszystkich zawodników. Każdy zawodnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

8.3 Protesty dotyczące rozgrywek zawodnicy powinni zgłaszać do Administratorów wraz z załącznikami - brak załączników jako dowodów będzie traktowane jako protest nieuzasadniony.

8.4 Kwestie nieuregulowane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.