**Regulamin turnieju**

**Meteor Campus Clash**

1. **Postanowienia ogólne**
2. Poniższy Regulamin dotyczy rozgrywek turnieju Meteor Campus Clash, który odbędzie się w ramach Międzywydziałowych Rozgrywek E-Sportowych UAM. Turniej rozpocznie się dnia 5 kwietnia, a zakończy 21 kwietnia 2024 roku.
3. Organizatorem Turnieju jest Studium Wychowania Fizycznego i Sportu UAM we współpracy z Radiem Meteor.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest z akceptacją postanowień Regulaminu.
5. Turniej składa się z rozgrywek w trzy gry: Counter-Strike 2, League of Legends, Rocket League.
6. Udział w Turnieju jest otwarty dla każdej osoby studiującej lub pracującej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zgłoszenia mają formę zapisu drużyny 4/5-osobowej w przypadku rozgrywek w Rocket League oraz 6/7-osobowej w przypadku rozgrywek w Counter-Strike 2 i League of Legends (niepełne drużyny są odrzucane!).
7. Zapisy na Turniej ruszają z dniem **26 lutego 2024 roku**.
8. Zgłoszenia przyjmujemy do **17 marca 2024 roku do godziny 23:59**.
9. Cały turniej odbywać się będzie zdalnie. Uczestnicy muszą sami zapewnić odpowiednie warunki do gry.
10. Uczestnicy muszą zaopatrzyć się w słuchawki oraz mogą używać własnych kontrolerów do gry (myszki, klawiatury).
11. Kopiowanie lub wykorzystywanie regulaminu bez zgody jest zabronione.

1. **System rozgrywek**
2. W turnieju weźmie udział 8 drużyn na grę, o przydziale decydować będzie kolejność zgłoszeń.
3. Wszyscy zawodnicy danej drużyny muszą reprezentować ten sam wydział.
4. Na turniej zgłosić się może więcej niż jedna drużyna z danego wydziału.
5. Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do wyboru drużyn.

1. **Nagrody**
2. Informacje o nagrodach pojawią się w późniejszym terminie lecz przed odbyciem się finału Międzywydziałowych Rozgrywek E-Sportowych, który będzie miał miejsce 21 kwietnia 2024 roku.

1. **Przebieg turnieju**
2. Turniej zostanie rozegrany w systemie pucharowym.
3. Drabinka zostanie rozlosowana przez organizatora.
4. Gracze mogą zostać poproszeni przez organizatorów o zarejestrowanie się na konkretnych stronach internetowych w celu umożliwienia przeprowadzenia turnieju.
5. Szczegółowy harmonogram rozgrywanych meczy zostanie ogłoszony i podany do wiadomości na początku eventu.
6. Uczestnicy proszeni są o punktualność.
7. W przypadku braku potwierdzenia gotowości na 30 minut przed startem planowanego spotkania, drużynie niegotowej do udziału w spotkaniu grozi walkower.

1. **Zawodnicy**
2. Gracz może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.
3. Gracz nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
4. Zabrania się kierowania wulgarnych treści w stronę użytkowników i administratorów turnieju – organizatorzy mogą nakładać kary zawieszenia lub wyrzucenia zawodnika.
5. Zabrania się używania nazw graczy oraz opisów o wulgarnej treści.

1. **Zespoły**
2. W zespole może znajdować się maksymalnie pięciu i minimalnie czterech graczy (3 podstawowych + 1/2 rezerwowych - RL) lub maksymalnie siedmiu i minimalnie sześciu graczy (5 podstawowych + 1/2 rezerwowych – CS2 i LoL).
3. Zespoły muszą składać się z zawodników reprezentujących jeden wydział.
4. Zabrania się używania nazw drużyn oraz opisów o wulgarnej treści.

1. **Rozgrywki**
2. Mecze ćwierćfinałowe i półfinałowe rozgrywane są systemem BO3 (do dwóch wygranych). Finał będzie rozgrywany systemem BO5 (do trzech wygranych).
3. 5 kwietnia (Rocket League), 6 kwietnia (Counter-Strike 2) i 7 kwietnia (League of Legends) rozegrane zostaną ćwierćfinały i półfinały. Zwycięzcy półfinałów zagrają w finale. Wszystkie finały zostaną rozegrane 21 kwietnia. Godziny spotkań zostaną ustalone bliżej rozegrania fazy eliminacyjnej.
4. Mecze rozgrywane będą na takich zasadach, jak mecze rankingowe w poszczególnych grach.
5. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne po stronie uczestników.
6. Jeżeli drużyna nie stawi się w wystarczającej liczbie graczy do rozegrania meczu, drużyna przeciwna otrzymuje zwycięstwo walkowerem.

