



Regulamin turnieju ZSE CUP 4 Minecraft

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument stanowi zbiór zasad, które określają organizację i przebieg rozgrywek turnieju ZSE CUP w grze Minecraft.
2. Udział w turnieju jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i poprawek w regulaminie po poinformowaniu o tym uczestników turnieju.
4. Wszelkie sytuacje sporne, nieopisane w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.
5. Wykorzystywanie i kopiowanie niniejszego dokumentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

§2. Udział w turnieju

1. W turnieju może wziąć każdy Uczeń Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie przy ul. Loretańskiej 16, który jest w stanie przedstawić Organizatorowi legitymację szkolną, opieczetowaną podłużną pieczęcią oraz podpisaną przez Dyrektora szkoły.
2. Każdy Uczestnik ma prawo reprezentować wyłącznie jeden zespół.
3. Uczestnik nie ma prawa zmieniać zespołu w trakcie trwania Turnieju.
4. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.

§3. Rejestracja drużyny

1. Każda drużyna musi składać się z pięciu zawodników podstawowych. Jest dopuszczalne wprowadzenie jednego zawodnika rezerwowego. Zawodnik ten nie ma prawa być zawodnikiem innej drużyny.
2. Kapitanem drużyny jest osoba, która zarejestrowała drużynę na platformie turniejowej.
3. Kapitan w momencie zgłoszenia drużyny otrzymuje wiadomość email na adres podany podczas rejestracji, w którym zawarte zostaje potwierdzenie rejestracji drużyny do turnieju oraz odnośnik do serwera Discord, do którego dołączyć winna cała drużyna wraz z zawodnikiem rezerwowym i trenerem.
4. Po rejestracji każdy z zawodników zobligowany jest do dołączenia do serwera Discord oraz zweryfikowania się na przeznaczonym do tego kanale tekstowym.
5. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników jest Uczniem Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie.
6. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników należy tylko do jednej drużyny.

§4. Rozgrywka

1. Każdy z zawodników jest zobowiązany do przestrzegania zasad rywalizacji fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń Organizatora.
2. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie błędów gry.
3. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie oprogramowania wspomagającego rozgrywkę.
4. Podczas turnieju zabronione jest korzystanie ze specjalnie przygotowanych paczek zasobów.
5. Jediną dozwoloną modyfikacją podczas rozgrywek jest Optifine.
6. Turniej jest rozgrywany w jednym etapie, który obejmuje mecze rozgrywane w systemie drabinki podwójnej eliminacji. Mecze są rozgrywane w schemacie Best of One. O kolejności i datach spotkań decydują Kapitanowie drużyn na serwerze Discord w obecności Organizatora.
7. Drużyna ma prawo wnieść protest przeciwko wynikowi meczu, który musi być dobrze uzasadniony.
8. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach dostarczonych przez Organizatora.
9. Zawodnik ma obowiązek powstrzymać się od wypowiedzi i zachowań, które są powszechnie uważane za obraźliwe, uderzające w przeciwnika, przejawiają się niesportowym zachowaniem, łamaniem zasad fair play, nie okazujące szacunku oponentom bądź Organizatorowi, nadmierne wykorzystywanie czatu w grze itp.

§5. Wybór karty z zadaniami, ziarno świata i przebieg spotkania

1. Kartę z zadaniami dostarcza Organizator lub osoba przez niego upoważniona, posługując się przygotowanym na potrzeby turnieju generatorem kart z zadaniami.

2. Ziarno świata (ang. seed) jest generowany równolegle z kartą z zadaniami i nie ma możliwości zmiany ziarna.
3. Każde z zadań jest równowarte jednemu punktowi.
4. Limit czasu spotkania wynosi 45 minut. Nie są przewidziane pauzy i przerwy w trakcie spotkań. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu w wyjątkowej sytuacji (np. problemy z łączem, problemy techniczne etc). O ilości wydłużonego czasu decyduje Organizator.
5. W przypadku osiągnięcia jednakowej ilości punktów za zadania o wygranej decyduje czas, w którym drużyna wykonała zadania.
6. W przypadku osiągnięcia limitu czasu spotkania i jednakowej ilości punktów za zadania Organizator rozpoczyna dogrywkę, która trwa 15 minut i są wówczas losowane nowe karty z zadaniami.

§6. Transmisja spotkań

1. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania spotkań rozgrywanych w ramach Turnieju.
2. Drużyna biorąc udział w Turnieju wyraża zgodę na transmitowanie spotkania.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania dźwięku z komunikatora głosowego drużyn.
4. Transmisja odbywa się na profilu Facebook – ZSE CUP.

§7. Kary i sankcje

1. Kary za nieprzestrzeganie regulaminu turnieju wymierza Organizator indywidualnie do każdego przypadku.
2. Organizator wymierzając karę kieruje się wpływem przewinienia na wynik końcowy spotkania lub turnieju.
3. Przewidziane kary za przewinienia to:
 - a. Dyskwalifikacja z turnieju
 - b. Walkower dla przeciwnej drużyny
 - c. Powtórka spotkania
 - d. Pouczenie

§8. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian bądź poprawek Organizator niezwłocznie powiadomi o tym Uczestników.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem 12.10.2020 r.