

Regulamin Turnieju Frycz Cyber Sektor Arena

1. Postanowienia Ogólne

- 1.1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa, przebiegu oraz zasady przeprowadzania turnieju "Frycz Cyber Sektor Arena".
- 1.2. Organizatorem Turnieju jest Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego przy zaangażowaniu w organizację Koła Naukowego Informatyków działającego na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.
- 1.3. Turniej jest przeznaczony wyłącznie dla studentów Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.
- 1.4. Turniej nie jest powiązany ani sponsorowany przez Riot Games, Inc. ani VALORANT Esports.

2. Uczestnictwo

- 2.1. Udział w Turnieju jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty wyłącznie dla osób, które spełniają kryteria określone w punkcie 1.3.
- 2.2. Każda drużyna powinna składać się z maksymalnie pięciu uczestników.
- 2.3. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do wcześniejszego zgłoszenia się do turnieju poprzez formularz dostępny na stronie internetowej wydarzenia.
- 2.4. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do akceptacji warunków i przestrzegania zasad określonych w niniejszym regulaminie.

3. Rejestracja

- 3.1. Zgłoszenia do udziału w Turnieju będą przyjmowane poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej: <https://eturniej2024.ka.edu.pl/>.
- 3.2. Liczba drużyn jest ograniczona do maksymalnie ośmiu, a przyjmowane są one według zasady "kto pierwszy, ten lepszy" (kolejność zgłoszeń). Odrzucane będą zgłoszenia po osiągnięciu limitu ośmiu drużyn łącznie.
- 3.3. Rejestracja trwa do 7 kwietnia 2024 roku łącznie.
- 3.4. W celu zakwalifikowania się drużyny, konieczne jest zarejestrowanie się wszystkich pięciu uczestników.
- 3.5. Wymagane jest zgłoszenie drużyny poprzez formularz rejestracyjny przed wyznaczonym terminem.
- 3.6. Drużyna musi podać pełne i aktualne dane kontaktowe.
- 3.7. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji zgłoszeń.
- 3.8. Zakwalifikowane drużyny zostaną opublikowane na stronie internetowej: <https://eturniej2024.ka.edu.pl/> do 8 kwietnia 2024 roku.

4. Zasady Turnieju

- 4.1. Turniej będzie prowadzony w trybie drużynowym, zgodnie z założeniami "Small Tournament License".
- 4.2. Format rozgrywek oraz harmonogram zostaną opublikowane na stronie internetowej wydarzenia z odpowiednim wyprzedzeniem.

- 4.3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu oraz formatu rozgrywek.
- 4.4. Zakazuje się korzystania z programów, które mogą zapewnić znaczną przewagę lub wpłynąć na działanie komputera uczestnika.
- 4.5. Zakazuje się podłączania dysków pamięci bez zgody i stałego nadzoru Organizatora.
- 4.6. W sali Koła Naukowego (budynek A11, usytuowanej niedaleko sali turniejowej budynek A15) udostępniona zostanie specjalnie przygotowana przestrzeń odpoczynku. Dodatkowo, zapewniony zostanie catering dla uczestników. Niniejsze udogodnienia wykorzystywane mogą być przez Uczestników wyłącznie w wyznaczonych momentach przerw.

5. Mechanika Gry i Zasady Rozgrywki

- 5.1. W ramach Turnieju zwycięża drużyna, która jako pierwsza osiągnie ustaloną liczbę rund zgodnie z niniejszym regulaminem. W przypadku remisu, ostateczna decyzja zapada w decydującej rundzie, która musi zostać wygrana przez jedną z drużyn.
- 5.2. W ramach Turnieju przegrywa drużyna, która nie osiągnie wymaganej liczby rund lub przegra decydującą rundę w przypadku remisu.
- 5.3. Mecze rankingowe w grze Valorant składają się z dwóch połów po 12 rund każda. Każda runda zawiera fazę ataku i obrony, gdzie drużyny naprzemiennie pełnią role atakujących i broniących. Atakujący próbują podłożyć ładunek "spike" na wyznaczonym obszarze, podczas gdy obrońcy starają się im to uniemożliwić.
- 5.4. Jedna połowa meczu trwa od 20 do 30 minut, jednak całkowity czas gry może się wydłużyć w przypadku remisu oraz dodatkowych rund.
- 5.5. Limit czasowy jednej rundy wynosi maksymalnie 100 sekund, co wymusza szybką reakcję i precyzyjne działania.
- 5.6. Obrońcy starają się zabezpieczyć wyznaczone obszary przed atakującymi, podczas gdy atakujący dążą do podłożenia spika. Rola drużyn może się zmieniać w zależności od wyniku poprzednich rund.
- 5.7. Przed każdą rundą drużyny mają 30 sekund na zakup broni, amunicji i umiejętności, a także na omówienie strategii.
- 5.8. Gracze zdobywają punkty walutowe za różne akcje, które mogą wykorzystać na zakup lepszego wyposażenia.
- 5.9. Gracze otrzymują podstawowe wyposażenie na początku rundy, ale mogą je ulepszyć lub zmienić w trakcie gry.
- 5.10. Każda postać w grze Valorant posiada unikalne umiejętności, w tym specjalną umiejętność „Ultimate”.

6. Eliminacje i Finał

- 6.1. Rozegrane zostaną eliminacje prowadzące do finałowych meczów. Harmonogram eliminacji zostanie opublikowany przez Organizatora na stronie internetowej wydarzenia.
- 6.2. Uczestnicy zobowiązani są do posiadania dostępu do platformy lub narzędzia używanego do przeprowadzenia rozgrywek oraz do przestrzegania ustalonego harmonogramu.
- 6.3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu Turnieju z przyczyn organizacyjnych lub technicznych. W przypadku zmiany harmonogramu, uczestnicy zostaną poinformowani o nowych terminach rozgrywek.

