To do:

zgłoszenia

oboiwazki organizatora

skis treści

**ZS14 Counter-Strike Championship**

Opiekun:

*- Jerzy Sołowianiuk*

Organizatorzy:

*- Gustaw Sołdecki 4pi*

*- Kacper Korus 4pi*

*- Marcin Wąsik 4pi*

Niniejszy dokument jest dedykowany organizacji turnieju między klasowego w Zespole Szkół nr. 14 w Warszawie w budynku Józefa Szanajcy 5.

Znajdują się w nim postanowienia odnośnie wydarzenia oraz obowiązki i zasady pracy stron: organizatorów, uczestników, szkoły.

Spis treści:

1. Regulamin turnieju
2. Organizacja
3. Obowiązki

**Regulamin Szkolnego Turnieju w CS:GO**

Wstęp

1.1. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Szkolnym Turnieju w CS:GO (dalej: Turniej).

1.2. Turniej ma na celu promowanie zdrowej rywalizacji, integracji uczniów, rozwijanie umiejętności związanych z grą Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) oraz propagowanie idei e-sportu.

1.3. Organizatorem Turnieju jest w imieniu Zespołu Szkół nr 14 Warszawie:

Jerzy Sołowianiuk – opiekun

Gustaw Sołdecki 4pi

Kacper Korus 4pi

Marcin Wąsik 4pi

Uczestnictwo

2.1. Uczestnikami Turnieju mogą być uczniowie Szkoły, którzy zgłosili swoje uczestnictwo zgodnie z regulaminem.

2.2. Każdy uczestnik Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem oraz przestrzegania jego postanowień.

2.3. Uczestnictwo w Turnieju jest dobrowolne i bezpłatne.

2.4 Uczestnictwo w Turnieju wymaga posiadania konta Steam z licencją gry Counter-Strike: Globalna Ofensywa, konta Discord.

Zgłoszenia

3.1. Zgłoszenia uczestnictwa przyjmowane są przez Organizatora w ustalonym terminie.

3.2. Zgłoszenie powinno zawierać dane 5 zawodników + 1 zastępstwo w razie nieobecności. Kolejno: imię, nazwisko, klasę ucznia, nazwę drużyny, nazwę użytkownika Steam oraz nazwę użytkownika Discord (używając formatu Nazwa#1234) do kontaktu.

**Przykładowe zgłoszenie:**

Drużyna: 4pi e-sports

1. Imię Nazwisko 4pi, NazwaKontaSteam, UżytkownikDiscord#1234   
(Własna klawiatura, własna mysz, własne słuchawki z mikrofonem)

2. Imię Nazwisko 4pi, NazwaKontaSteam, UżytkownikDiscord#1234   
(Własne słuchawki z mikrofonem)

(…)

Zastępstwo: Imię Nazwisko 4pi, NazwaKontaSteam, UżytkownikDiscord#1234   
(Własna klawiatura, własna mysz, własne słuchawki z mikrofonem)

3.3. Drużyny muszą składać się z 5 zawodników oraz jednego w zastępstwo (5+1).

3.4. Każdy uczestnik może należeć tylko do jednej drużyny.

3.5 Osoba wpisana w zgłoszeniu jako pierwsza jest traktowana przez organizatora jako kapitan drużyny

3.6 Organizator umożliwia wysłanie zgłoszenia poprzez gmail’a na adres:

**wasikm@chmura.zs14.edu.pl**

3.7 Poprawne zgłoszenie powinno zostać wysłane z domeny szkolnej (chmura.zs14.edu.pl)

Format Turnieju

4.1. Turniej rozgrywany jest w formacie drabinki rozgrywkowej, z rundą przegranych, jeśli liczba drużyn uczestniczących przekroczy 8.

4.2. Mecze rozgrywane są w systemie Best of 1 (BO1), a finał w systemie Best of 3 (BO3).

4.3. Mapy wybierane są zgodnie z aktualną pulą map dostępną w oficjalnych rozgrywkach CS:GO.

4.4. Organizator może dostosować format Turnieju w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.

Zasady rozgrywek

5.1. Wszystkie mecze muszą być rozgrywane zgodnie z zasadami fair play oraz niniejszym regulaminem.

5.2. Drużyny muszą zgłosić się na serwer 15 minut przed rozpoczęciem meczu.

5.3. Każdy mecz rozpoczyna się rundą nożową, która decyduje o wyborze strony startowej (CT lub T).

5.4. W przypadku braku jednoznaczności, Organizator podejmuje decyzję o kontynuacji meczu.

Postępowanie w przypadku nieprzestrzegania regulaminu

6.1. Organizator zastrzega sobie prawo do ukarania uczestników za nieprzestrzeganie niniejszego regulaminu, włącznie z dyskwalifikacją drużyny lub zawodnika.

