

## **Regulamin I edycji turnieju „TEB LEAGUE GDYNIA”**

### **§1**

#### **Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w I edycji turnieju „**TEB LEAGUE GDYNIA**” organizowanym przez spółkę TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą przy al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000311666 Sąd Rejonowy Poznań Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu VIII Wydział Gospodarczy, posiadającą NIP 778-14-56-499, zwaną w dalszej części Regulaminu „Organizatorem”.
2. Udział Uczestnika w turnieju oznacza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem oraz akceptację jego postanowień.
3. Turniej organizowany jest w siedzibie szkoły Technikum TEB Edukacja w Gdyni przy ulicy Śląskiej 35/37

### **§2**

#### **Informacje ogólne**

1. Celem rozgrywek jest wyłonienie zwycięzcy I edycji turnieju **TEB LEAGUE GDYNIA**, który odbędzie się w dniach 13.02.2018 - 04.03.2018 z finałami odbywającymi się 22.03.18 w siedzibie Technikum TEB Edukacja w Gdyni przy ulicy Śląskiej 35/37.
2. Turniej rozegrany zostanie w grę Counter Strike: Global Offensive.
3. Udział w turnieju jest bezpłatny.

### **§3**

#### **Sprzęt**

1. Podczas pierwszego oraz drugiego etapu każdy zawodnik używa swojego komputera, monitora oraz peryferii. W trzecim etapie odbywającym się w siedzibie Technikum TEB Edukacja w Gdyni Organizator zapewnia komputery oraz monitory.  
Specyfikacja:  
komputer stacjonarny MSI Aegis 3 7RB-044EU (Intel Core i7-7700; GeForce GTX 1050ti, 8GB RAM),  
monitor MSI Optix G27C2 (144Hz, 1ms, 27 cali, „curved” – zakrzywiony).

2. W przypadku braku peryferii u gracza, Organizator może użyczyć klawiaturę oraz myszkę zawodnikowi na czas rozgrywania turnieju.
3. Każdy zawodnik ma prawo na własną odpowiedzialność korzystać ze swojego prywatnego sprzętu - dotyczy to jedynie klawiatury, myszki i słuchawek. Instalacja dodatkowych sterowników może odbyć się tylko za pozwoleniem i pod nadzorem organizatora oraz w czasie przez niego wyznaczonym.
4. Gracze zobowiązani są do zachowania zgodnego z zasadami Fair Play – niedopuszczalne jest np. używanie wulgaryzmów, nieprzyzwoitych gestów lub aktów agresji/wandalizmu.
5. Wszelkie zachowania mające na celu zakłócenie przebiegu gry skutkuje natychmiastowym usunięciem drużyny z turnieju, a w przypadku zniszczenia odpowiedzialnością prawną i materialną.
6. Przy stanowiskach do gry obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów oraz posiłków.

#### **§4 Zapisy**

1. W turnieju mogą wziąć udział uczniowie klas dotychczasowych gimnazjów mieszczących się na terenie: Gdyni, Sopotu, Gdańska, Rumii, Kosakowa, którzy posiadają zgody rodziców na udział w turnieju (zał. 1-) oraz zgodę na wykorzystanie wizerunku (zał. 2). Każdy gracz biorący udział w turnieju musi wypełnić i dostarczyć podane zgody do sekretariatu szkoły do 09.02.2018 W przypadku nie dostarczeniu dokumentów w podanym terminie drużyna zostaje zdyskwalifikowana
2. Dopuszczalna ilość osób w jednej drużynie to :
  - 5 graczy
  - 1 gracz rezerwowy (opcjonalnie)
  - trener (opcjonalnie)
  - menadżer (opcjonalnie)
3. Drużyna zgłaszająca się do turnieju musi posiadać własną nazwę drużyny, której nazwa nie może zawierać słów powszechnie uznanych za wulgarne lub obraźliwe.
4. Jeden gracz może reprezentować tylko jedną drużynę.
5. Kapitan drużyny rejestruje zawodników swojej drużyny wypełniając formularz zgłoszeniowy umieszczony na stronie : <http://tebleague.teb.pl/>

6. W zawodach mogą wystąpić tylko zawodnicy zgłoszeni uprzednio przez formularz zgłoszeń umieszczony na : <http://tebleague.teb.pl/>
  - a) W przypadku wydarzeń losowych np. choroba zawodnika lub jego rezygnacja/wykluczenie, drużyna może grać w zmniejszonym składzie 4 osobowym, może grać z botem lub z zawodnikiem rezerwowym zgłoszonym podczas rejestracji.
7. Każda drużyna musi stawić się nie mniej niż 10 minut przed salą w której będą rozgrywane mecze. Spóźnienie się zawodnika/zawodników jest równoznaczne z natychmiastową dyskwalifikacją.
8. Każdy członek drużyny ma obowiązek posiadać przy sobie dowód tożsamości/legitymację szkolną.

