

REGULAMIN TURNIEJU PUBG SQUAD CUP by. Arena 27

Data 26.10-17.11.2024

§ 1 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 na 26.10.2024-17.11.2024.

§ 2 UCZESTNICY KONKURSU

1. Turnieju przeznaczony jest dla osób pełnoletnich lub powyżej 13 roku życia za zgodą rodziców, 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 od drużyny wynosi: **240 zł**.

4. Turniej ma ograniczoną liczbę drużyn: 32. Zapisy na turniej trwają od 07.10.2024 do 21.10.2024 (23:59) lub do wyczerpania miejsc. Jeśli w dzień 21.10.2024 nie będzie wystarczającej ilości osób zastrzegamy sobie prawo do rozpoczęcia turnieju z ilością drużyn: od 11 min lub 32 max. O dopuszczeniu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń. Za poprawnie zrobione zgłoszenie uważamy wypełnienie formularza oraz dokonanie płatności!

5. Aby wziąć udział w Turnieju, Uczestnik powinien wypełnić formularz na stronie: <https://forms.gle/vrxYWJv9UzikHrPXA> oraz po wypełnieniu dokonać płatności za pośrednictwem serwisu Przelewy 24: <https://s.przelewy24.pl/48x7hRXTSL5B>

*link znajduje się również w formularzu zapisowym

Spełnienie obu wymogów jest równoznaczne z wzięciem udziału w turnieju, oraz akceptacją regulaminu!

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia zagubione, niekompletne lub nieprawidłowe, a wszystkie tego typu zgłoszenia zostaną zdyskwalifikowane.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia ilości drużyn, które mogą wziąć udział w turnieju w razie wysokiego zainteresowania turniejem.

§3 NAGRODY

W turnieju zostanie nagrodzony każdy uczestnik, po wpłaceniu wpisowego i dostaniu się na rozgrywki LANowe – otrzymuje min. jedną puszkę napoju energetycznego „Monster” oraz pendrive od HIKSEMI “HS-USB-M210S 128GB U3”. W przypadku gdy uczestnik jest niepełnoletni, w zamian za napój energetyczny dostaje 1h grania w klubie Arena 27.

Pula obowiązująca przy 32 drużynach

21000 złotych podzielone na:

1 miejsce - 50% z połowy kwoty zebranej z wpisowych +3 dni BOOTCAMPU W ARENIE (2070zł) + 4x Dysk SSD NVMe Gen.4 4Tb od HIKSEMI (3221 zł) + 4x Heat sink RGB z aktywnym chłodzeniem od HIKSEMI (340 zł) + 4x Pamięć RAM z RGB dobrana dla gracza po turnieju od HIKSEMI (1859 zł) + 4x Thor 404 TKL Gateron Yellow PRO od Genesis + 32x voucher na dowolnego burgera w Pasibus + gadżety od sponsorów + 4x zaproszenie do Starbucks + 4x 5000 G-Coin od Krafton

2 miejsce - 30% z połowy kwoty zebranej z wpisowych + 2 dni BOOTCAMPU W ARENIE (1380zł) + 4x Toron 531 od Genesis + 20x voucher na dowolnego burgera w Pasibus + gadżety od sponsorów + 4x zaproszenie do Starbucks + 4x 3000 G-Coin od Krafton

3 miejsce - 20% z połowy kwoty zebranej z wpisowych + 1 dzień BOOTCAMPU W ARENIE (690zł) + 4x Zircon 660 od Genesis + 12x voucher na dowolnego burgera w Pasibus + gadżety od sponsorów + 4x zaproszenie do Starbucks + 4x 2500 G-Coin od Krafton

4 miejsce - 5h BOOTCAMPU W ARENIE (360zł) + 4x Carbon 500 Maxi flash G2 od Genesis + 8x voucher na dowolnego burgera w Pasibus + gadżety od sponsorów + 4x zaproszenie do Starbucks + 4x 2000 G-Coin od Krafton

5 miejsce - 5h BOOTCAMPU W ARENIE (360zł) + 8x voucher na dowolnego burgera w Pasibus + gadżety od sponsorów + 4x zaproszenie do Starbucks + 4x 1500 G-Coin od Krafton

Specjalna nagroda dla MVP turnieju - Biurko gamingowe Yumisu Pro-Gamer D4000

*Nagroda MVP zostanie przyznana przez skład sędziowski wybrany przez organizatora. Dodatkowo organizator zastrzega sobie prawo do podmiany nagród barterowych na przedmioty podobne oraz o zbliżonej wartości. Jednocześnie organizator gwarantuje, że sumaryczna pula nagród nie zejdzie poniżej 21 tys zł (liczone po cenach rynkowych).