1. **Oszukiwanie**
2. Każdy z Uczestników w każdym momencie dowolnego Meczu powinien grać zgodnie z zasadami Gry i w zgodzie z niniejszym Regulaminem. Jakiekolwiek formy nieczystych zagrań są zabronione przez niniejszy Regulamin, a ich wykorzystywanie może skutkować podjęciem wobec gracza kroków dyscyplinarnych.
3. Katalog działań niedozwolonych zawarty w niniejszym Regulaminie ma charakter otwarty, wobec powyższego wszelkie inne działanie niezgodne z zasadami zawartymi w postanowieniach niniejszego Regulaminu mogą po uprzedniej analizie Organizatora Wydarzenia być podstawą do podjęcia kroków dyscyplinarnych wobec Uczestnika Wydarzenia.
4. Używanie wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę w czasie gry jest zakazane.
5. Jakiekolwiek programy czy modyfikacje zmieniające oryginalną wersję gry są zakazane.
6. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
7. Za niedozwolone zagrania uważa się w szczególności:

**a.** stosowanie wszelkich błędów w grze oraz błędów w projekcie map.

**b.** stosowanie wszelkich cheatów oraz modyfikacji gry.

**c.** stosowanie innych sterowników graficznych niż zainstalowane przez organizatora skryptów itp.

**d.** celowe poddanie meczu przeciwnikowi.

**e.** niesportowe zachowanie rozumiane jako wulgaryzmy, prowokowanie, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym uczestnikom wydarzenia.

**f.** jakakolwiek modyfikacja klienta Gry, której efektem jest działanie inne od tego, jakie było pierwotnie przewidziane przez wydawcę Gry lub Organizatora Wydarzenia

**g.** korzystanie z urządzeń lub programów służących do oszukiwania lub z jakiejkolwiek podobnej metody prowadzącej do nieuprawnionego premiowania Uczestnika mającej w szczególności na celu zapewnienie przewagi w grze.

**h.** celowe wykorzystywanie jakichkolwiek funkcji gry (np. błędów w jej kodzie) w sposób niezgodny z zamierzeniem wydawcy gry lub Organizatora Wydarzenia, w celu zapewnienia sobie przewagi w grze.

**i.** atakowanie innych graczy z wykorzystaniem metody DDoS, swattingu lub innych podobnych środków, mających na celu zakłócenie połączenia innego gracza z klientem gry.

**j.** korzystanie z makr lub podobnych metod do automatyzacji akcji wykonywanych w grze.

**k.** negatywne wypowiedzi dotyczące organizatorów oraz ich partnerów.

**l.** spóźnienie na mecz przekraczające 15 minut.

1. Zawodnicy muszą niezwłocznie poinformować administratora spotkania o zastosowaniu przez drużynę przeciwną niedozwolonego zagrania pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po zakończonym już meczu.
2. Karę za stosowanie niedozwolonego zagrania ustala organizator, biorąc pod uwagę stopień naruszenia zasad.

1. **Streaming, Media**
2. Wszelkie prawa do transmisji Rozgrywek przysługują wyłącznie Współorganizatorowi, a więc Radiu Meteor.
3. Współorganizator ma prawo do przekazania praw do transmisji osobom trzecim.
4. Uczestnicy Rozgrywek nie mogą odmówić transmisji spotkań, ani wybrać sposobu, w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja.
5. Współorganizator Wydarzenia zastrzega sobie prawo używania imienia i nazwiska, taga, nagrań dźwięku, podobizny, wideo, statystyk z rozgrywek i/lub identyfikatora konta dowolnego gracza w celu promocyjnym przed, w trakcie i po dacie zakończenia Wydarzenia, w dowolnych środkach przekazu na całym świecie, bezterminowo, lecz wyłącznie w celu upubliczniania Wydarzenia lub innych Wydarzeń w Grze związanych z działalnością Współorganizatora Wydarzenia oraz programów.

1. **Postanowienia końcowe**
2. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
5. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w regulaminie rozstrzygają: organizator oraz administrator, którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinii kapitanów zespołów.
6. Zespół na etapie zapisów zgłasza swojego kapitana. Tylko zgłoszony kapitan ma prawo reprezentować drużynę przed organizatorem i administratorem turnieju.
7. Kapitan zobligowany jest do podania numeru telefonu komórkowego oraz adresu e-mail, pod którymi będzie dostępny w ciągu całego okresu trwania turnieju.
8. Kapitanowie zobowiązani są do posiadania konta na portalu Facebook, w celu komunikacji z organizatorami.
9. Regulamin wchodzi w życie w dniu publikacji.