

## REGULAMIN TURNIEJU KPT GAME CUP

### Definicje:

Użyte w dalszej części Regulaminu wyrazy i określenia oznaczają:

**KPT** – Kielecki Park Technologiczny

**KPT GAME CUP** – turniej w Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), organizowany przez Kielecki Park Technologiczny w dniach 20-21.01.2018

**Turniej** – wydarzenie KPT GAME CUP

**Organizator** – Kielecki Park Technologiczny

**Uczestnik** – osoba, która zarejestrowała się i zakwalifikowała do uczestnictwa w turnieju

**Odwiedzający** – osoba, która obserwuje turniej z widowni

**Steam** - platforma dystrybucji cyfrowej i zarządzania prawami cyfrowymi, system gry wieloosobowej oraz serwis społecznościowy stworzony przez Valve Corporation.

### §1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzenia turnieju „KPT Game CUP”.
2. Organizatorem turnieju „KPT Game CUP” jest Kielecki Park Technologiczny.
3. Każdy z Uczestników bądź Odwiedzających „KPT Game CUP” zobowiązany jest do zapoznania się z treścią Regulaminu oraz jego przestrzegania.
4. Przystąpienie do uczestnictwa w rozgrywkach bądź też do ich obserwacji oznacza znajomość przez Uczestników i Odwiedzających treści Regulaminu i jego akceptację.
5. Regulamin dostępny jest na stronie **www.kptgamecup.pl** oraz w siedzibie KPT.
6. Wszelkie informacje, w szczególności treści, znaki graficzne oraz zdjęcia, zawarte na stronie **www.kptgamecup.pl** stanowią własność Kieleckiego Parku Technologicznego i ich kopiowanie, powielanie, wykorzystywanie bez pisemnej zgody Organizatora jest niedopuszczalne i stanowi naruszenie prawa.
7. Organizator zastrzega możliwość ewentualnego wprowadzenia zmian w treści Regulaminu.



## §2 Informacje dla odwiedzających i uczestników

1. Na terenie obiektu obowiązują postanowienia niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnicy oraz Odwiedzający zobowiązani są do korzystania z bezpłatnej szatni udostępnionej przez Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wartościowe rzeczy oraz dokumenty pozostawione w szatni.
3. Na terenie całego obiektu KPT obowiązuje całkowity zakaz palenia wyrobów tytoniowych oraz spożywania wyrobów alkoholowych a także używania elektronicznych inhalatorów (tzw. e-papierosy) oraz innych środków wspomagających i odurzających.
4. Sprzedaż biletów dla Odwiedzających odbywa się wyłącznie on-line, za pośrednictwem witryny **www.kptgamecup.pl**. Organizator zastrzega sobie możliwość kontroli biletu wraz z dokumentem zawierającym zdjęcie i datę urodzenia Odwiedzającego przy wstępie na wydarzenie. W przypadku braku biletu lub powyższego dokumentu Odwiedzający nie będzie miał możliwości wejścia na teren wydarzenia.
5. Odwiedzający posiadają możliwość oglądania rozgrywek pomiędzy poszczególnymi Uczestnikami w strefie zawodów, gdzie obraz gry poszczególnych Uczestników przekazywany jest dla Odwiedzających w profesjonalny sposób.
6. Przekazywanie jakichkolwiek informacji Uczestnikom rozgrywek (komunikacja elektroniczna, wizualna, dźwiękowa) mogących wpłynąć na grę Uczestnika, w szczególności poprzez jej ułatwienie, skutkować będzie koniecznością opuszczenia miejsca rozgrywek przez Odwiedzającego przekazującego informację, jak również dyskwalifikacją całej drużyny.
7. Uczestnik bądź Odwiedzający, zachowujący się podczas trwania Wydarzenia w sposób zakłócający turniej, powszechnie uznany za niestosowny bądź naruszający dobra innych współuczestników lub osób odwiedzających, może zostać decyzją Organizatora zobowiązany do opuszczenia miejsca odbywania się Wydarzenia.
8. Uczestnicy i Odwiedzający udzielają nieodpłatnie Organizatorowi nieodwołalnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć ze swoim wizerunkiem bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i nagrań za pośrednictwem dowolnego medium w związku z organizowanym Wydarzeniem, a także w celach zgodnych z prowadzoną przez Organizatora działalnością gospodarczą.
9. Wszelkie materiały sporządzone przez Organizatora w trakcie trwania Wydarzenia stają się wyłączną własnością Organizatora i nie mogą być wykorzystywane bez jego pisemnej zgody.
10. Odwiedzającym może być osoba która ukończyła 13 rok życia, za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. Organizator zastrzega sobie możliwość kontroli pisemnej zgody przy wstępie na wydarzenie. W przypadku jej braku Odwiedzający nie będzie miał możliwości wejścia na teren wydarzenia.



