# Regulamin eSportowych Mistrzostw Olsztyna 3

## §1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin Turnieju (dalej: "**Regulamin**") organizacji i uczestnictwa w eSportowych Mistrzostwach Olsztyna 3 (dalej: "**Turniej**").
2. Turniej opiera się na rywalizacji w grze Counter Strike 2 wydaną przez Valve Corporation.
3. Organizatorem Turnieju jest Fundacja Cyfrowe Szkoły Dalej („**Organizator**")
4. Organizator wyznaczy osoby które będą sprawowały pieczę nad poprawnym przebiegiem Turnieju (dalej „**Administrator**").
5. Udział w Turnieju jest bezpłatny, warunki uczestnictwa zapisane są w §2 (Warunki Uczestnictwa).
6. Turniej jest podzielony na dwie fazy:
    a. Wszystkie rozgrywki prowadzące do półfinałów, będą rozrywane przez uczestników ze swoich prywatnych stanowisk. (Dalej: „**Faza ONLINE**" lub "**Faza Grupowa**").
    b. Półfinały i finał będą rozgrywane stacjonarnie w Hali przy XI Liceum Ogólnokształcącym w Olsztynie, przy użyciu sprzętu dostarczonego przez Sponsora (Dalej: „**Faza OFFLINE**" lub "**Faza Finałowa**").
7. Pseudonimy uczestników nie mogą zawierać treści obszernie uważanych za obraźliwe. Administrator w każdym momencie trwania Turnieju może zażądać zmiany pseudonimu, jeżeli uzna go za łamiący regulamin.

8. Uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się oraz przestrzegania Regulaminu. Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z jego zaakceptowaniem.
9. Każdy uczestnik jest zobowiązany do dołączenia na serwer na platformie Discord (dalej: „**Serwer Discord**"), ustawić nazwę podaną w formularzu zgłoszeniowym (dalej: „**Pseudonim**") oraz zweryfikować się poprzez wysłanie wiadomości na kanale **#weryfikacja** ze swoim pseudonimem i szkołą do której chodzi.

10. Lista drużyn z Pseudonimami uczestników zostanie zapisana na kanale Discord pt. „**#drużyny**”.
11. Naruszenie postanowień Regulaminu będzie skutkowało upomnieniem, a w razie ponownego naruszenia, także dyskwalifikacją z całego Turnieju, a w uzasadnionych przypadkach zakazem przystępowania do kolejnych wydarzeń Organizatora.
12. Regulamin wchodzi w życie natychmiast w momencie jego publikacji.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania meczów obydwu faz poprzez media społecznościowe.

## §2 Harmonogram Turnieju

1. **Faza 1 (Kwalifikacyjna)** podzielona jest na 4 niezależne kolejki. Rejestracja i rozgrywki odbywają się w następujących terminach:
    - **I Kolejka:**
        - Zapisy: 27 listopada – 12 grudnia 2025 r.
        - Rozgrywki: 15 grudnia – 21 grudnia 2025 r.
    - **II Kolejka:**
        - Zapisy: 15 grudnia 2025 r. – 9 stycznia 2026 r.
        - Rozgrywki: 12 stycznia – 23 stycznia 2026 r.
    - **III Kolejka:**
        - Zapisy: 12 stycznia – 23 stycznia 2026 r.
        - Rozgrywki: 26 stycznia – 6 lutego 2026 r.
    - **IV Kolejka:**
        - Zapisy: 26 stycznia – 6 lutego 2026 r.
        - Rozgrywki: 9 lutego – 20 lutego 2026 r.
2. **Faza 2 (Play-off)** w formie ONLINE odbędzie się w terminie: **2 marca – 27 marca 2026 r.**
3. **Faza 3 (Mistrzowska/OFFLINE)** odbędzie się w dniu **11 kwietnia 2026 r.** (sobota) w Hali przy XI Liceum Ogólnokształcącym w Olsztynie.