## **§5 Przebieg turnieju**

1. Turniej podzielony jest na trzy etapy, w każdej z nich obowiązuje inny system rozgrywek.
2. Etap pierwszy (ilość drużyn: 16):
  - mecze rozgrywane poprzez sieć Internet na serwerze dostarczonym przez Organizatora,
  - system szwajcarski, BO1,
  - mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban, ban, ban, ban, ban, ban, pick.
3. Etap drugi (ilość drużyn: 8):
  - mecze rozgrywane poprzez sieć Internet na serwerze dostarczonym przez Organizatora,
  - system szwajcarski, BO3,
  - mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban, ban, pick, pick, ban, ban, pick.
4. Etap trzeci (ilość drużyn: 4):
  - mecze rozgrywane w siedzibie Technikum TEB Edukacja w Gdyni poprzez sieć LAN,
  - system pojedynczej eliminacji, BO3,

- mapy wybierane są poprzez banowanie systemem: ban, ban, pick, pick, ban, ban, pick.

5. Zawody rozgrywane są na oficjalnych mapach turniejowych gry Counter-Strike: Global Offensive (de\_mirage, de\_cobblestone, de\_inferno, de\_nuke, de\_overpass, de\_train, de\_cache). W przypadku zmiany w puli map Organizator może podjąć decyzje o wprowadzeniu okresu przejściowego w rozgrywkach, podczas którego mecze będą rozgrywane w oparciu o poprzednią pulę map.
6. O tym, która drużyna rozpoczyna mecz po danej stronie (Counter-Terrorists, Terrorists) decyduje runda nożowa rozgrywana na początku każdego spotkania.
7. We wszystkich fazach turnieju obowiązują ustawienia serwera oraz ogólne zasady rozgrywki ESL 5v5. Plik konfiguracyjny do ściągnięcia na: <https://play.eslgaming.com/download/26251762/>.
8. Drużyna, która pierwsza zdobędzie 16 wygranych rund z przewagą co najmniej 2 wygrywa mecz, lub mapę w danym meczu. W przypadku remisu 15:15 rozgrywana jest dogrywka systemem MR3, 10000\$.
9. Mecz, który został przerwany z przyczyn technicznych zostanie wznowiony od ostatniej rundy, w której rozgrywka przebiegała bezproblemowo. W przypadku kolejnych problemów Administrator może podjąć decyzje o rozegraniu ponownie całej połowy meczu lub o powtórzeniu całego spotkania.
10. Oficjalnym komunikatorem trzeciej fazy turnieju jest TeamSpeak3. W fazie pierwszej oraz drugiej zawodnicy Organizator nie wymusza komunikacji poprzez oprogramowanie dostarczone przez Organizatora.
11. Aby wystartować mecz z każdej drużyny musi pojawić się 5 zawodników. Mecz może zostać rozegrany z mniejszą ilością zawodników, jeżeli obie drużyny oraz Organizator wyrażą zgodę na takie rozwiązanie. W przypadku braku porozumienia drużyna z mniejszą ilością zawodników może zostać obciążona walkowerem (wygrana 16-0 dla drużyny przeciwnej).
12. Każdej drużynie przysługuje 3 minuty przerwy podczas każdej rozgrywanej mapy. W przypadku przedłużenia tego czasu Administrator może podjąć decyzje o ukaraniu danej drużyny.

## **§6 Nagrody**

1. Wszystkie 4 drużyny biorące udział w finałach (faza trzecia) zostaną nagrodzone nagrodami w postaci sprzętu komputerowego:
  - I miejsce: 5 klawiatur HyperX Alloy FPS w kwocie 390 zł brutto/sztuka
  - II miejsce: 5 kompletów słuchawek HyperX Cloud w kwocie 258 zł brutto/sztuka
  - III-IV miejsce: 10 myszek HyperX Pulsefire FPS (po 5 na każdą drużynę) w kwocie w 189 zł brutto/sztuka

## **§7 Zasady gry**

1. W turnieju nie mogą grać osoby posiadające blokady VAC na swoich kontach Steam.
2. Zakazane jest używanie jakichkolwiek wspomagaczy zapewniających przewagę w trakcie gry.
3. Zakazane jest używanie jakichkolwiek programów zmieniających oryginalną wersję gry (Skin Changer, itd.).

Za niedozwolone uważa się zachowania takie jak:

- stosowanie błędów w projekcie map (pixel-walking, itd.),
- stosowanie błędów w grze,
- instalacja oraz stosowanie oprogramowania innego, niż te zatwierdzone przez Administratora (faza trzecia),
- stosowanie wszelkiego rodzaju cheatów oraz modyfikacji gry,
- niesportowe zachowanie, rozumiane jako na przykład: prowokowanie, wulgaryzmy, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi,
- spóźnienie na mecz większe niż 15 minut,
- celowe poddanie meczu przeciwnikowi.

