

REGULAMIN TURNIEJU - COUNTER-STRIKE 2 WROCŁAW OPEN CUP BY ARENA27

Data 13.07-14.07.2024

§ 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 13.07.2024-14.07.2024.

§ 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: **400 zł**.
4. Turniej ma ograniczoną liczbę drużyn: 32. Zapisy na turniej trwają od 11.06.2024 do 04.07.2024 lub do wyczerpania miejsc. Jeśli w dzień 13.07.2024 nie będzie wystarczającej ilości osób zastrzegamy sobie prawo do rozpoczęcia turnieju z ilością drużyn: od 16 min lub 32 max. 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: [FORMS](#) oraz po wypełnieniu dokonać płatności za pośrednictwem serwisu Przelewy 24: <https://s.przelewy24.pl/cR2jVV0J4PGy>

*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 dyskwalifikowane.

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 „REDBULL”!!! W przypadku gdy uczestnik jest niepełnoletni, w zamian dostaje 1h grania w klubie Arena 27.

Pula obowiązująca przy 44 drużynach

35000 złotych podzielone na:

1 miejsce - 6000 zł +3 dni BOOTCAMPU W ARENIE (2070zł) + 5x foteli od Genesis Nitro 440 G2 Mesh + 5x PODKŁADKI POD KRZESŁO OD TILT + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 20x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK + Invite na kolejny turniej CS 5vs5(szczegóły niżej)

2 miejsce - 3500 zł + 2 dni BOOTCAMPU W ARENIE (1380zł) + 5x Klawiatury od Genesis Thor 303 + 5x PODKŁADKI 100x50 OD TILT + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 15x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK + Invite na kolejny turniej CS 5vs5(szczegóły niżej)

3 miejsce - 2500 zł + 1 dzień BOOTCAMPU W ARENIE (690zł) + 5x Słuchawki od Genesis Toron 531 + 5x PODKŁADKI 90x40 OD TILT + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 15x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK

4 miejsce - 5h BOOTCAMPU W ARENIE (360zł) + 5x Myszki od Genesis Zircon 500 + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 10x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK

5 miejsce - 5h BOOTCAMPU W ARENIE (360zł) + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 10x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK

6 miejsce - 5h BOOTCAMPU W ARENIE (360zł) +5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 10x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + 5x VOUCHER NA DARMOWĄ PIZZĘ PIZZAHUT + GADŻETY OD KORBANK

7 miejsce - 3h BOOTCAMPU W ARENIE (260zł) + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 5x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + GADŻETY OD KORBANK

8 miejsce - 3h BOOTCAMPU W ARENIE (260zł) + 5x zestawy nagród NFT, koszulek e-sportowych, doładowań na steam lub skinów od GO2NFT + Pakiety napojów REDBULL + 5x VOUCHER NA DARMOWY BURGER PASIBUS + GADŻETY OD KORBANK

Specjalna nagroda dla MVP turnieju - FOTEL GAMINGOWY OD YUMISU 2050

*Nagroda MVP zostanie przyznana przez skład sędziowski wybrany przez organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo ewentualnego nieznacznego zmniejszenia lub powiększenia puli nagród finansowych w razie znacząco niższej lub wyższej liczby zapisanych drużyn niż zakładane 32 składy. 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 35 tys zł (liczone po cenach rynkowych).

*Top 2 drużyny dostają zaproszenie na kolejny turniej CS 5vs5

Co najmniej trzech graczy z głównego składu muszą wziąć udział w kolejnym turnieju żeby dostać się na kolejne wydarzenie typu CS 5vs5

§4 SYSTEM ROZGRYWEK. HARMONOGRAM

PROFIL STEAM KAŻDEGO GRACZA MUSI BYĆ OTWARTY NA CZAS TURNIEJU

Lista map turnieju:

1. inferno
2. vertigo
3. dust 2
4. nuke
5. mirage
6. ancient
7. anubis

Mapa będzie wybrana w systemie: ban ==>ban ==> ban ==>ban => ban ==>ban ==> decider

Przebieg turnieju:

Rozgrywki podzielone są na 2 etapy:

Etap pierwszy - FAZA ELIMINACJI (ONLINE NA FACEIT.COM). 07.07.2024

Etap drugi - FAZA WALKI (LAN ARENA27). 13.07.2024 - 14.07.2024

*Losowanie – Losowanie odbywa się za pomocą generatora liczb losowych.
Uczestnicy zostaną rozstawieni w odpowiedniej ilości grup w momencie
zatwierdzenia wszystkich graczy – poprzez formularz i przelew.*

Harmonogram:

ETAP 1 - FAZA ELIMINACJI (ONLINE NA FACEIT.COM) 07.07.2024

Rozgrywki będą trwały 1 dzień w systemie Double Elimination 07.07.2024

Początek rozgrywek - 12:00

Eliminacje kończą się w momencie wyłonienia najlepszych 8 drużyn (tj. runda 4 drabinki górnej oraz runda 5 drabinki dolnej)