§4 SYSTEM ROZGRYWEK. HARMONOGRAM

I. Informacje ogólne

1. Drużyna, która wygrała poprzedni turniej PUBG organizowany przez Arene (PUBG DUO FPP) zostaje zaproszona do wzięcia udziału bezpośrednio na LAN. Ich udział jest bezpłatny.

Zawodnicy są zobowiązani uzupełnić swoją drużynę o dodatkowych dwóch zawodników.

2. Pierwszy etap turnieju - kwalifikacje.

- a) kwalifikacje odbędą się w przypadku zapisania się więcej, niż 11 drużyn. W takim przypadku eliminacje odbędą się 26.10.24 lub 27.10.24.
- b) w przypadku zapisania się 16 drużyn, rozegrane zostanie jedno pełne lobby
- c) W przypadku zapisania się więcej, niż 16 drużyn, rozgrywka zostanie rozłożona na dwa lobby w proporcjonalnej ilości. W tym przypadku pierwsze lobby zostanie rozegrane 26.10.24, drugie 27.10.24
- d) Do drugiego etapu awansuje 11 drużyn
- e) W przypadku dwóch lobby, awans otrzymują: TOP5 każdego lobby + jedno TOP 6 z większą ilością punktów

3. Drugi etap turnieju - LAN

- a) Data i miejsce turnieju: Turniej odbędzie się 17.11.2024 w lokalu Arena 27, adres Rynek 49/piętro 2, 50-102 Wrocław.
- b) Dokładna godzina rozpoczęcia i zakończenia turnieju zostanie ogłoszona po zakończeniu się fazy eliminacyjnej

II. Zasady gry:

- a) Tryb gry: Squad FPP
- b) Mapy: Zawodnicy rozegrają 6 map w następującej kolejności: 2x Miramar, 1x Rondo, 1x Taego, 2x Erangel
- c) Ustawienia: Esportowe
- d) Punktacja:

Każdy frag = 1 punkt

Miejsce	Punkty
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

III. Lobby

- a) Nazwa serwera do każdej rozgrywki: LAN PUBG SQUAD FPP ARENA27WRO
- b) Hasła będą podawane na bieżąco na discordzie Arena27Wro <https://discord.gg/fREGTQZx> na kanale Turniej PUBG DUO FPP

- c) Za udostępnianie haseł osobom nie uczestniczącym w turnieju grozi natychmiastowa dyskwalifikacja
- d) Para zajmuje miejsce w lobby, które zostało im przypisane wcześniej. Niestosowanie się do tej reguły może być uznane za celowe utrudnienia w prowadzeniu turnieju i prowadzić do kary drużynowej. Drużyny zajmują to samo miejsce w lobby przez cały czas trwania turnieju.
- e) Przed rozpoczęciem każdej mapy sędzia zada pytanie do ogółu o gotowość uczestników do rozpoczęcia rozgrywki

§4 Drużyny oraz zawodnicy

1. Drużyna wpisana na listę drużyn biorących udział w turnieju akceptuje regulamin oraz tym samym deklaruje swoją LAN we Wrocławiu w przypadku pozytywnego wyniku w kwalifikacjach
2. Po ukończeniu kwalifikacji nie ma możliwości zmiany składów na zasadzie przejścia zawodnika z drużyny, która odpadła z kwalifikacji do drużyny, która te kwalifikacje przeszła.
3. Drużyna musi składać się z czterech zawodników
4. Podczas formowania zespołu konieczne jest wyznaczenie kapitana drużyny, który będzie adresatem wezwań administracji lub sędziego turnieju do zespołu.
5. Kapitan zobowiązuje się do informowania zespołu o zmianach w regulaminie i/lub zasadach turnieju.
6. Kapitan ponosi pełną odpowiedzialność za zachowanie i działania swojego zespołu podczas meczów turnieju.
7. Jeśli drużyna zakwalifikuje się do LAN i jeden z zawodników nie będzie mógł się zjawić na miejscu z przyczyn losowych lub siły wyższej, drużyna zobowiązana jest poinformować o tym fakcie administrację poprzez oficjalnego maila z prośbą o zapisanie innego zawodnika na miejsce osoby brakującej. Administracja rozpatrzy wniosek i podejmie decyzję o ewentualnym dopuszczeniu innego zawodnika.
8. Zmiana zawodnika może zostać zawnioskowana jedynie raz od momentu zapisania się danej drużyny do turnieju, aż do zakończenia rozgrywek LAN
9. Wniosek o zmianę zawodnika musi przestrzegać zasad:
 - a. Zawodnik proponowany na zastępstwo nie może być zapisany w żadnej innej drużynie biorącej udział w turnieju.
 - b. Jeśli zawodnik odpadł w eliminacjach, nie może on zostać zawnioskowany do zmiany w innej drużynie, która dostała się na finał LAN