6.4. Wszystkie mecze eliminacyjne i finałowe będą odbywać się w trybie online na wyznaczonej platformie, z koniecznością fizycznej obecności uczestników na terenie Uczelni w pomieszczeniu, w którym będzie odbywać się Turniej.

6.5. Wyniki poszczególnych meczów oraz aktualny stan Turnieju będą dostępne na stronie internetowej wydarzenia.

7. Nagrody

7.1. Zwycięska drużyna turnieju będzie uhonorowana pucharem, który będzie prezentowany w gablocie Koła Naukowego Informatyków działającego na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego. Wszystkie trzy pierwsze drużyny otrzymają ekskluzywne, unikatowe i limitowane koszulki z nadrukiem.

7.2. Puła nagród nie przekroczy równowartości 2000,00 PLN.

7.3. Nagrody zostaną wręczone podczas uroczystej ceremonii zakończenia Turnieju w drugim dniu wydarzenia.

7.4. Nagrody nie podlegają wymianie na równowartość pieniężną ani inne produkty.

8. Zachowanie i Postępowanie

8.1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania się w sposób odpowiedni oraz przestrzegania zasad fair play podczas wszystkich etapów Turnieju.

8.2. Zakazane jest stosowanie oszustw, nieuczciwych praktyk oraz wszelkich działań mających na celu naruszenie zasad Turnieju lub niesportowe zachowanie się wobec innych uczestników.

8.3. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyny lub uczestnika, który naruszy postanowienia regulaminu lub zachowa się niezgodnie z zasadami fair play.

8.4. Uczestnicy zobowiązani są do zapewnienia we własnym zakresie podkładek pod myszkę oraz słuchawek.

8.5. Klawiatura i myszka są dostępne w miejscu Turnieju.

8.6. Uczestnicy mogą przynieść swoje urządzenia peryferyjne poza własnym monitorem i komputerem.

8.7. Decyzje Organizatora dotyczące dyskwalifikacji są ostateczne i nie podlegają dyskusji.

8.8. Decyzje w imieniu Organizatora związane z przebiegiem Turnieju podejmuje Opiekun Koła Naukowego Informatyków działającego na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.

9. Nieprzewidziane Sytuacje i Postępowanie Organizatora

9.1. Wszelkie zachowania agresywne, obraźliwe lub nieodpowiednie wobec innych uczestników, widzów lub organizatorów są zabronione.

9.2. Nieobecność drużyny: W przypadku gdy jedna z nie stawi się na swoim meczu, Organizator podejmie decyzję w sprawie postępowania, uwzględniającą interesy obu stron.

9.3. Spory dotyczące zasad lub fair play: W razie pojawienia się sporów dotyczących zastosowanych zasad lub naruszenia fair play, Organizatorzy są zobowiązani do skrupulatnego rozpatrzenia sytuacji i podjęcia decyzji, która będzie zgodna z duchem sportowej rywalizacji.

9.4. Zmiany w harmonogramie: Nieprzewidziane sytuacje, takie jak opóźnienia w rozgrywkach lub konieczność zmiany terminu meczu, mogą zdarzyć się w trakcie turnieju.

9.5. W przypadku wystąpienia powyższych nieprzewidzianych sytuacji, Organizator podejmie wszelkie niezbędne kroki w celu zapewnienia ciągłości i sprawiedliwości turnieju. Decyzje podejmowane przez Organizatora są ostateczne i niepodważalne.

10. Transmisja i Przetwarzanie Danych

10.1. Wydarzenie, w tym rozgrywki w ramach Turnieju, nie będą transmitowane na żywo.

10.2. Uczestnicy wyrażają zgodę na udział w nagraniach z przebiegu Turnieju oraz na przetwarzanie swoich danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i zasadami przetwarzania danych osobowych.

10.3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Turnieju oraz w celach związanych z promocją wydarzenia.

10.4. Uczestnicy mają prawo do dostępu, poprawiania, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz usuwania swoich danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych.

11. Postanowienia Prawne

11.1. Uczestnicy Turnieju zobowiązują się przestrzegać postanowienia niniejszego regulaminu oraz akceptują wszelkie jego postanowienia.

11.2. W przypadku jakichkolwiek sporów związanych z interpretacją lub wykonaniem niniejszego regulaminu, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

12. Wykluczenie Odpowiedzialności

12.1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie szkody wynikłe z nieprawidłowego funkcjonowania technicznego platformy używanej do przeprowadzenia Turnieju.

12.2. Uczestnicy Turnieju biorący udział w rozgrywkach online rozumieją i akceptują ryzyko związane z korzystaniem z internetu, w tym możliwość awarii technicznych, opóźnień w transmisji danych oraz innych podobnych problemów.

12.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania osób trzecich, w tym za działania innych uczestników Turnieju.

13. Kontakt

13.1. Wszelkie pytania dotyczące Turnieju lub niniejszego regulaminu można kierować na adres e-mail organizatora: eturniej2024@afm.edu.pl.

13.2. Organizator postara się udzielić odpowiedzi na pytania w najkrótszym możliwym czasie.

14. Postanowienia Końcowe

14.1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z chwilą ogłoszenia na stronie internetowej wydarzenia.

14.2. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji i zmian w regulaminie.

14.3. Wszelkie spory wynikłe z uczestnictwa w Turnieju będą rozstrzygane zgodnie z obowiązującym prawem.

14.4. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania regulaminu oraz zaleceń Organizatora podczas trwania Turnieju.

14.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne i niemajątkowe poniesione przez uczestników w związku z udziałem w Turnieju.

14.6. Niniejszy regulamin jest dostępny dla wszystkich uczestników na stronie internetowej wydarzenia.