**KAŻDA DRUŻNA KONIECZNIE ZOBOWIĄZANA DOŁĄCZYĆ SIĘ DO FACEIT
HAB'u PRZED ROZPOCZĘCIEM FAZY ELIMINACJI GDZIE BĘDĄ SIĘ ODBYWAŁY
ROZGRYWKI ONLINE. LINK DO HAB'u BĘDZIE PODANY W MAILU
POTWIERDZAJĄCYM REJESTRACJĘ NA TURNIEJ!**

Na mediach społecznościowych Areny 27 zostanie opublikowana drabinka
oraz Harmonogram rozgrywek

Na koniec rozgrywek etapu eliminacji, 8 najlepszych drużyn kwalifikuje się do
etapu drugiego - FAZY WALKI

ETAP 2 - FAZA WALKI (LAN)

Rozgrywki będą trwały 2 dni w systemie DOUBLE Elimination od 13.07.2024 do
14.07.2024

Min. dzień wcześniej na mediach społecznościowych Areny 27 zostanie
opublikowana drabinka oraz Harmonogram rozgrywek.

DAY 1 13.07.2024

Pierwsze drużyny muszą przyjść co najmniej za 30 minut wcześniej przed
rozpoczęciem swojego meczu.

Mecz pierwszy - 10:00-11:00

Drugi mecz - 11:00-12:00

Trzeci mecz - 12:00-13:00

Czwarty mecz - 13:00-14:00

Piąty mecz - 14:00-15:00

Szósty mecz - 15:00-16:00

Siódmy mecz - 16:00-17:00

Ósmy mecz - 17:00-18:00

DAY 2 14.07.2024

Do drugiego dnia przechodzą 4 drużyny

Pierwsze drużyny muszą przyjść co najmniej za 30 minut wcześniej przed rozpoczęciem swojego meczu.

Mecz pierwszy (Półfinał górnej drabinki. BO3) - 10:00-12:30

Drugi mecz (Półfinał dolnej drabinki. BO3) - 12:30-15:00

Trzeci mecz (Finał dolnej drabinki. BO3) - 15:00-18:00

Czwarty mecz(GRAND Finał. BO3) - 18:00-21:00

Rozdanie nagród

§5 OGÓLNE ZASADY

Zespoły:

1. Każdy uczestnik turnieju musi posiadać konto FACEIT
2. Profil Steam musi być koniecznie otwarty
3. Zespół w trakcie turnieju może dokonać do dwóch zmian, które były wcześniej podane w formularzu zapisowym (w formie garaczy rezerwowych).
4. Zakaz udziału profesjonalistów. W wypadku oszustwa cała drużyna zostaje zdyskwalifikowana bez możliwości odzyskania wpisowego (definicja profesjonalisty w rozdziale "udział").
5. Podanie w formularzu zapisowym konta FACEIT, które nie jest głównym kontem gracza (tzw. smurf), uznawane jest jako naruszenie regulaminu i może skutkować dyskwalifikacją. To samo odnosi się do podłączonego do konta FACEIT, konta steam.
6. Do udziału w turnieju dopuszcza się drużynę składającą się z 5 osób podstawowego składu.
7. Podczas formowania zespołu konieczne jest wyznaczenie kapitana drużyny, który będzie adresatem wezwań administracji lub sędziego turnieju do zespołu.
8. Kapitan zobowiązuje się do informowania zespołu o zmianach w regulaminie i/lub zasadach turnieju.
9. Kapitan ponosi pełną odpowiedzialność za zachowanie i działania swojego zespołu podczas meczów turnieju.
10. Do udziału w turnieju dopuszcza się drużyny, które wcześniej przeszły proces rejestracji.

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

STREAM

1. Rozgrywki będą streamowane na kanale Arena27WRO na stronie internetowej twitch.tv – <https://www.twitch.tv/arena27wro>
2. Livestream rozpocznie się wraz z rozgrywkami FAZY WALKI a zakończy wraz z etapem FINAŁ.
3. Komentator zastrzega sobie prawo do wyboru meczu który chce streamować.

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.

Turniej:

1. Turniej jest organizowany według systemu Double Elimination
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu organizacji lub jakiegokolwiek jego części, jeśli jest to konieczne.
3. Lista uczestników jest tworzona przez wcześniejszą rejestrację.
4. Utworzenie siatki turniejowej odbywa się kilka dni przed rozpoczęciem meczów turniejowych i tylko wtedy, gdy rejestracja zostanie oficjalnie zakończona.
5. Organizator ma prawo do zmiany terminów tworzenia siatki turniejowej.
6. Schemat tworzenia siatki turniejowej odbywa się zgodnie z zasadą Double Elimination na platformie online do generowania siatek turniejowych challonge.com.
7. Grupy lub pary drużyn są tworzone "losowo".
8. Mecze eliminacji są prowadzone w systemie BO1 (do jednej przegranej).
9. Mecze półfinałowe są rozgrywane w systemie BO3
10. Mecz finałowy jest rozgrywany w systemie BO5

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.