## §3 Warunki uczestnictwa

1. Każda drużyna zgłaszająca się do Turnieju ma obowiązek **wskazać jednego pełnoletniego opiekuna** (nauczyciela, pedagoga lub inną osobę wyznaczoną przez Dyrekcję). Opiekun musi zostać uwzględniony w formularzu zgłoszeniowym.
2. Zawodnicy drużyny muszą uczęszczać do szkoły średniej **na terenie województwa Warmińsko-Mazurskiego**.
3. Na każdą szkołę przypada **tylko 1 drużyna**.
4. Zespół reprezentujący daną szkołę, musi składać się z minimum 3 uczniów tej szkoły.
5. **Zespół szkół liczą się jako oddzielne szkoły** (np. Cyfrowe Szkoły to 2 drużyny - XI LO, TiE 9).
6. Opiekun drużyny z danej szkoły, wypełnia formularz zgłoszeniowy do turnieju w imieniu drużyny.
7. Po wysłaniu formularza zgłoszeniowego, drużyna widoczna będzie na liście zapisanych drużyn w turnieju.
8. **Kapitan drużyny jest jedyną osobą do kontaktu pomiędzy drużyną i Administratorami w sprawach turniejowych.**
9. **Kapitan drużyny jest zobowiązany** do:
    a. utworzenia drużyny na platformie Challengermode której nazwa będzie nazwą szkoły,
    b. zaproszenia do niej pozostałych członków drużyny,
    c. dołączenie drużyną do turnieju, przez link podany przez Administratora.
10. **Każdy uczestnik jest zobowiązany** do:
    a. posiadania konta na platformie Challengermode,
    b. dołączenia do drużyny stworzonej przez kapitana.
    c. podpięcia swojego konta Steam do profilu Challengermode
    d. dołączenia na Serwer Discord turnieju.
11. **Opiekun** jest głównym punktem kontaktowym dla Organizatora i Administratorów w sprawach administracyjnych.
12. W przypadku awansu drużyny do Fazy OFFLINE **opiekun jest odpowiedzialny** za uzyskanie zwolnienia z lekcji dla zawodników oraz opiekę nad niepełnoletnimi zawodnikami w trakcie wydarzenia.

## §4 System Rozgrywek

1. Turniej składa się z trzech faz: Fazy Kwalifikacyjnej (Online), Fazy Play-off (Online) oraz Fazy Mistrzowskiej (LAN).
2. **Faza 1: Kwalifikacje (Online)** a. Składa się z 4 niezależnych kolejek eliminacyjnych. b. Każda kolejka rozgrywana jest w systemie **Pojedynczej Eliminacji (Single Elimination)**. c. Wszystkie mecze w tej fazie rozgrywane są w formacie **Bo1 (Best of One)**. d. Z każdej kolejki awans do Fazy Play-off uzyskują **2 najlepsze drużyny** (finaliści danej kolejki). Łącznie do kolejnego etapu awansuje 8 drużyn.
3. **Faza 2: Play-off (Online)** a. W tej fazie bierze udział 8 drużyn wyłonionych w kwalifikacjach. b. Rozgrywki prowadzone są w systemie **Podwójnej Eliminacji (Double Elimination)**. c. Wszystkie mecze w tej fazie rozgrywane są w formacie **Bo1**. d. Faza ta trwa do momentu wyłonienia **3 najlepszych drużyn** Turnieju (uczestników Finału Górnej Drabinki oraz oczekującego finalisty Dolnej Drabinki).
4. **Faza 3: Mistrzowska (LAN)**
    a. Faza rozgrywana stacjonarnie z udziałem **3 najlepszych drużyn**.
    b. Harmonogram meczów na LANie obejmuje kolejno:
        i. **Finał Górnej Drabinki (Winner Bracket Final)** – Format **Bo1**.
        ii. **Finał Dolnej Drabinki (Loser Bracket Final)** – Format **Bo1**. iii. **Wielki Finał (Grand Final)** – Format **Bo3 (Best of Three)**.

## §5 Szczegółowe zasady gry

1. Każdy mecz (z wyłączeniem meczy rozgrywanych stacjonarnie) będzie rozpoczynał się wybieraniem mapy poprzez portal Challengermode przez kapitanów drużyn.
2. Mecze Fazy Mistrzowskiej (LAN) będą rozpoczynać się procedurą wyboru i odrzucania map (Veto) przy użyciu narzędzia lub metody wskazanej przez Administratora bezpośrednio przed meczem (np. serwis zewnętrzny, aplikacja turniejowa lub odrzucanie manualne).
3. **Procedura Veto w Fazie Mistrzowskiej:**
    3.1. **a. Dla meczów w formacie Bo1:** Drużyny odrzucają mapy naprzemiennie, aż pozostanie jedna mapa, która zostanie rozegrana. O tym, która drużyna banuje jako pierwsza, decyduje rzut monetą wykonany przez Administratora.
    3.2. **Dla meczu w formacie Bo3 (Wielki Finał):**
        **3.2.1. Drużyna A banuje mapę.**

