

KWALIFIKACJE ONLINE DO TURNIEJU Malta Esport Masters 2018 REGULAMIN

I. ZASADY OGÓLNE

1. Czas trwania kwalifikacji: 10-11.02.2018;
2. W kwalifikacjach mogą brać udział tylko i wyłącznie drużyny, które zgłosiły swój udział administratorowi turnieju oraz dokonały opłaty kwalifikacyjnej na konto administratora;
 - 2.1. W celu przystąpienia do procesu kwalifikacyjnego, należy zgłosić drużynę, używając specjalnie przygotowanego formularza zgłoszeniowego;
 - 2.2. Kwalifikacje są przeznaczone dla drużyn, które posiadają co najmniej 5 graczy lub funkcjonują w systemie 5+1;
 - 2.3. Poprzez system „5+1” administrator rozumie 5 graczy + 1 trener/zawodnik rezerwowy. Zgłoszenie w tym systemie jest zupełnie opcjonalne dla każdej drużyny;
 - 2.4. Drużynę można zgłosić od 1 lutego do 7 lutego 2018 roku, do godziny 23:59;
 - 2.5. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, nie będą uwzględniane przez organizatora;
3. Opłatę kwalifikacyjną w wysokości 100 zł, uprawniającą drużynę do wzięcia udziału w rozgrywkach kwalifikacyjnych, należy uiścić nie później, niż przed upływem daty 7 lutego 2018 roku, do godziny 23:59;
 - 3.1. Opłatę kwalifikacyjną należy uregulować przed upływem wyznaczonego terminu na koncie bankowym podanym przez administratora.
 - 3.2. W tytule przelewu należy podać NAZWĘ DRUŻYNY z dopiskiem KWALIFIKACJE oraz IMIĘ, NAZWISKO i ADRES ZAMIESZKANIA osoby zgłaszającej drużynę/uprawnionej do odbioru potwierdzenia poprawnego zgłoszenia drużyny;
 - 3.3. Dane zamieszczone w tytule posłużą do wystawienia faktury przez administratora, która będzie jednocześnie potwierdzeniem udziału w kwalifikacjach;
 - 3.4 O poprawnej weryfikacji wpłaty będzie decydować data jej zaksięgowania;
 - 3.5 Drużyna, która uiści opłatę kwalifikacyjną po wyznaczonym terminie, nie będzie mogła brać udziału w kwalifikacjach do dalszej części rozgrywek (zwanym dalej turniejem Malta Esport Masters 2018), a wszelkie wpłacone środki zostaną zwrócone na rachunek, z którego nadeszła zlecona wpłata, w ciągu 14 dni roboczych;
4. Limit drużyn w kwalifikacjach jest ograniczony. Administrator przewidział 64 sloty, które będą zapełniane w systemie;
5. W celu poprawnej weryfikacji drużyny, należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym formularzu kwalifikacyjnym;
6. Głównym założeniem kwalifikacji online, jest uzyskanie przez zgłoszone drużyny możliwości wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek;
7. Drużyna uprawniona do wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek, zostanie oficjalnie ogłoszone wraz z zakończeniem rozgrywek kwalifikacyjnych

kwalifikacyjnych, nie dłużej, niż 3 dni po zakończeniu ostatniego meczu kwalifikacyjnego;

8. Czas, jaki zastrzega sobie administrator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych drużyn, służy do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez graczy, związanych z tokiem postępowania rozgrywek kwalifikacyjnych, oraz rozwiązania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania;

9. Udział w dalszym etapie rozgrywek (zwanym dalej turniejem Malta Esport Masters 2018) jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej drużyny;

10. Jeżeli drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym etapie rozgrywek ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym administratora turnieju;

11. W przypadku wystąpienia sytuacji z punktu 10., administrator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części rozgrywek drużyny, która uplasowała się na pierwszym miejscu listy rezerwowej, za którą uważa się wszelkie pozycje poniżej limitu miejsc, przeznaczonych dla drużyn w turnieju właściwym w Poznaniu;