Udział:

1. Uczestnik - osoba, która zarejestrowała się i potwierdziła udział w turnieju lub jest graczem zarejestrowanej w turnieju drużyny.
2. Uczestnik zobowiązuje się zapoznać z regulaminem i listą zasad przed udziałem w zawodach.
3. Uczestnik zobowiązuje się przestrzegać zasad i regulaminu turnieju, w przeciwnym razie mogą być nałożone sankcje.
4. Udział graczy profesjonalnych (profesjonalista) jest zabroniony.
5. Profesjonalista - osoba, która obecnie znajduje się w składzie jakiegokolwiek zespołu e-sportowego oraz posiadająca kontrakt z stałą miesięczną pensją.
6. Uczestnik zobowiązuje się do przedstawiania organizatorom stanu faktycznego swojej działalności e-sportowej, w szczególności kwestii zarobków z grania.
7. Za profesjonalistę nie uznaje się: osoby będącej w składzie zespołu e-sportowego, ale nie mającej z tego tytułu stałej korzyści finansowej; byłego gracza profesjonalnego; profesjonalnego gracza, ale innej dyscypliny niż Counter Strike; osoby mającej jednorazowe korzyści finansowe (np. jednorazowa nagroda, kontrakt reklamowy nie przekraczający czasowo jednego miesiąca); osoby mającej korzyści finansowe z grania w Counter Strike na polach niezwiązanych z graniem w turniejach (np. streamowanie, filmy na YouTube).

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:

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>
 - e. Na discordzie przed turniejem zostanie stworzony specjalny kanał do komunikacji dla kapitanów, do którego zostaną zaproszeni kapitanowie każdej drużyny.
7. Zasady gry:
 - a. Przed rozpoczęciem meczu drużyny mają czas na podłączenie sprzętu i rozgrzewkę (15 minut), w zależności od ograniczeń czasowych turnieju.
 - b. Po wybraniu strony zaczyna się mecz.
 - c. 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.

Ogłoszenia, potwierdzenie i odwołanie wyników:

1. Po zakończeniu meczu kapitanowie obu drużyn są zobowiązani powiadomić organizatora o wyniku meczu w celu wprowadzenia go do tabeli turniejowej.
2. W przypadku gdy drużyny nie powiadomiły o wynikach, Sędzia turnieju wprowadza wyniki na podstawie obserwacji gry i/lub zgodnie z wynikiem zgłoszonym przez gracza/graczy jednej z drużyn.
3. W przypadku gdy drużyna, która przegrała, jest pewna naruszenia przez przeciwników zasad, ma prawo złożyć protest.
4. Protest jest składany wraz z uzasadnieniem (naruszenie zasad, nieszczerza gra). Protest zostanie rozpatrzony w ciągu 5 minut i kapitan drużyny, która złożyła protest, zostanie powiadomiony o wyniku.
5. Jeśli drużyny zgadzają się z wynikiem podanym w tabeli turniejowej lub w ciągu 15 minut od ogłoszenia wyników żadna ze stron nie złożyła protestu, wyniki uważa się za potwierdzone i nie podlegają edycji lub zmianie.
6. Zastępstwo graczy w trakcie jednego meczu jest zabronione, z wyjątkiem uzasadnionej przyczyny, która została zaakceptowana przez sędziego.
7. W trakcie turnieju lub kwalifikacji drużyna ma prawo dokonać dwóch pełnych zmian, ale pod warunkiem, że gracz był zarejestrowany jako rezerwowy przed rozpoczęciem turnieju.
8. Aby dokonać zmiany gracza, drużyna musi powiadomić Organizatora lub Sędziego turnieju 30 minut albo wcześniej przed rozpoczęciem meczu, po czym zostanie podjęta decyzja o dopuszczeniu takiej zmiany.

Naruszenie zasad, sankcje, zakazy:

1. Odmowa rejestracji
 - a. Drużyna może dostać odmowę rejestracji, jeśli jeden z jej graczy nie spełnia warunków udziału w turnieju.
 - b. Drużyna może dostać odmowę rejestracji, jeśli naruszyła którykolwiek z punktów regulaminu lub zasad przed rozpoczęciem oficjalnych meczów.
 - c. Drużyna może dostać odmowę rejestracji, jeśli formularz rejestracyjny nie został wypełniony w całości lub informacje w nim nie odpowiadają rzeczywistości.
2. Nie dopuszczenie do meczu
 - a. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli chociaż jeden z graczy znajduje się w niewłaściwym stanie lub łamie zasady i/lub regulamin turnieju.
 - b. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli nie jest w pełnym składzie lub częściowo nieobecna w momencie rozpoczęcia meczu.

- c. Drużyna może być nie dopuszczona do meczu, jeśli czas na stawiennictwo na mecz został wyczerpany lub drużyna spóźniła się na wyznaczony w harmonogramie termin i czas przeprowadzenia meczu.
- d. W wypadku nie dopuszczenia do meczu lub dyskwalifikacji, drużynie nie przysługuje zwrot wpisowego.

3. Zakazane czynności w grze i dyskwalifikacja

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.

- 4. W niektórych przypadkach nieobecność na meczu może również być podstawą do dyskwalifikacji drużyny.
- 5. 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.
- 6. 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.