

REGULAMIN TURNIEJU - ARENA27 1vs1 Dota 2

Data 12-13 sierpnia

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem turnieju jest ARENA27 SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ ,
REGON: 521101692, NIP: 8982273151 ul. JEDNOŚCI NARODOWEJ, nr 194, lok. 2, miejsc. WROCŁAW, kod 50-302, poczta WROCŁAW, kraj POLSKA (dalej: „Organizator”).
2. Turniej zaplanowany jest w okresie od 12.08.2023 do 13.08.2023

UCZESTNICY KONKURSU

1. Turnieju przeznaczony jest dla osób pełnoletnich, przebywających na terytorium RP.
2. Uczestnikami Turnieju nie mogą być osoby odpowiedzialne za organizację Konkursu ani współpracujące przy jego organizacji po stronie Organizatora. W przypadku wzięcia udziału w Turnieju przez ww. osoby, zostaną one wykluczone z Turnieju oraz pozbawione ewentualnych praw do nagrody w Konkursie.
3. Udział w Turnieju jest całkowicie dobrowolny oraz płatny, wpisowe wynosi 35 złotych.
4. Turniej ma ograniczoną liczbę uczestników: 32. Zapisy na turniej trwają od 22.07 do 10.08 lub do wyczerpania miejsc. Jeśli w dzień 12.08 nie będzie wystarczającej ilości osób zastrzegamy sobie prawo do rozpoczęcia turnieju z ilością uczestników: 24 lub ewentualnie z liczbą uczestników podzieloną przez 4 . O dopuszczeniu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń. Za poprawnie zrobione zgłoszenie uważamy wypełnienie formularza oraz dokonanie przelewu.
- 5.. Aby wziąć udział w Turnieju, Uczestnik powinien wypełnić formularz na stronie: <https://forms.gle/QJKMhDhn6hG9Bmsz9> oraz po wypełnieniu przelać na konto bankowe organizatora kwotę równą kwocie wpisowego (35 zł). Spełnienie obu wymogów jest równoznaczne z wzięciem udziału w turnieju, oraz akceptacją regulaminu. W tytule przelewy należy wpisać **"Wpisowe turniej 1vs1 Dota 2 - [imie i nazwisko] - [twoj adres email]"**
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia zagubione, niekompletne lub nieprawidłowe, a wszystkie tego typu zgłoszenia zostaną zdyskwalifikowane.

NAGRODY

2. Finałowa 8 albo 6 (w zależności od ilości uczestników turnieju) ma do podziału pulę nagród która zależną od ilości graczy biorących udział w turnieju.
3. Pula obowiązująca 32 uczestników
2000 złotych podzielone na:
 - 600 złotych w gotówce
 - 1400 złotych w nagrodach barterowych
4. Pula obowiązująca 24 uczestników
1600 złotych podzielone na:
 - 500 złotych w gotówce
 - 1100 złotych w nagrodach barterowych
5. Pula obowiązująca 16 uczestników
1100 złotych podzielone na:
 - 300 złotych w gotówce
 - 800 złotych w nagrodach barterowych
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany puli nagród w zależności od ilości zapisanych do turnieju graczy, ale w granicach systemu rozpisane powyżej.

System rozgrywek

- Zawodnicy rywalizują ze sobą w systemie Single Elimination - uczestnik odpada z turnieju po jednej porażce lub Double Elimination - uczestnik kontynuuje rywalizację w dolnej drabinie.
- Tryb gry Solo Mid.
- Dozwolone postacie: Qop, Leshrac, Lina, Shadow Fiend, Windrunner, Puck, Pudge.
- Zabronione przedmioty: Infused Raindrops, Bracer, Tranquil Boots, Healing Lotus, Glimmer Cape, Pipe of Insight, Fluffy Hut.
- Zabronione farmienie w lesie.
- Zabronione blokowanie pierwszej fali creepów.
- Zabronione przebywanie na innych liniach niż mid.
- Wardy są dozwolone.
- Użycie run jest zabronione.
- Trenerzy są zabronieni.
- Zwycięstwem uważa się zniszczenie wieży wroga, poddanie przeciwnika (GG), 2 zgony przeciwnika.
- Po 10:00 czasu gry, zawodnicy robią przerwę, sędzia określa zwycięzcę, na podstawie hp wieży lub zabitych creepów.
- Wszystkie mecze odbywają się na jednej mapie (Best of 3).
- Format przeprowadzenia finału (Best of 5).
- Zasada układania par w tabeli turniejowej: losowo.
- Schemat tworzenia siatki turniejowej odbywa się zgodnie z zasadą Single Elimination lub Double Elimination na platformie online do generowania siatek turniejowych challonge.com.

Zasady

Nicki graczy i nazwy drużyn

- Nicki graczy muszą ściśle przestrzegać zasad cenzury i nie zawierać obraźliwych wypowiedzi w stosunku do sędziego turnieju, organizatorów, sponsorów ani żadnych innych podmiotów. W przeciwnym razie gracz może zostać ukarany sankcjami.
- Wszystkie nicki graczy w grze muszą odpowiadać tym zgłoszonym w formularzu rejestracyjnym.