12. W przypadku wystąpienia analogicznej sytuacji jak w punkcie 10., administrator zastrzega sobie prawo do zaproszenia następnej drużyny według kolejności listy rezerwowej, aż do czasu wypełnienia wolnego miejsca w rozgrywkach właściwych;

13. Administrator kwalifikacji online do turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem poszczególnych zawodników biorących udział w kwalifikacjach, gdyż problemy te nie występują z winy organizatora;

14. Prawo zwrotu wpłaconych pieniędzy, zarówno w fazie kwalifikacyjnej oraz właściwej, nie przysługuje drużynie, które rozpoczęła już rozgrywki;

II. ZAPISY

15. Zapisy do rozgrywek kwalifikacyjnych trwają od 1 lutego do 7 lutego 2018 roku, do godziny 23:59;

16. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, nie będą uwzględniane przez organizatorów (patrz pkt. 2.5.);

17. Zapisy do rozgrywek kwalifikacyjnych odbywać się będą drogą mailową poprzez wysyłkę wiadomości na adres: info@ggleague.pl o tytule „Kwalifikacje Malta Esport Masters 2018”;

17.1. W odpowiedzi zwrotnej na zgłoszenie administrator wyśle formularz zgłoszeniowy oraz poda nr konta bankowego do wpłaty kwalifikacyjnej;

17.2. Poprawnie wypełniony formularz należy wysłać drogą mailową;

17.3. Każde zgłoszenie, dokonane poprzez uzupełnienie formularza administratora i wysłanie go pocztą e-mail na adres: info@ggleague.pl, będzie trafiało do wewnętrznej bazy danych, która posłuży organizatorowi do poprawnego

18. Każda drużyna biorąca udział w kwalifikacjach, musi posiadać co najmniej 5 graczy lub funkcjonować w systemie 5+1;

19. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy;

20. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nazwach drużyn;
21. Ewentualnych zmian w zgłoszonym składzie można dokonać do dnia 7 lutego 2018 roku, do godziny 23:59;

III. ROZGRYWKA

22. Mecze kwalifikacyjne będą się odbywać na serwerach dostarczonych przez administratorów kwalifikacji oraz turnieju;
23. Adres IP serwera zostanie podany drużynom odpowiednio wcześniej przez administratora lub koordynatora rozgrywek;
24. Serwery obsługiwane są przez system eBot, a drabinka turniejowa obsługiwana będzie przez system allplay.pl;
25. Serwery, na których będą rozgrywane mecze kwalifikacyjne, działają w systemie 128 tick rate;
26. W meczach kwalifikacyjnych trzeba grać pod takim samym nickiem, jaki został wpisany w formularzu rejestracyjnym, na podstawie którego będą sporządzane karty meczowe (ułatwi to rozwiązywanie ewentualnych sporów lub nieprawidłowości);
27. System kwalifikacyjny wiąże się z rozgrywaniem następujących po sobie meczów (BO3), na zasadzie drabinki, obowiązuje system pucharowy z pojedynczą eliminacją;
 - 27.1 W tabeli, w wyniku losowania, będą rywalizowały ze sobą na zasadzie rozpisanej przez organizatora drabinki eliminacyjnej;
 - 27.2. Administrator zastrzega sobie prawo do ustalenia wszelkich rozwiązań w kwestii regulacji ilości zakwalifikowanych drużyn w toku prowadzenia rozgrywek kwalifikacyjnych;
28. Godzinę i dzień rozgrywania meczów kwalifikacyjnych ustala administrator, w oparciu o terminarz spotkań;
29. Każda drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez administratora terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym;
30. Mecz pomiędzy ustalonymi drużynami, w porozumieniu z koordynatorem, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania;
31. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez organizatora/koordynatora, tylko i wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez drużyny lub organizatora/koordynatora rozgrywek;
32. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w regulaminie, nie będą brane pod uwagę;
33. Pula map w meczach kwalifikacyjnych: de_cache, de_cobblestone, de_inferno, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_train;
34. Kapitanowie, za pośrednictwem administratora, mogą wybrać mapę poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji. Jako pierwsza odrzuca drużyna gospodarzy;