**3.2.2. Drużyna B banuje mapę.**

**3.2.3. Drużyna A wybiera mapę (Pick).**

**3.2.4. Drużyna B wybiera mapę (Pick).**

**3.2.5. Drużyna A banuje mapę.**

**3.2.6. Drużyna B banuje mapę.**

**3.2.7. Pozostała mapa jest mapą decydującą (Decider).**

3.3. ***Prawo pierwszego wyboru (jako Drużyna A) w Wielkim Finale przysługuje drużynie, która awansowała z Finału Górnej Drabinki.***

4. W trakcie meczów dozwolona jest komunikacja graczy przez komunikatory internetowe.
5. W trakcie meczów finałowych gracze będą komunikować się za pomocą przygotowanego wcześniej komunikatora.
6. Serwer gry każdego meczu będzie przygotowany automatycznie przez portal Challengermode na identycznych zasadach gry:

Wielkość drużyny: 5v5 + 2 zapasowych

Tryb gry: Bomb Defusal

Pula map: de_ancient, de_anubis, se_vertigo, de_overpass, de_nuke, de_mirage, de_inferno

Maksymalna ilość rund: 30

Anty Cheat: CM Service-site & VAC

Wymaga prime: NIE

Opóźnienie GOTV: 90 (Z wyjątkiem meczów finałowych tam opóźnienie wynosi 0)

Serwer: Warszawa

7. Zakaz używanie glitchy gry (np. 1-way smoke, pixel boost).
8. Zakaz używania niestandardowych skórek postaci.
9. Zakaz używania programów wspomagających grę (np. aimbot, aimlock, spinbot, wallhack).
10. Każdy z graczy w trakcie meczu (z wyłączeniem meczy finałowych) jest zobowiązany do uruchomienia i wyłączenia programu MOSS. (link do pobrania: nohope.eu)

11. W razie podejrzeń łamania Regulaminu kapitan drużyny może zgłosić potrzebę dostarczenia pliku z programu MOSS zawodnika drużyny przeciwnej do Administratora. Wówczas plik zostanie oceniony przez zespół Administratorów i werdykt zostanie przedstawiony obu drużynom.
12. W razie wątpliwości dotyczących przestrzegania Regulaminu przez jedną z drużyn, a braku zgłoszenia przez Kapitana drużyny przeciwnej, Administrator może sam zażądać dostarczenia pliku z programu MOSS.
13. Nie dostarczenie pliku z programu MOSS przez gracza z podejrzeniem złamania Regulaminu przez 24h od wysłania wiadomości przez Administratora będzie skutkowało zmienieniem wyniku na korzyść drużyny przeciwnej.
14. Przerwy Taktyczne (Timeouts)**:** Każdej drużynie w trakcie meczu przysługują 4 przerwy taktyczne trwające po 30 sekund. Przerwy mogą być wykorzystane w dowolnym momencie rundy (podczas freezetime) poprzez system głosowania w grze.
15. Transmisje POV (Point of View): Zawodnicy mają prawo do transmitowania swoich meczów (streamowania) w Fazie Online wyłącznie po ustawieniu opóźnienia transmisji (delay) na minimum 120 sekund. Brak opóźnienia może skutkować walkowerem. 15. Trenerzy: Jeśli drużyna posiada Trenera, może on komunikować się z drużyną wyłącznie podczas przerw taktycznych (Timeouts) oraz przerw między mapami.

## §6 Faza OFFLINE

1. W przypadku zniszczenia sprzętu, winowajca jest zobowiązany do zwrócenia równowartości ceny zniszczonego mienia dla Organizatora.
2. Podczas trwania rozgrywek uczestnicy mogą używać prywatnych peryferiów, po wcześniejszym sprawdzeniu ich przez Administrację.
3. Uczestnicy najpóźniej dzień przed rozpoczęciem rozgrywek mogą wysłać plik “autoexec.cfg” dla Administratora. Będą mogli wówczas korzystać ze swoich prywatnych ustawień.
4. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani do stosowanie się do poleceń Organizatora oraz Administratorów.
5. Wstęp i przebywanie na terenie wydarzenia są jednoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu Turnieju.