11. Organizator jest uprawniony do weryfikacji tożsamości Uczestnika oraz Odwiedzającego i jego wieku na podstawie dokumentu zawierającego zdjęcie i datę urodzenia. Uczestnik jest zobowiązany do posiadania przy sobie takiego dokumentu podczas wszystkich rozgrywek, w których uczestniczy.

### §3 Zasady ogólne uczestnictwa w turnieju

1. Przystępując do Wydarzenia Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad rozgrywek zawartych w Regulaminie.
2. Osoby niestosujące się do treści Regulaminu zostaną decyzją Organizatora wykluczone z Turnieju.
3. Wszelkie kwestie sporne związane z przebiegiem rozgrywek będą rozstrzygane przez Organizatora bądź osobę wyznaczoną przez Organizatora. Decyzje Organizatora są ostateczne.
4. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do zachowywania zgodnego z zasadami fair play, w szczególności niedopuszczalne jest używanie przez Uczestników słów powszechnie używanych za obelżywe, nieprzyzwoitych gestów, aktów agresji oraz wandalizmu.
5. Wszelkie zachowania zakłócające przebieg gry, w szczególności celowe niszczenie stanowiska gry, przerwanie dopływu zasilania bądź doprowadzenie do przerwania gry, są niedopuszczalne.
6. Uczestnik lub Odwiedzający zakłócający grę, decyzją Organizatora zostanie natychmiastowo pozbawiony możliwości dalszego uczestnictwa w Turnieju bądź jego obserwacji i pociągnięty zostanie do odpowiedzialności finansowej.
7. Przy stanowiskach do gier obowiązuje całkowity zakaz spożywania jakichkolwiek napojów i posiłków poza produktami dostarczonymi przez organizatora.



### §4 Rejestracja uczestnictwa

1. Rejestracja uczestnictwa prowadzona jest tylko on - line, wyłącznie poprzez panel pod adresem **www.kptgamecup.pl**.
2. Rejestracji drużyny i przynależących do niej Uczestników dokonuje kapitan, który decyduje o jej składzie podczas wszystkich rozgrywek Turnieju.
3. Drużyna może zmienić kapitana. Warunkiem skutecznej zmiany kapitana jest jego nominacja przez dotychczasowego, ustępującego kapitana.
4. Do uczestniczenia w Turnieju uprawnione są wyłącznie osoby, które ukończyły **13 rok życia**.
5. Wszyscy uczestnicy, którzy nie ukończyli 18 roku życia są zobowiązani do dostarczenia Organizatorowi pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego (rodzice/opiekun prawny) na udział w Turnieju i odbiór nagród finansowych, oraz na wykorzystanie wizerunku Uczestnika, przez Organizatora.
6. Do uczestniczenia w rozgrywkach uprawnione są wyłącznie osoby posiadający aktywne, niezablokowane (zbanowane) konto Steam.



7. Warunkiem dokonania prawidłowej rejestracji Uczestnika bądź drużyny jest akceptacja postanowień regulaminu. Każdy Uczestnik przed akceptacją jest zobowiązany do zapoznania się z treścią Regulaminu.
8. Każda drużyna przy rejestracji jest zobowiązana do podania swojej nazwy oraz nicków jej członków.
9. Nazwy drużyn oraz nicki Uczestników nie mogą zawierać:
  - treści wulgarnych, nawołujących do nienawiści na tle różnic rasowych, narodowościowych, etnicznych lub wyznaniowych oraz treści powszechnie uznawanych za obelżywe,
  - odnoszenia się do produktów tytoniowych, narkotyków i innych nielegalnych produktów,
  - odnoszenia się do działań nielegalnych na terenie kraju, gdzie odbywa się Liga,
  - reklamy lub strony produktów pornograficznych,
  - reklamy lub strony podmiotów zajmujących się nieuregulowaną działalnością bukmacherską,
  - materiałów objętych prawami autorskimi, znaków handlowych lub innej własności intelektualnej, których użycie może narazić Organizatora na naruszenie praw autorskich, nadużycie lub nieuczciwą konkurencję,
  - treści obraźliwych dla drużyny przeciwnej, poszczególnego Uczestnika lub innej osoby, czy produktu,
  - treści odnoszących się do polityki lub o charakterze politycznym.
10. W przypadku zgłoszenia nazwy, która pozostaje w sprzeczności z powyższymi zasadami bądź pozostaje w sprzeczności z ogólnie przyjętymi normami dobrego zachowania, Organizator zastrzega możliwość zablokowania lub odmowy rejestracji pod taką nazwą drużyny/Uczestnika.
11. Aktywne uczestnictwo w Turnieju jest **bezpłatne**.
12. Koszt biletu dla Odwiedzającego za uczestnictwo w całym wydarzeniu wynosi **20zł brutto**.
13. Każdy Uczestnik zobowiązany jest, na życzenie Organizatora, do udzielenia krótkiego wywiadu i wykonania zdjęcia przed każdą rozgrywką.
14. Uczestnicy, którzy zajęli pierwsze miejsce zobowiązują się do udzielenia krótkiego wywiadu po wygranym Turnieju.



