

Regulamin turnieju ZSE LEAGUE



§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument stanowi zbiór zasad, które określają organizację i przebieg rozgrywek turnieju ZSE LEAGUE 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. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia Cię z nieprzestrzegania go.
6. Wykorzystywanie i kopiowanie niniejszego dokumentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

§2. Udział w turnieju

1. W turnieju może wziąć udział każdy Uczeń szkoły podstawowej, który jest w stanie przedstawić Organizatorowi legitymację szkolną, opieczetowaną podłużną pieczęcią oraz podpisaną przez Dyrektora szkoły.
2. Każda szkoła ma prawo zarejestrować minimum jeden zespół, który będzie ją reprezentował.
3. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
4. Nazwę, tag i członków drużyny można zmienić do rozpoczęcia rozgrywek.

§3. Rejestracja drużyny

1. Każda drużyna musi składać się z czterech zawodników podstawowych. Jest dopuszczalne wprowadzenie jednego zawodnika rezerwowego.
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 musi dołączyć cała drużyna wraz z zawodnikiem rezerwowym.

4. Po rejestracji każdy z zawodników zobligowany jest do dołączenia do serwera Discord oraz zweryfikowania się na przeznaczonym do tego kanale tekstowym
5. Drużyna musi się składać z uczniów z szkoły podstawowej .
6. Zabronione jest korzystanie z obraźliwych, promujących niedozwolone treści nicków albo nazwy drużyny. Administrator ma prawo nakazać zmianę nicku, nazwy drużyny lub tagu.
7. Po rozpoczęciu rozgrywek nie ma możliwości zmiany zawodników oraz nicków.

§4. Rozgrywki

1. Każdy z zawodników jest zobowiązany do przestrzegania zasad rywalizacji fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń Organizatora.
2. Zakaz reklamowania.
3. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie błędów gry.
4. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie oprogramowania wspomagającego rozgrywkę.
5. Podczas turnieju zabronione jest korzystanie ze specjalnie przygotowanych paczek zasobów / modyfikacji.
6. Jedyną dozwoloną modyfikacją podczas rozgrywek jest Optifine.
7. Zabronione jest używanie słów potocznie zwanych jako przekleństwa
8. Należy zachować pełną kulturę oraz szacunek do wszystkich użytkowników, administratorów itd.
9. Zabronione jest oskarżanie innych graczy o złamanie regulaminu bez jakichkolwiek dowodów.
10. W przypadku zauważenia osoby łamiącej regulamin kierujemy tą sprawę do administratorów na discordzie, nie głosimy tego publicznie na chacie.
11. Zabronione jest korzystanie z obraźliwych, promujących niedozwolone treści nicków albo nazwy drużyny.
12. Zabronione jest posiadanie nieodpowiedniego skina.
13. Drużyna ma prawo wnieść protest przeciwko wynikowi meczu, który musi być dobrze uzasadniony.
14. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach dostarczonych przez Organizatora.
15. 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 czy na discordzie itp.
16. Podczas rozgrywki należy komunikować się przez kanał głosowy na turniejowym serwerze Discord.
17. Zakazuje się udostępniania ekranu gry podczas rozgrywki, wyjątkami są sytuację kiedy administrator o to poprosi
18. Wyjście z serwera podczas sprawdzania równowagi się z przyznaniem do winy.
19. Maksymalny czas spóźnienia na mecz wynosi 10 minut, po upływie tego czasu drużyna przeciwna wygrywa.
20. Podczas meczu na serwerze mogą znajdować się wyłącznie drużyny, które uczestniczą w meczu oraz administracja.

§5. Transmisja spotkań

1. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania spotkań rozgrywanych w ramach Turnieju.
2. Uczestnicy bez zgody Organizatora nie może transmitować rozgrywek.
3. Drużyna biorąc udział w Turnieju wyraża zgodę na transmitowanie spotkania.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania dźwięku z komunikatora głosowego drużyn.
5. Transmisja odbywa się na kanale [Youtube – ZSE LEAGUE](#)

§6. 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