

# REGULAMIN KWALIFIKACJI ZST ROCKET LEAGUE 2023

Ostatnia edycja regulaminu: **05.03.2023**

## § 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem kwalifikacji jest **Polska Federacja Esportowa**.
2. Rozwinięcie nazw:
  - a. Administratorzy kwalifikacji — **ust. 1 § 1**
  - b. Organizator kwalifikacji — **ust. 1 § 1**
  - c. Kapitan drużyny — **ust. 3 § 4**
  - d. Uczestnicy kwalifikacji — Zawodnicy wraz z kapitanem drużyny zgłoszeni poprzez formularz rejestracyjny (opisany w **ust. 3 § 4**)
3. Aby wziąć udział należy zapisać się na stronie **oraz dołączyć** na serwer Discord podany w **ust. 7a § 1**.
4. Kwalifikacje są organizowane na zasadach określonych niniejszym regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
5. Kwalifikacje nie są grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (t.j. **Dz.U. 2019 poz. 847**).
6. Udział w kwalifikacjach jest równoznaczny z wyrażeniem przez uczestników **zgody** na postanowienia regulaminu oraz akceptację opisanych w nim zasad.
  - a. Biorąc udział w kwalifikacjach, kapitan potwierdza, że uczestnicy **spełniają** wszystkie warunki, które uprawniają ich do udziału.
  - b. Kapitan drużyny może w dowolnej chwili **zrezygnować** z udziału w kwalifikacjach, jeżeli nie akceptuje bieżącej treści regulaminu.
7. Portale społecznościowe administracji eventu:
  - a. **Serwer Discord:** <https://discord.com/invite/jwGvBSK>
  - b. **Strona Facebook:** <https://www.facebook.com/PolskaFederacjaEsportowa>
  - c. **Kanał Streamingowy:** <https://www.twitch.tv/pfelive>
8. Zawodnicy muszą śledzić na bieżąco **serwer Discord**, gdzie będą na bieżąco zamieszczane wszelkie informacje dotyczące rozgrywek.

9. Wiadomości będą przesyłane przez **administratorów**.
  - a. **Nie zapoznanie** się z informacjami nie zwalnia z ponoszenia konsekwencji w postaci dyskwalifikacji.
10. Zasady kwalifikacji określone są postanowieniami regulaminu, który jednak nie wyłącza uprawnień przyznanych uczestnikom na mocy odrębnych przepisów prawa.
11. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie, także podczas trwania kwalifikacji oraz **zobowiązują się** do powiadomienia o zaszytych zmianach.
12. Uczestnicy, przystępując do kwalifikacji, zgadzają się na publikację materiałów poprzez transmisję na żywo oraz z wykorzystaniem innych mediów społecznościowych.
13. Liczba drużyn ograniczona jest do 16.
  - a. **Jeżeli** liczba drużyn będzie **niewystarczająca**, organizator zastrzega sobie prawo do zmiany daty rozpoczęcia rozgrywek lub zakończenia przedwcześnie zapisów.
14. Organizator informuje, że na portalach społecznościowych i stronach zarządzanych przez **PFE** znajdują się teksty chronione prawem autorskim, znaki towarowe, loga i grafiki oraz inne oryginalne materiały i pliki.

## § 2 ZAWODNICY

1. Zawodnik może reprezentować maksymalnie **jedną drużynę** w kwalifikacjach.
2. Każdy zawodnik jest **zobowiązany** do:
  - a. Przestrzegania regulaminu po jego akceptacji przez kapitana drużyny;
  - b. Dbania o dobre imię kwalifikacji;
3. Do rozgrywek może dołączyć **każdy** zawodnik, niezależnie od jego rangi w grze oraz wieku. **Warunkiem jest** uczęszczanie do ZST.
4. Zawodnik **nie może** zmieniać drużyny w trakcie trwania rozgrywek.
5. **Zabrania** się kierowania wulgarnych treści w stronę pozostałych uczestników oraz organizatorów. W przypadku niestosowania się do upomnień uczestnik może zostać **zdyskwalifikowany**.
6. **Zabrania** się używania nazw użytkowników o wulgarnej treści oraz powszechnie uznawanych za negatywne.
7. Nick podany podczas rejestracji obowiązywać będzie przez cały okres trwania kwalifikacji bez możliwości jego zmiany.
8. Zawodnik musi być posiadaczem prywatnego konta Epic Games.
9. Po zapisaniu się do kwalifikacji uczestnik ma obowiązek śledzić serwer Discord podany w **ust. 7a § 1**, gdzie będą zamieszczane wszelkie informacje odnośnie wydarzenia.