6.2. W przypadku wykrycia oszustw, takich jak używanie cheatów, programów wspomagających lub innych nieuczciwych działań, uczestnik zostanie natychmiast zdyskwalifikowany, a jego drużyna może zostać ukarana.

6.3. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania szacunku wobec innych uczestników, Organizatora i sędziów. Obraźliwe, wulgarne lub dyskryminujące zachowanie może prowadzić do ukarania, włącznie z dyskwalifikacją.

6.4. W przypadku zaistnienia sporów lub sytuacji nieuregulowanych przez niniejszy regulamin, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

Nagrody

7.1. Organizator przewiduje nagrody dla drużyn, które zajmą miejsca na podium (I, II i III).

7.2. Rodzaj i wartość nagród zostaną przedstawione przez Organizatora przed rozpoczęciem Turnieju.

7.3. Nagrody są nieprzekazywalne i nie można ich zamienić na ekwiwalent pieniężny.

Postanowienia końcowe

8.1. Udział w Turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu przez uczestnika oraz zastosowanie się do obowiązków wynikających z załącznika z obowiązkami (3. Obowiązki) oraz zapoznanie się ze strukturą organizacji w załączniku (2. Organizacja).

8.2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie, o ile nie wpłynie to na prawa uczestników nabytych przed wprowadzeniem zmian.

8.3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju z ważnych przyczyn, o czym uczestnicy zostaną poinformowani.

8.4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy prawa polskiego.

8.5. Wszelkie pytania, wątpliwości oraz uwagi dotyczące Turnieju należy kierować do Organizatora.

**2. Organizacja**

Termin

1.1 Planowany start pierwszych rozgrywek jest na początek czerwca 2023.

1.2 Przewidywany czas trwania całego turnieju to 2 tygodnie, podczas których zostanie wyłoniona zwycięska drużyna.

1.3 Przez dwa tygodnie rozgrywki odbywane będą od poniedziałku do piątku w godzinach lekcyjnych.

1.4 Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń uczestników ustanowiony jest na **21 maja 2023 23:59**.

1.5 Uczestnicy zostaną najpóźniej poinformowani 5 dni roboczych przed rozgrywkami o dokładnej godzinie i dniu odbycia rozgrywek ich drużyny.

1.6 Uczestnik powinien się stawić w wyznaczonej sali 5 minut przed ustaloną godziną.

1.7 Czas przewidziany na jedno spotkanie wynosi dwie godziny lekcyjne.

1.8 Ustalona godzina uwzględnia przygotowanie – skonfigurowanie stanowiska przez uczestników oraz sprawdzenia poprawności działania sprzętu.

1.9 Uwzględniona zostaje również rozgrzewka przeprowadzana we własnym zakresie przez drużyny w miejscach rozgrywania turnieju.

Miejsce

2.1 Turniej rozgrywany będzie w budynku szkolnym przy ulicy Józefa Szanajcy 5.

2.2 Stanowiska komputerowe przygotowane do rozgrywek będą w salach 34 oraz 35.

Sprzęt komputerowy

3.1 W każdej z wyznaczonych sal zostanie przygotowane przez organizatora 6 stanowisk komputerowych umożliwiających uczestnictwo w turnieju.

3.2 Każde stanowisko zostanie wyposażone w: jednostkę centralną, monitor, klawiaturę, mysz oraz potrzebne oprogramowanie: klient Steam, gra Counter-Strike:Globalna Ofensywa oraz klient Discord.

3.3 Sprzęt audio nie zostanie dostarczony przez organizatora i uczestnik powinien mieć własny sprzęt taki jak słuchawki i mikrofon.

3.4 Sprzęt peryferyjny przewidziany przez organizatora może zostać zastąpiony przez uczestnika jego własnymi urządzeniami wejścia/wyjścia.

3.5 Sprzęt własny uczestnika nie może zawierać wbudowanego oprogramowania ułatwiającego rozgrywkę lub powodującego niepoprawne działanie infrastruktury turnieju.

3.6 Organizator zobowiązany jest do zapewnienia komputera z oprogramowaniem serwerowym na którym zostanie ustanowiony serwer gry Counter-Strike:Globalna Ofensywa.

Inne

4.1 Organizator przewiduje transmisje rozgrywek turniejowych na platformie twitch.tv

**3. Obowiązki**

**Uczestnik**

Zgłoszenie uczestnictwa

1.1. Uczestnik jest zobowiązany do zgłoszenia swojego uczestnictwa w Turnieju zgodnie z wytycznymi Organizatora.

1.2. Uczestnik powinien podać prawdziwe i aktualne dane podczas zgłoszenia, w tym imię, nazwisko, klasę, nazwę drużyny, nazwę użytkownika Steam oraz adres e-mail do kontaktu.

Przestrzeganie regulaminu Turnieju

2.1. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem Turnieju oraz przestrzegania jego postanowień.