- 34.1. System odrzucania map w rozgrywkach BO3: banuje gospodarz, banuje gość, wybiera gospodarz, wybiera gość, banuje gospodarz, banuje gość.
35. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu (15:15), będzie rozegrana dogrywka;
- 36.1. O stronie, po której będzie walczyła wybrana drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu;
- 36.2. Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę);
- 36.3. Każda z drużyn na początku dogrywki otrzymuje podstawę pieniężną w wysokości 10 000\$;
- 36.4. Dogrywka rozgrywana jest do momentu wyłonienia zwycięzcy meczu (minimum 2 rundy przewagi po rozegraniu niezbędnej liczby rund do zapewniania sobie zwycięstwa po 6 rozegranych rundach, tj. Wyniki: 4-0, 4-1, 4-2);
37. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, drużyny mają prawo do 3 minut przerwy;
38. Każda drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 4 minut;
39. Nicki zawodników w czasie meczu muszą być takie same jak w opublikowanym protokole meczowym;
40. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem administratora, koordynatora, organizatora lub ewentualnie trenera drużyny i uprawnionego komentatora;
41. Każda drużyna (w skutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu. Drużyna, która stawiała się na czas, powinna wejść na serwer o wyznaczonej godzinie i po piętnastu minutach zrobić print screen konsoli, uprzednio wpisując komendę "status";
42. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej zawodników brakuje. W takiej sytuacji liczone jest 15 min spóźnienia;
43. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z zawodnikiem spoza zgłoszonego składu drużyny (5 zawodników + 1 trener/zawodnik rezerwowy). Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany drużynie przeciwnej oraz administratorowi i koordynatorowi meczu;
44. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy te należy powtórzyć;
45. Jeżeli zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić innym zawodnikiem;
- 45.1. Zmiana zawodnika musi być zasygnalizowana drużynie przeciwnej oraz administratorowi i koordynatorowi meczu, który zatwierdził zmianę zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa;
46. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż 2 rundy, to tylko i wyłącznie od zainteresowanej drużyny zależy, czy chce dokończyć rozgrywkę w 4 osoby;

47. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie;

48. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez organizatora terminie;

48.1. Jeżeli spotkanie zostało przerwane w trakcie trwania jego pierwszej połowy, mecz należy rozpocząć od stanu 0:0 z zachowaniem jedynie wyniku rundy nożowej (wyboru strony);

48.2. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki, wznowienie rozpoczynamy od wyniku pierwszej części spotkania (po zmianie stron);

49. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając koordynatora rozgrywek;

49.1. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę;

50. Obowiązuje kategoryczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów" (patrz sekcja V. NIEUCZCIWA GRA);

51. Każdy z uczestników musi mieć nieskazitelne konto – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach. (patrz sekcja V. NIEUCZCIWA GRA);

51.1. Każda drużyna, która wyśle formularz zgłoszeniowy do kwalifikacji, uznajmy, że każdy członek zgłoszonej drużyny spełnia warunki zawarte w punkcie 52. regulaminu;

51.2. Złamanie punktu 50. regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją drużyny z rozgrywek oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz drużyny przeciwnej;

IV. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

52. Po zakończeniu rozgrywki, obie drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania;

53. Każda drużyna ma obowiązek zadbania o poprawność wyniku umieszczonego w platformie allplay. W przypadku błędu, należy niezwłocznie skontaktować się z administratorem rozgrywek;

54. Jakikolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje koordynator turnieju, w porozumieniu z administratorem serwera oraz kapitanami zainteresowanych drużyn;

V. NIEUCZCIWA GRA

55. Kategorycznie zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z

błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę;

56. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w turnieju;

56.1. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC;

56.2. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegranie meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej;

56.3. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z koordynatorem oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia;

56.4. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu, drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu;

57. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek oraz zwrotu wpisowego;

58. Drużyna, która uważa, że przeciwnicy oszukiwali podczas rozgrywki, ma prawo do zgłoszenia tego faktu maksymalnie w ciągu 30 minut od momentu zakończenia meczu.