## § 3 DRUŻYNY

1. Drużyna składa się z **czterech** zawodników.
2. Zabrania się używania wulgarnych nazw drużyn oraz powszechnie uznawanych za negatywne.
3. Po zapisaniu drużyny **kapitan** drużyny ma **obowiązek** śledzić serwer Discord podany w **ust. 7a § 1**, gdzie będą zamieszczane wszelkie informacje odnośnie wydarzenia.

## § 4 REJESTRACJA

1. Zapisy rozpoczynają się dnia **07.03.2023**.
2. Zapisy trwają do dnia **10.03.2023 23:59**.
3. Kapitan zgłaszający drużynę **podaje**:
  - a. Imiona i nazwiska uczestników;
  - b. Numer telefonu kapitana;
  - c. Adres e-mail kapitana;
  - d. Nicki discord uczestników;
  - e. Nick Epic Games uczestników;
  - f. Klasę z oznaczeniem, np 4BMg;
4. Każdy zawodnik musi zostać zgłoszony do kwalifikacji przez **kapitana** drużyny z wykorzystaniem formularza rejestracyjnego.
5. O ważności rejestracji uczestnika decyduje poprawna rejestracja poprzez formularz dostępny na **stronie internetowej**.
  - a. **Link do formularzu zostanie udostępniony we wtorek 07.03.2023 na serwerze Discord podanym w ust. 7a § 1.**

## § 5 CHEATING, GRIEFING ORAZ INNE

1. Uczestnicy są **zobowiązani** do traktowania swoich przeciwników z szacunkiem i poszanowaniem ludzkiej godności. Konsekwencje złego zachowania mogą zostać wyciągnięte przez administrację.
2. Każda osoba może zgłosić administracji **naruszenie** regulaminu.
  - a. Zgłoszenia nieposiadające żadnych **dowodów** w postaci screenów, filmów lub innych dowodów rzeczowych, nie będą rozpatrywane.
  - b. Osoby składające **falszywe** zgłoszenia mogą zostać ukarane przez administrację.
3. **Niesportowe zachowanie** w postaci wulgaryzmów czy prowokowania, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym uczestnikom wydarzenia, oczerniające wypowiedzi dotyczące organizatora oraz współorganizatorów mogą skutkować wykluczeniem z kwalifikacji, zbanowaniem przez administratora, bądź powtórzeniem całego meczu.
4. W przypadku uzasadnionego podejrzenia **oszukiwania** podczas gry uczestnik może zostać usunięty z kwalifikacji.
5. W kwalifikacjach **zabrania się**:
  - a. Grania na nielegalnych lub cudzych **kontach**,
  - b. **Współdzielenia kont**,
  - c. Używania wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek **przewagę**,
  - d. Stosowania jakichkolwiek programów, bądź modyfikacji **zmieniających** oryginalną wersję gry,
  - e. Celowego **poddawania się**.
  - f. Wykorzystywania **błędów** gry.
  - g. Czynności mogących **naruszyć** prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
6. Uprasza się graczy o nie wchodzenie na nie swoje mecze. Takie zachowanie będzie karane przez administratora co może prowadzić do **dyskwalifikacji**.
7. Celowe oddawanie meczy jest karane dyskwalifikacją.