Postępowanie z wyposażeniem

- Każdy uczestnik ponosi odpowiedzialność za zachowanie integralności sprzętu technicznego używanego podczas rozgrywania meczu przez jego drużynę.
- Zabronione jest ingerowanie, odłączanie, zmienianie lub regulowanie sprzętu bez zgody asystenta turnieju lub organizatora.
- Zabronione jest podłączanie jakichkolwiek zewnętrznych urządzeń wejścia-wyjścia do sprzętu bez zgody asystenta.
- Jeśli przed meczem gracz stwierdzi problem techniczny, który wystąpił bez jego udziału, powinien niezwłocznie powiadomić organizatorów lub asystenta o istnieniu problemu.

- Jeśli awaria techniczna wystąpiła po użytkowaniu sprzętu przez gracza, powinien on poinformować organizatorów lub asystentów o tym, po czym zostanie ustalona przyczyna awarii i wyjaśnione wszystkie szczegóły.

Prowadzenie meczów

- Serwery do przeprowadzenia meczów
Mecze będą odbywać się za pośrednictwem lobby Dota 2, które tworzy uczestnik lub organizator, wybór pozostaje po stronie organizatora.

Komunikacja

- Wszystkie kwestie organizacyjne oraz sporne sprawy rozstrzygane są z Sędzią turnieju.
- Ze strony drużyny (gracza) komunikację w sprawach przeprowadzania meczów i sytuacji spornych prowadzi wyłącznie kapitan (gracz) lub menedżer drużyny (gracza).
- Opis problemu powinien być konstruktywny, z podanymi dowodami naruszeń, zależnie od samego problemu.

Wybór stron

- Wybór strony ustala się przez rzut monetą w lobby.

Zasady przeprowadzania gier

- Głównym kanałem komunikacji podczas organizacji meczów jest serwer Discord A27.
- Każdemu graczowi przysługuje 5 minut przerwy. Ogólna liczba przerw nie może przekroczyć pięciu na mecz. Para może uzyskać dłuższe przerwy za zgodą przeciwnika.
- Przed wznowieniem gry po przerwie, gracz inicjujący przerwę powinien sprawdzić gotowość swojego przeciwnika. Po odpowiedzi przeciwnika mecz może być kontynuowany. Jeśli przeciwna strona nie potwierdza swojej gotowości, czas przerwy dla twojego przeciwnika zostaje wówczas liczony.
- Gracz, który odmawia ponownego rozegrania zaplanowanego przez głównego sędziego, otrzymuje techniczną porażkę i jest pozbawiony wszelkich nagród, jeśli zdobył jedno z miejsc na podium.

Postępowanie podczas meczów

- W trakcie trwania meczów każdy gracz powinien zachować odpowiednie zachowanie.
- Zabronione jest uczestniczenie w meczach w stanie upojenia alkoholowego lub pod wpływem narkotyków.
- Kapitan drużyny odpowiada za zachowanie każdego gracza swojej drużyny podczas meczu.

Nieobecność gracza na meczu, techniczna porażka

- W przypadku nieobecności jednego z graczy na początku meczu przez 15 minut, gracz zostaje zdyskwalifikowany z turnieju. Z wyjątkiem przypadków opóźnień równoległych meczów turnieju, kiedy gracz wcześniej poinformował przeciwnika i sędziów o opóźnieniu.
- W niektórych przypadkach możliwe są wyjątki, Sędzia i Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany limitu czasu na tajm-outy, jeśli istnieje krytyczna potrzeba.
- O opóźnieniu przybycia na mecz gracz powinien z wyprzedzeniem poinformować Organizatorów lub Sędziego turnieju.
- Organizatorzy turnieju nie są zobowiązani kontaktować się z Tobą, aby powiedzieć, kiedy masz mecz, cała informacja będzie na tablicy informacyjnej w trakcie turnieju lub zostanie przekazana Tobie na turnieju.

Pauzy

- Pauzy w grze są dozwolone. Przed wznowieniem gry po przerwie, gracz, który ją inicjował, musi zapytać o gotowość swojego przeciwnika. Po odpowiedzi przeciwnika, mecz może być kontynuowany.
- Całkowity czas pauz w grze wynosi 10 minut.

Określenie zwycięzcy

- Zwycięzcą meczu uważa się gracza, który zabije przeciwnika, zniszczy wieżę lub zmusi przeciwnika do poddania się.

Ogłoszenie, potwierdzenie i zakwestionowanie wyników

- Po zakończeniu meczu gracz jest zobowiązany zgłosić wynik meczu organizatorowi, aby został on wprowadzony do drabinki turnieju.
- W przypadku, gdy gracz nie zgłosił wyników, Sędzia turnieju wprowadza wyniki na podstawie obserwacji gry i/lub zgodnie z wynikami zgłoszonymi przez gracza (graczy) jednej z drużyn.
- W przypadku, gdy gracz, który przegrał, jest pewien naruszenia reguł przez przeciwnika, ma on prawo złożyć protest.
- Protest składa się z uzasadnienia (naruszenie reguł, nieuczciwa gra, używanie błędów). Protest zostanie rozpatrzony w ciągu 5 minut, a gracz zostanie poinformowany o wyniku. Jeśli gracz zgadza się z wynikiem podanym w drabince turnieju lub w ciągu 15 minut po ogłoszeniu wyników, żadna ze stron nie składa protestu, wyniki uznaje się za zatwierdzone i nie podlegają edycji ani zmianie.