4. W przypadku wystąpienia niedozwolonego zagrania w przeciągu meczu zawodnicy mają obowiązek niezwłocznie poinformować Organizatora o tym, pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po meczu.

## **§8 Pozostałe informacje**

1. Administratorem danych osobowych osób, zgłoszonych w celu wzięcia udziału w turnieju jest Organizator, tj. TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu (61-874), przy al. Niepodległości 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000311666.
2. Dokonanie zgłoszenia udziału w turnieju oznacza wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Administratora zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2015r. poz. 2135 z późn. zm.) w celach przeprowadzenia turnieju, w tym na potrzeby kontaktu z graczem, wyłonienia zwycięzców oraz przekazania nagród w Loterii. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, a osobie, która te dane podała przysługuje prawo dostępu do treści danych osobowych oraz ich poprawiania.
3. Przystępując do rozgrywek gracz zobowiązuje się do przestrzegania punktów zawartych w niniejszym regulaminie.
4. Każdy gracz ma prawo przynieść swoje „configi” i ustawienia wideo.
5. Nad każdym meczem będą czuwać wyznaczone przez organizatorów osoby. Będą one obserwować rozgrywki pomiędzy uczestnikami, oraz zatwierdzać i przekazywać wyniki spotkań organizatorowi.
6. Wszelkie wykorzystywanie błędów w grze (tzw. bugów) lub zakłócanie prawidłowości turnieju będzie karane dyskwalifikacją drużyny z turnieju.
7. O wszystkich sprawach dotyczących turnieju nieopisanych w tym regulaminie decyduje organizator.
8. Przed meczem, po zalogowaniu się na konto, gracz zobowiązany jest do oddania wyłączonego telefonu do depozytu organizatora, gdzie zostanie on przechowany na czas rozgrywki.

### **Kontakt :**

[www.tebleague.teb.pl](http://www.tebleague.teb.pl)

(zał. nr 1)

**Zgoda rodziców/opiekunów na udział dziecka/wychowanka w turnieju „ TEB LEAGUE GDYNIA”**

imię i nazwisko rodziców /opiekunów

.....

adres

.....

tel. kontaktowy

.....

PESEL dziecka/wychowanka

.....

**Oświadczenie**

Wyrażamy zgodę na udział mojego dziecka/wychowanka ..... w turnieju e-sportowym – **TEB LEAGUE GDYNIA** w terminie 13.02.2018-22.03.2018.

Jednocześnie oświadczamy, że nie będziemy rościć sobie prawa do odszkodowania od Organizatora w wyniku jakiegokolwiek urazu podczas Turnieju .

Oświadczamy że, dziecko/wychowanek jest zdrowe i nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych na udział w zawodach.

Wyrażam zgodę na przeprowadzenie wszelkich niezbędnych zabiegów lub operacji w stanach zagrażających życiu lub zdrowiu mojego dziecka/wychowanka. W razie decyzji lekarskiej o hospitalizacji, zobowiązuję się do odbioru dziecka/wychowanka ze szpitala.

Data podpis:

.....

(zał. nr 2)

**Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku**

1. Niniejszym, na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. z 2006 r. Nr 90 poz. 631 z późn. zm.) o prawie autorskim i prawach pokrewnych, ja niżej podpisany/a wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą przy al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań wpisanemu do rejestru przedsiębiorstw KRS 0000311666 – Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Kapitał zakładowy: 8.270.000,00 zł opłacony w całości, mojego wizerunku na warunkach określonych w niniejszej zgodzie.
2. Zgoda obejmuje wyłącznie wizerunek mojego dziecka/wychowanka utrwalony w trakcie trwania turnieju I edycji „**TEB LEAGUE GDYNIA**” organizowanym przez spółkę TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą przy al. Niepodległości 2, odbywającym się w Technikum TEB Edukacja w GDYNI, niezależnie od formy utrwalenia (foto, video) i zostaje udzielona wyłącznie na czas trwania turnieju, z tym, że wizerunek już rozpowszechniony w tym okresie nie musi być usuwany z danego nośnika po jego upływie.
3. Zgoda obejmuje takie formy publikacji wizerunku jak publikacja sprawozdawcza w internecie, w tym na portalach społecznościowych i stronie internetowej szkoły oraz spółki TEB Edukacja sp. z o.o..
4. Wizerunek będzie wykorzystywany w materiałach, które w żaden sposób nie będą zawierały treści powszechnie uznanych za obraźliwe, naruszały prawa, dobrych obyczajów, uczuć religijnych oraz dóbr osób trzecich chronionych prawem.

Imię i nazwisko uczestnika:

.....

Imię i nazwisko prawnego opiekuna:

.....

Miejscowość i data

.....

Podpis opiekuna

.....