2.2. Uczestnik ma obowiązek stosować się do decyzji Organizatora oraz sędziów Turnieju.

Fair play i szacunek

3.1. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play oraz szanowania rywali, kolegów z drużyny, Organizatora i sędziów.

3.2. Uczestnik nie może stosować żadnych oszustw, cheatów, programów wspomagających ani innych nieuczciwych działań mogących wpłynąć na wynik rozgrywek.

3.3. Uczestnik musi unikać obraźliwego, wulgarnego lub dyskryminującego języka oraz zachowań wobec innych uczestników.

­­­­­­Punktualność

4.1. Uczestnik ma obowiązek stawienia się na serwerze gry w wyznaczonym czasie, zgodnie z harmonogramem Turnieju.

4.2. Uczestnik powinien być przygotowany na ewentualne opóźnienia i mieć cierpliwość podczas oczekiwania na rozpoczęcie meczu.

Współpraca z drużyną

5.1. Uczestnik ma obowiązek utrzymania dobrych relacji z kolegami z drużyny oraz współpracować z nimi w trakcie Turnieju.

5.2. Uczestnik zobowiązany jest do komunikacji z drużyną podczas rozgrywek, stosując się do ustalonych taktyk oraz przekazując informacje o sytuacji na mapie.

­­­­­­­­­

Zgłaszanie problemów i nieprawidłowości

6.1. W przypadku napotkania problemów technicznych, nieprawidłowości w trakcie Turnieju lub podejrzenia nieuczciwych działań ze strony innych uczestników, uczestnik ma obowiązek zgłosić te sytuacje Organizatorowi lub sędziom.

Promowanie wartości e-sportowych

7.1. Uczestnik Turnieju powinien dążyć do promowania wartości e-sportowych, takich jak zdrowa rywalizacja, duch sportowy, wzajemny szacunek, a także umiejętność radzenia sobie z porażką i sukcesem.

7.2. Uczestnik ma obowiązek reprezentować swoją klasę i szkołę w sposób godny i pozytywny, przyczyniając się do integracji uczniów oraz budowania atmosfery wzajemnego zrozumienia i wsparcia.

Przestrzeganie zasad gry CS:GO

8.1. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad oraz regulacji gry Counter-Strike: Global Offensive, takich jak zakaz używania programów wspomagających grę (cheatów), utrzymania dobrego stanu technicznego swojego komputera oraz posiadania legalnej kopii gry.

Ochrona danych osobowych

9.1. Uczestnik ma obowiązek chronić swoje dane osobowe, w szczególności nie udostępniać swojego hasła do konta Steam innym uczestnikom Turnieju czy osobom trzecim.

9.2. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania przepisów dotyczących ochrony danych osobowych, nie tylko własnych, ale także innych uczestników Turnieju.

Własny sprzęt peryferyjny i słuchawki z mikrofonem

11.1. Uczestnik ma prawo przynieść własny sprzęt peryferyjny, taki jak klawiatura, myszka czy podkładka, pod warunkiem, że nie daje on nieuczciwej przewagi w rozgrywce oraz jest zgodny z wymogami technicznymi Organizatora.

11.2. Każdy uczestnik jest zobowiązany do przyniesienia własnych słuchawek z mikrofonem, które będą wykorzystywane w trakcie Turnieju. Organizator nie zapewnia słuchawek ani mikrofonów dla uczestników.

11.3. Uczestnik odpowiada za stan techniczny oraz zgodność swojego sprzętu peryferyjnego i słuchawek z mikrofonem z wymogami Turnieju. W przypadku awarii sprzętu uczestnika, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia lub problemy w rozgrywce wynikające z tego powodu.

11.4. Przed rozpoczęciem Turnieju uczestnicy mają obowiązek zgłosić Organizatorowi, że przynieśli własny sprzęt peryferyjny i/lub słuchawki z mikrofonem. Organizator może sprawdzić sprzęt pod kątem zgodności z regulaminem oraz wymogami technicznymi Turnieju.

11.6 Uczestnik zobowiązany jest do zapewnienia, że jego sprzęt peryferyjny nie zawiera żadnego złośliwego oprogramowania, które mogłoby wpłynąć na przebieg Turnieju, bezpieczeństwo innych uczestników, czy komputery używane podczas rozgrywek.

11.5 Uczestnik nie może podłączać żadnych urządzeń peryferyjnych oraz nośników danych bez zgody organizatora.

11.6 W przypadku stwierdzenia próby wprowadzenia złośliwego oprogramowania poprzez sprzęt peryferyjny lub innego nieautoryzowanego działania, uczestnik może zostać zdyskwalifikowany, a jego drużyna może ponieść konsekwencje zgodnie z regulaminem Turnieju oraz zostanie zobowiązany do pokrycia kosztów przywrócenia urządzeń do stanu należytego.