**Drużyna może dostać odmowę rejestracji, jeśli naruszyła którykolwiek z punktów regulaminu lub zasad przed rozpoczęciem oficjalnych meczów.*

§5 OGÓLNE ZASADY

STREAM

1. Rozgrywki będą streamowane na kanale Arena27WRO na stronie internetowej twitch.tv – <https://www.twitch.tv/arena27wro>
2. Livestream będzie obejmował cały finał LAN 17.11.2024
3. Organizator dopuszcza możliwość również streamowania eliminacji online
4. Transmisja będzie opóźniona o 4 Minuty

Nicki graczy i nazwy drużyn:

1. 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.
2. Wszystkie nicki graczy w grze muszą odpowiadać tym zgłoszonym w formularzu rejestracyjnym.

Sędziowanie:

1. Sędzia - gwarant przestrzegania zasad i uczciwego przeprowadzenia zawodów.
2. Składający wniosek - osoba, która w zgłaszając się do Sędziego żąda rozstrzygnięcia sytuacji spornej, informuje o naruszeniu zasad lub jest oficjalnym przedstawicielem jednej z drużyn biorących udział w zawodach.
3. Przeprowadzenie zawodów, przestrzeganie zasad i regulaminu, jest realizowane przez Sędziego turnieju.
4. Przy każdym zgłoszeniu do Sędziego turnieju (z pretensjami lub z prośbą o sprawdzenie przestrzegania zasad itp.), zawodnik zgadza się, że zapoznał się z poniższą listą zasad.
5. Jakiegokolwiek sytuacji między drużynami rozstrzyga Sędzia turnieju.
6. W przypadku, gdy Składający wniosek nie jest zapoznany z regulaminem i zasadami przy zgłoszeniu do Sędziego turnieju, jego zgłoszenie uważa się za nieważne.
7. W przypadku zgłoszenia do Sędziego turnieju, Składający wniosek powinien jasno odwołać się do jednego z punktów regulaminu lub zasad turnieju, jeśli zgłoszenie nie dotyczy regulaminu i zasad, powinno to być konstruktywne pytanie, aby szybko rozwiązać problem.
8. Wszelkie sytuacje sporne rozstrzyga Sędzia według własnego uznania.
9. Wszelkie decyzje Sędziego dotyczące zasad są sytuacyjne i mogą być interpretowane dla każdej sytuacji gry, w której pojawiły się wątpliwości.

Rejestracja:

1. Zespół uważa się za zarejestrowany po wystaniu odpowiedniego formularza rejestracyjnego na turniej i wpłacie wpisowego.
2. W niektórych przypadkach wpisowe ma formę przepustki rejestracyjnej dla zespołu.
3. Rejestracja będzie przeprowadzana w okresie wskazanym na plakatach i/lub oficjalnych ogłoszeniach na oficjalnych informacyjnych zasobach Arena 27.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany okresu rejestracji, wczesnego zakończenia rejestracji, jeśli jest to konieczne (przekroczono limit podstawowych i rezerwowych zespołów).
5. Podczas rejestracji przedstawiciel zespołu zobowiązuje się do podania wiarygodnych informacji o składzie zespołu, zawodnikach, a także

odpowiada za zapoznanie swojego zespołu z regulaminem i zasadami turnieju.

6. Podanie fałszywych informacji jest podstawą do odmowy przyjęcia zgłoszenia do udziału w zawodach.
7. Zespoły uczestniczące automatycznie zgadzają się na wszystkie przedstawione zasady turnieju. Wszelkie kwestie dotyczące sytuacji nieuwzględnionych w regulaminie będą rozstrzygane przez Sędziego na jego uznaniu.

Postępowanie z urządzeniami i komunikacja:

1. Każdy uczestnik ponosi odpowiedzialność za zachowanie integralności sprzętu, który jest używany do przeprowadzenia zawodów podczas meczu jego drużyny.
2. Surowo zabronione jest podłączanie, odłączanie, zmienianie lub konfigurowanie sprzętu bez zgody asystenta turnieju lub organizatora.
3. Zabronione jest podłączanie jakichkolwiek zewnętrznych urządzeń wejścia-wyjścia do sprzętu bez zgody asystenta.
4. Jeśli przed meczem gracz wykryje awarię techniczną, która wystąpiła bez jego udziału, powinien natychmiast powiadomić organizatorów lub asystenta o problemie.
5. Jeśli awaria techniczna wystąpiła po korzystaniu z technologii przez gracza, powinien on poinformować o tym organizatora lub asystentów, po czym zostanie ustalona przyczyna awarii i wyjaśnione wszystkie niuanse.
6. Komunikacja:
 - a. Wszelkie kwestie organizacyjne oraz sporne rozstrzygane są z Sędzią turnieju.
 - b. Z strony drużyny komunikację w sprawie przeprowadzenia meczów oraz sytuacji spornych prowadzi wyłącznie kapitan lub menedżer drużyny.
 - c. Opis problemu powinien być konstruktywny, z przedstawieniem dowodów naruszeń, w zależności od samego problemu.
 - d. Do komunikacji między graczami w drużynie należy używać Discorda, obowiązkowo na serwerze - <https://discord.gg/7exdXQZvpZ>
7. Zasady gry:
 - a. Przed rozpoczęciem turnieju drużyny mają czas na podłączenie sprzętu i rozgrzewkę (30 minut), w zależności od ograniczeń czasowych turnieju.
 - b. Jeśli z różnych przyczyn drużyna nie może rozpocząć meczu w ciągu 15 minut od czasu rozpoczęcia meczu, otrzymuje ona porażkę techniczną.

Postępowanie podczas meczów:

1. Podczas rozgrywania meczów każdy zawodnik powinien zachowywać się adekwatnie.
2. Surowo zabronione jest uczestniczenie w meczach pod wpływem alkoholu lub narkotyków.
3. Kapitan drużyny odpowiada za zachowanie każdego zawodnika swojej drużyny podczas trwania meczu.
4. Nieobecność drużyny na meczu, techniczna porażka:
 - a. W przypadku nieobecności jednej z drużyn na początku meczu przez 15 minut, drużyna zostaje zdyskwalifikowana z turnieju. Z wyjątkiem przypadków opóźnień równoległych meczów turnieju, kiedy drużyna powiadomiła o opóźnieniu przeciwników i sędziów.

- b. Drużyna nie może rozpocząć meczu bez jednego lub więcej zawodników. Drużynie przysługuje 15 minut na poszukiwanie nieobecnego zawodnika, jeśli zawodnik się nie pojawi, drużyna otrzymuje techniczną porażkę.
- c. W niektórych przypadkach możliwe są wyjątki, Sędzia i Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany limitu czasu na przerwy techniczne, jeśli jest to krytyczna potrzeba.
- d. Drużyna powinna wcześniej powiadomić Organizatorów lub Sędziego turnieju o opóźnieniu w przybyciu na mecz.

Naruszenie zasad, sankcje, zakazy:

1. Następujące czynności są surowo zabronione podczas gry i mogą prowadzić do dyskwalifikacji drużyny:
 - a. Używanie skryptów.
 - b. Używanie błędów i/lub pomyłek gry.
 - c. "Uzyskanie informacji o przebiegu gry", co może dać przewagę w meczu.
 - d. Używanie zabronionych programów, co od razu stanowi podstawę do dyskwalifikacji drużyny.

Gracz i/lub drużyna mogą otrzymać dyskwalifikację zgodnie z decyzją sędziego turnieju za następujące czyny:

- e. Odmowa wykonania instrukcji sędziego turnieju.
- f. Zaprzeczenie graczom lub sędziemu, jeśli żądają od gracza przestrzegania zasad turnieju.
- g. Obelgi wobec przeciwników lub jakiegokolwiek obraźliwe, niecenzuralne lub rasistowskie wypowiedzi, w kierunku graczy swojej drużyny i innych uczestników turnieju, sędziów, komentatorów, organizatorów itp.
- h. Niesportowe zachowanie (na przykład sabotowanie meczów).
- i. Wprowadzenie w błąd lub oszustwo sędziego.

Naruszenie jakiejkolwiek zasady lub nieprzestrzeganie regulaminu turnieju jest podstawą do ostrzeżenia drużyny naruszającej i/lub graczy tej drużyny, a w przypadku powtórnego naruszenia lub zuchwałego nieprzestrzegania wskazówek sędziego turnieju, drużyna może zostać zdyskwalifikowana z turnieju. W takim przypadku drużynie nie przysługuje zwrot wpisowego, jak i również nagrody przewidziane w turnieju.

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

§6 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 „COUNTER-STRIKE WROCŁAW OPEN CUP” oraz zawierać: imię, nazwisko, adres email Uczestnika, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji, na adres email - recepca.arena27.wro@gamil.com
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.

§7 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 Organizator dostępne są pod adresem: EMAIL – arena27.wro@gmail.com.

§8 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.