## § 6 ROZGRYWKI

1. Kwalifikacje **ZST Rocket League 2023** będą rozgrywane w systemie drabinkowym, w którym:
  - a. Wszystkie mecze są rozgrywane ONLINE z **wykorzystaniem trybu turniejowego**;
  - b. Wszystkie mecze rozgrywane są w formacie **BO1**.
  - c. Obowiązuje system rozgrywek **3vs3 single-elimination**.
  - d. Tryb gry to "Piłka samochodowa".
  - e. Remis rozstrzyga pierwsza zdobyta bramka przez jedną z drużyn.
  - f. Długość meczu wynosi 5 minut.
  - g. Po zniszczeniu samochodu odrodzenie trwa 3 sek.
2. Drużyna, która spóźni się, bądź się nie stawi na ustalony termin meczu, odpada z kwalifikacji.
  - a. W przypadku, gdy obie drużyny nie zjawią się na spotkaniu, żaden z nich nie przechodzi dalej, a spotkanie uznajemy za rozegrane.
3. Drabinka zostanie rozlosowana zgodnie z systemem losującym zastosowanym przez organizatorów kwalifikacji.
4. Wymogiem wzięcia udziału w rozgrywkach jest dołączenie na serwer **Discord** podany w **ust. 7a § 1 do soboty 11.03.2023 8:00**.
  - a. Aby otrzymać możliwość przeglądu wszystkich kanałów oraz użytkowników serwera należy zaakceptować regulamin naszego Discorda. Należy to zrobić za pomocą reakcji "white\_check\_mark:", która jest już przy samej wiadomości widoczna do kliknięcia.
  - b. Administratorzy kwalifikacji przyznają uczestnikom rangi na serwerze pozwalające im być na bieżąco ze wszelkimi informacjami odnośnie kwalifikacji.
    - i. W przypadku nie otrzymania rangi uprawniającej do wyświetlania kanałów dedykowanych wydarzeniu **w ciągu 48 godzin od rejestracji** należy zgłosić się do **Deadhron#5892**.

## § 7 ROZGRYWANIE MECZÓW

1. Nie ma przerw między mapami - jeżeli jest to możliwe, najbliższy mecz jest rozgrywany natychmiast.
2. Rozgrywki po wystartowaniu lobby są automatycznie tworzone z użyciem serwerów Epic Games.
3. Stanowisko organizatora kwalifikacji względem problemów technicznych zostało opisane w § 7.
4. Gra nie może zostać wystartowana, dopóki **każdy** z graczy **nie będzie gotowy**.
  - a. Gracze przed rozpoczęciem rozgrywek **mają obowiązek** sprawdzić poprawność konfiguracji wszelkich ustawień **po ich stronie**. **Po zaakceptowaniu** poprawności konfiguracji gry **nie ma możliwości jej restartu**.

## § 8 PROBLEMY TECHNICZNE

1. Organizator kwalifikacji **nie odpowiada** za problemy techniczne w tym: aktualizacje gry, błędy techniczne po stronie gry, awarię serwerów, niestabilne łącze itp.
2. **Uczestnicy** są odpowiedzialni za poprawne działanie swojego sprzętu, połączenia internetowego.

## § 9 TERMINARZ

1. Kwalifikacje będą rozgrywane dnia **11.03.2023** od godziny **17:00**.

## § 10 TRANSMISJE

1. **Każdy zawodnik** może transmitować swój punkt widzenia w grze (POV), w każdym meczu podczas kwalifikacji.

## § 11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Podczas trwania kwalifikacji obowiązują wszystkie **zasady** zawarte w regulaminie.
2. Organizatorzy dołożą **wszelkich** starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu kwalifikacji.
3. Uczestnicy biorą udział w kwalifikacjach **dobrowolnie i na własną odpowiedzialność**.
4. Wszelkie kwestie sporne nieujęte w regulaminie rozstrzygają **organizatorzy**.
5. W przypadku sporów pomiędzy graczami stroną rozstrzygającą jest **organizator kwalifikacji**.

## OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1.1. Akceptacja regulaminu wiąże się tym samym z akceptacją przetwarzania danych osobowych przez "Polska Federacja Esportowa" w kwalifikacjach "ZST Rocket League 2023".

1.2. Administratorem danych osobowych jest "Polska Federacja Esportowa". Dane osobowe (Imię "nick" Nazwisko) będą używane w celu przedstawienia uczestników w postach oraz na transmisjach na żywo. Pozostałe dane zostaną przeniesione do folderu "dane osobowe" tj. (wszelkie inne dane wpisywane podczas rejestracji) dla ułatwienia, na czas trwania kwalifikacji, kontaktu z poszczególnymi osobami. Po zakończeniu kwalifikacji zostaną one przechowane przez okres maksymalnie jednego miesiąca po czym administrator usunie całą zawartość folderu "dane osobowe".

Link do ustawy: <https://tiny.pl/75l36>

## MARKETING ORAZ INFORMACJE O NOWYCH TURNIEJACH

1.1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez "Polska Federacja Esportowa" moich danych osobowych w postaci imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz numeru telefonu w celu przesyłania informacji marketingowych dotyczących produktów i usług oferowanych przez "Polska Federacja Esportowa" za pomocą wiadomości elektronicznych i SMS.