Naruszenia zasad, sankcje, zakazy

Odmowa rejestracji

- Gracz może zostać odmówiony rejestracji, jeśli naruszył którykolwiek z punktów regulaminu lub zasad przed oficjalnymi meczami.

- Gracz może zostać odmówiony rejestracji, jeśli formularz rejestracyjny został wypełniony niekompletnie lub podane w nim informacje nie odpowiadają rzeczywistości.

Nie dopuszczenie do meczu

- Gracz może zostać nie dopuszczony do meczu, jeśli znajduje się w nieodpowiednim stanie lub narusza zasady i/lub regulamin turnieju.
- Gracz może zostać nie dopuszczony do meczu, jeśli czas na przybycie na mecz został wyczerpany lub spóźnił się na wskazaną w harmonogramie datę i godzinę rozegrania meczu.

Zabronione działania w grze i dyskwalifikacja

Wskazane działania są surowo zabronione w trakcie gry i mogą prowadzić do dyskwalifikacji drużyny:

- Używanie skryptów.
- Używanie błędów i/lub usterek gry.
- "Zdobycie informacji o przebiegu gry", co może zapewnić przewagę w meczu.
- Używanie zabronionego oprogramowania, co natychmiast stanowi podstawę do dyskwalifikacji gracza.
- Gracz (lub) drużyna może otrzymać dyskwalifikację na decyzję sędziego za następujące działania:
- Odmowa wykonania poleceń sędziego turnieju.
- Obrza przeciwników lub jakiegokolwiek obraźliwe, niecenzuralne lub rasistowskie wypowiedzi w stosunku do graczy swojej drużyny i innych uczestników turnieju, sędziów, komentatorów, organizatorów itp.
- Niesportowe zachowanie (np. sabotowanie meczów).
- Oszustwo lub wprowadzenie w błąd sędziego.

W niektórych przypadkach nieobecność na meczu również może być podstawą do dyskwalifikacji drużyny.

Naruszenie jakiegokolwiek zasady lub nieprzestrzeganie regulaminu turnieju stanowi podstawę dla ostrzeżenia dla drużyny naruszającej i/lub graczy tej drużyny. W przypadku powtórnego naruszenia lub wyraźnego nieposłuszeństwa wobec wskazówek sędziego turnieju, drużyna może zostać zdyskwalifikowana z turnieju.

W zależności od ciężkości naruszenia i częstotliwości jego występowania, drużynie może być na zawsze zabronione uczestniczenie w turniejach Arena 27 i turniejach lub ligach ich partnerów.

REKLAMACJE

1. Reklamacje co do przebiegu Turnieju mogą być zgłaszane pisemnie na adres Organizatora wskazany w § 1.
2. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikom Turnieju.

3. Pisemna reklamacja powinna być wysłana z dopiskiem „Turniej 1vs1 DOTA” oraz zawierać: imię, nazwisko, adres email Uczestnika, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
4. Reklamacje rozpatrywane są przez organizatora w terminie 14 dni od dnia doręczenia do organizatora.
5. Roszczenia nierozpatrzone lub nie uwzględnione w postępowaniu reklamacyjnym mogą być dochodzone przed sądem powszechnym.

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH PRZEZ ORGANIZATORA

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Turnieju Arena27 ARENA27 SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ, REGON: 521101692, NIP: 8982273151 ul. JEDNOŚCI NARODOWEJ, nr 194, lok. 2, miejsc. WROCŁAW, kod 50-302, poczta WROCŁAW, kraj POLSKA
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Turniejem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Turnieju i doręczenia nagrody.
3. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do danych i ich poprawiania oraz żądania usunięcia.
Administrator informuje, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne dla uzyskania i doręczenia Nagród oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji.
4. Dane Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z Ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych (UE) 2016/679 oraz przepisami obowiązującymi w chwili rozpoczęcia Konkursu. Wszelkie informacje w tym zakresie oraz w zakresie polityki prywatności Organizatora dostępne są pod adresem: EMAIL – arena27.wro@gmail.com.

POZOSTAŁE POSTANOWIENIA

1. Organizator upoważnia Administratorów do podejmowania decyzji w sprawie:
 - a) Wykluczania Uczestników Turnieju, oraz
 - b) sprawdzania i ogłaszania wyników turnieju oraz weryfikacji kolejności zgłoszeń i weryfikacji ich prawidłowości;
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny, jeżeli nie będzie miało to wpływu na prawa nabyte Uczestników.
3. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu Turnieju będzie dostępna w siedzibie Organizatora.
4. Niniejszy regulamin podlega i jest interpretowany zgodnie z prawem polskim, a sądy polskie mają jurysdykcję wyłączną w odniesieniu do wszelkich sporów z wynikających z tytułu naruszeń regulaminu.