**Organizator**

Komunikacja i informowanie uczestników

1.1. Organizator jest odpowiedzialny za przekazywanie informacji dotyczących Turnieju uczestnikom, w tym szczegółów dotyczących zgłoszeń, harmonogramu, regulaminu, nagród i wszelkich zmian.

1.2. Organizator powinien zapewnić jasne i zrozumiałe wytyczne, aby uczestnicy mogli łatwo zrozumieć zasady Turnieju oraz swoje obowiązki.

Współpraca ze szkołą

2.1. Organizator zobowiązany jest do współpracy ze szkołą, uzyskania wymaganych zgód i upoważnień oraz do przestrzegania zasad i procedur szkolnych w trakcie organizacji i przeprowadzania Turnieju.

2.2. Organizator powinien poinformować szkołę o wszelkich niezbędnych udogodnieniach, takich jak dostęp do pomieszczeń, sprzętu czy dostępu do sieci.

Przygotowanie serwera i stanowisk

3.1. Organizator jest odpowiedzialny za przygotowanie serwera gry, który będzie spełniał wymagania techniczne Turnieju, zapewniając uczciwe warunki rozgrywki dla wszystkich uczestników.

3.2. Organizator powinien zapewnić odpowiednie stanowiska dla uczestników, w tym komputery, monitory, krzesła oraz inne niezbędne elementy.

3.3. Organizator ma obowiązek sprawdzić stan techniczny sprzętu przed Turniejem, aby zapewnić jego prawidłowe działanie oraz uniknąć opóźnień i problemów podczas rozgrywek.

Zapewnienie bezpieczeństwa uczestników i ochrony danych osobowych

4.1. Organizator jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpiecznych warunków dla uczestników Turnieju, zarówno podczas gry, jak i w trakcie przerw czy pozostałych czynności związanych z Turniejem.

4.2. Organizator ma obowiązek przestrzegania przepisów dotyczących ochrony danych osobowych uczestników, w tym nieudostępniania danych osobowych osobom trzecim bez wyraźnej zgody uczestnika.

Sędziowanie i rozstrzyganie sporów

5.1. Organizator powinien zapewnić sędziów, którzy będą nadzorować przebieg Turnieju oraz egzekwować przestrzeganie zasad i regulaminu.

5.2. Organizator ma obowiązek rzetelnie rozstrzygać spory i problemy, które mogą pojawić się podczas Turnieju, dążąc do uczciwego i sprawiedliwego rozwiązania.

Wręczenie nagród

6.1. Organizator jest odpowiedzialny za przekazanie informacji o nagrodach uczestnikom Turnieju oraz za ich wręczenie zwycięzcom zgodnie z regulaminem i warunkami określonymi przed rozpoczęciem Turnieju.

6.2. Organizator powinien zapewnić transparentność w przyznawaniu nagród oraz uzasadnić ewentualne decyzje w przypadku kontrowersji dotyczących wyników Turnieju.

Wsparcie techniczne

7.1. Organizator jest odpowiedzialny za zapewnienie wsparcia technicznego uczestnikom w trakcie Turnieju, w tym rozwiązywanie problemów związanych ze sprzętem, serwerem gry czy łącznością.

7.2. Organizator powinien szybko reagować na zgłoszenia uczestników dotyczące problemów technicznych i dążyć do ich jak najszybszego rozwiązania, minimalizując wpływ na przebieg Turnieju.

Promowanie wartości e-sportowych i dbanie o atmosferę

8.1. Organizator zobowiązany jest do promowania wartości e-sportowych, takich jak fair play, duch sportowy, wzajemny szacunek i integracja uczniów, zarówno w trakcie przygotowań do Turnieju, jak i podczas jego trwania.

8.2. Organizator ma obowiązek dbać o pozytywną atmosferę Turnieju, zarówno między uczestnikami, jak i w relacji uczestników z Organizatorem oraz sędziami.

Zapewnienie opieki nad uczestnikami

9.1. Organizator jest odpowiedzialny za zapewnienie opieki nad uczestnikami Turnieju, w szczególności w przypadku uczniów niepełnoletnich, oraz za bezpieczeństwo i dobrostan uczestników.

Sprawozdanie z Turnieju

10.1. Po zakończeniu Turnieju, Organizator ma obowiązek sporządzenia sprawozdania, w którym podsumuje przebieg Turnieju, wyniki, nagrody oraz ewentualne problemy czy uwagi. Sprawozdanie powinno zostać przekazane zarówno uczestnikom, jak i szkole.

Wypełniając swoje obowiązki jako Organizator Turnieju Międzyklasowego w CS:GO, organizator przyczynia się do uczciwej i pozytywnej atmosfery rozgrywek, promuje wartości e-sportowe oraz integruje uczniów szkoły.