6. Niestosowanie się do Regulaminu bądź poleceń Organizatora lub Administratorów będzie skutkowało natychmiastowym usunięciem z terenu wydarzenia.
7. Organizator utrwala przebieg wydarzenia. Przebywanie na terenie wydarzenia jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku Uczestnika na potrzeby realizacji telewizyjnej i fotograficznej oraz w nagraniach utrwalonych podczas wydarzenia.
8. Zabrania się nagrywania (utrwalania w postaci rejestracji audio lub wideo lub audio wideo) oraz utrwalania techniką fotografii cyfrowej lub analogowej całego przebiegu wydarzenia lub jej obszernych fragmentów, w celach jakiejkolwiek publikacji, dowolną techniką lub za pośrednictwem dowolnego medium w szczególności w Internecie **bez zgody Organizatora**.
9. Niektórzy wystawieni na działanie specyficznie migających świateł lub powtarzających się świetlnych rozbłysków narażeni są na napady epilepsji lub utratę przytomności. Może to ujawniać się u nich podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry komputerowe, nawet jeśli osoba taka nigdy wcześniej nie miała napadów padaczkowych. Jeśli Ty lub ktoś z członków twojej rodziny mieliście objawy epilepsji lub traciliście przytomność poddani działaniu błyskających świateł, skonsultuj się z lekarzem przed przystąpieniem do Imprezy. Radzimy rodzicom nadzorować swoje dzieci podczas Imprezy. Jeśli zaobserwujesz u siebie lub swojego dziecka któreś z tych objawów: mdłości, zaburzenia widzenia, niekontrolowane ruchy oczu lub mięśni, utrata przytomności, dezorientacja, konwulsje, **NIEZWŁOCZNIE** zawiadom służby ratunkowe i poinformuj Organizatora.

## §7 Nagrody

1. W turnieju nagradzane są trzy drużyny, które awansują do Fazy Finałowej.
2. Nagroda główna obejmuje:
    a. Tytuł **Esportowego Mistrza Olsztyna,**
    b. Pamiątkową statuetkę dla drużyny,
    c. 5 medali pamiątkowych.
3. Nagroda za zajęcie II Miejsce obejmuje:
    a. **Tytuł Esportowego Wicemistrza Olsztyna**,
    b. 5 medali pamiątkowych.

4. **Nagroda za zajęcie III miejsca** obejmuje **5 medali pamiątkowych**.
5. **Dodatkowe nagrody rzeczowe** dostarczone przez sponsorów turnieju będą rozdzielane między Finalistów. Ich dokładna forma, rodzaj i wartość są uzależnione od umów sponsorskich i zostaną opublikowane przez Organizatora.
6. Organizator oświadcza, że wartość nagród dla pojedynczego Finalisty nie przekracza kwoty 2000 zł, co zwalnia Uczestnika i Organizatora od płacenia podatku od nagród.

## §8 Kontakt

Kontakt z Administracją Turnieju jest możliwy poprzez serwer Discord: https://discord.gg/HQrPZqG4ww

## §9 Dane osobowe

1. Organizator może przetwarzać dane osobowe uczestników wydarzenia w zakresie wizerunku, pseudonimu, imienia i nazwiska z poszanowaniem zasad określonych przez właściwe przepisy prawa.
2. Turniej jest rejestrowany na nagraniach wideo i fotografiach, w związku z czym wizerunek uczestników może zostać utrwalony i wykorzystany w celu informowania o przebiegu wydarzenia oraz w celach jego promocji i celach marketingowych Organizatora.
3. Dane uczestników Organizator będzie przetwarzać przez okres niezbędny, przy czym wizerunek w razie jego ewentualnego utrwalenia może być dostępny w przyszłości w mediach Internetowych bezterminowo – katalog odbiorców jest z tego powodu nieograniczony.

## §10 Postanowienie końcowe

1. W przypadku zaistnienia spraw spornych, nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, decyzje podejmuje Organizator, bądź Administratorzy.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu i jednocześnie zobowiązuje się do niezwłocznego poinformowania o zmianach na Serwerze Discord.

3. Regulamin jest dostępny na Serwerze Discord oraz innych mediach Turnieju.