58.1. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do wymagania od obu drużyn dostarczenia przynajmniej 2 dem z meczu, które każdy zawodnik ma obowiązek rejestracji;

58.2. Drużyna proszona o wysłanie dem ma godzinę od czasu wpłynięcia zgłoszenia na ich dostarczenie. Linki lub pliki do dem należy przekazać koordynatorowi rozgrywek;

58.3. Jeżeli drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez koordynatora rozgrywek;

58.4. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkower na rzecz drużyny wnioskującej;

59. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo koordynatorowi rozgrywek, ma 60 minut od zakończenia meczu na podanie:

- w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu); - jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji);

60. Gracze lub drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w turnieju

61. W przypadku problemów niezależnych, wynikających z nieprawidłowego

funkcjonowania i odtwarzania dem, koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu;

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

62. Zapisanie drużyny do kwalifikacji online do turnieju, jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych zawodników zgłoszonej drużyny w celach administracyjnych o treści:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez firmę ETMA SP. Z O.O. w niżej wymienionych celach, zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (opubl. t.j. Dz. U. 2016 r. poz. 922). Mam świadomość, że przekazanie danych osobowych firmie ETMA SP. Z O.O. jest dobrowolne i podlega zapisom ustawy o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. 2016 r. poz. 922). Firma ETMA SP. Z O.O. będzie administrować danymi, tj. przechowywać, przetwarzać oraz gdy zajdzie taka potrzeba przekazywać podmiotom wchodzącym w skład firmy ETMA SP. Z O.O. i z nią współpracującym, w szczególności w celu realizacji właściwych akcji lub czynności, ciągłej obsługi klientów oraz informowania o produktach firmy ETMA SP. Z O.O. Firma ETMA SP. Z O.O. deklaruje, że wszelkie informacje będą przechowywane i przetwarzane zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. 2016 r. poz. 922) oraz że nie zostaną sprzedane, wynajęte, ani przekazane osobom trzecim. Zgodnie z ustawą z dnia 18.07.2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. Nr 144, poz.1204 z późn. zm.), wyrażam zgodę na otrzymywanie informacji handlowych o produktach lub usługach firmy ETMA SP. Z O.O. i podmiotów świadczących usługi powiązane z produktami firmy ETMA SP. Z O. O., za pomocą środków komunikacji elektronicznej. Jestem świadomy/a przysługującego mi prawa dostępu do treści przekazanych danych osobowych oraz ich poprawiania i usunięcia.

63. Koordynatorem rozgrywek kwalifikacyjnych jest Piotr Węgrzyn.

64. Jakiegokolwiek pytania związane z kwalifikacjami można kierować za pośrednictwem formularza kontaktowego, dostępnego na stronie www.ggleague.pl w zakładce KONTAKT, lub za pośrednictwem adresu mailowego info@ggleague.pl oraz wiadomości kierowanych za pośrednictwem oficjalnego fanpage'u wydarzenia na portalu Facebook;

65. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w jego dowolnym punkcie;

66. O wszelkich zmianach związanych z regulaminem rozgrywek kwalifikacyjnych, koordynator będzie informował zainteresowane drużyny;

67. Wszelkie prawa do materiałów związanych z turniejem oraz samych kwalifikacji należą do organizatora;

68. Streamowanie meczów kwalifikacyjnych do turnieju może się odbywać tylko i wyłącznie za wcześniejszym powiadomieniem organizatora oraz wydania przez niego zgody;

69. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w regulaminie, będą rozwiązywane tylko i wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z koordynatorem rozgrywek lub organizatorem;

70. W toku przeprowadzania rozgrywek kwalifikacyjnych, administrator jest zobligowany do przedstawienia regulaminu rozgrywek właściwych;
71. Akceptacja niniejszego regulaminu oraz wzięcie udziału w rozgrywkach kwalifikacyjnych i ewentualnie kolejnym etapie rozgrywek, jest równoznaczne z przekazaniem organizatorom praw do wizerunku uczestników, do celów promocyjnych wydarzenia;
72. Organizatorem turnieju jest Galeria Malta.
73. Regulamin został stworzony przez administratora rozgrywek, firmę Good Game League.
74. Reklamacje mogą być zgłaszane przez Uczestników w formie pisemnej na adres administratora: info@ggleague.pl.