## §5 Przebieg rozgrywek

1. W turnieju biorą udział wyłącznie drużyny pięcioosobowe.
2. Turniej od poziomu ćwierćfinałów w górę odbywa się na serwerach udostępnionych przez Organizatora.
3. Uczestnik jest zobowiązany do posiadania własnego konta Steam. Brak własnego konta Uczestnika uniemożliwia udział w rozgrywkach.
4. Uczestnik jest uprawniony do korzystania wyłącznie ze swojego konta. Uczestnictwo w grze poprzez to samo konto kilku osób skutkuje dyskwalifikacją Uczestnika, do którego konto przynależy.

5. Rozgrywki odbywają się systemem drabinki turniejowej pojedynczej eliminacji. Organizator zastrzega możliwość, w razie takiej konieczności, zmiany systemu rozgrywek w ich trakcie, o czym Uczestnicy zostaną przez Organizatora niezwłocznie powiadomieni.
6. Eliminacje w formie pucharowej odbędą się na przełomie grudnia i stycznia 2017 r. i będą miały formę rozgrywek on-line. Pierwsze pary drużyn wyłonione zostaną przez losowanie przeprowadzone przez Organizatora. Po tym etapie dalej przechodzić będą jedynie drużyny wygrywające swoje mecze.
7. Awans zwycięskiej drużyny do kolejnego etapu odbędzie się na podstawie informacji wraz z replayem z danej rozgrywki przesłanej na adres **kptgamecup@technopark.kielce.pl**.
8. Najlepszych 8 drużyn wyłonionych w eliminacjach zaproszone zostanie do uczestnictwa w ostatnim etapie rozgrywek:
  - Ćwierćfinały w siedzibie organizatora w dniu 20.01.2018 r. dla 8 najlepszych drużyn.
  - Półfinały w siedzibie organizatora w dniach 20-21.01.2018 r. dla 4 najlepszych drużyn.
  - Finał w siedzibie organizatora w dniu 21.01.2018 r. dla 2 najlepszych drużyn.
9. Drabinka turniejowa, aktualizowana na bieżąco, dostępna będzie na stronie **www.kptgamecup.pl**.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości podejmowania własnej decyzji w kwestii rozstawienia/układu poszczególnych drużyn w drabince.
11. W przypadku wystąpienia awarii w prowadzonych rozgrywkach, z przyczyn niezależnych od Organizatora, Organizator zarządzi inny termin rozgrywek lub dokończenie turnieju w formie on - line.
12. Mecze trwają do zakończenia planowanej ilości rozgrywek lub do zarządzenia o zakończeniu turnieju przez Organizatora.
13. Decyzją Organizatora drużyna bądź Uczestnik może ulec dyskwalifikacji w przypadku:
  - nieprzestrzegania Regulaminu Turnieju,
  - naruszenia regulaminu obiektu, w którym odbywają się rozgrywki przez Uczestnika, który jest członkiem danej drużyny, gracza/Uczestnika lub menedżera/kapitana,
  - naruszenia postanowień Regulaminu przez Uczestnika, który jest członkiem danej drużyny, samodzielnym graczem, trenerem, kapitanem lub menedżerem,
  - spożywania w trakcie przebiegu rozgrywek alkoholu lub innych środków odurzających, bądź też uczestnictwa w Lidze pod wpływem ww. środków.
14. Organizator zapewnia dla każdego Uczestnika profesjonalny sprzęt, w skład którego wchodzi: monitor, stacja robocza, klawiatura oraz mysz. Uczestnik korzystający z wymienionego wyżej sprzętu zobowiązany jest do korzystania z niego zgodnie z przeznaczeniem. W przypadku uszkodzenia sprzętu z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, Uczestnik może zostać pociągnięty do odpowiedzialności finansowej.
15. Specyfikacja sprzętu: stacje robocze Z230 Workstation (Intel Xeon E-31246 3,5 GHz; NVIDIA Quadro K420 1024 MB DDR3; 32 GB RAM; 240 GB SSD; 1,8 TB HDD) wraz z monitorami HP Z24i IPS 24 cale.



16. Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z posiadanych przez siebie słuchawek oraz uprawniony do korzystania z własnej podkładki, klawiatury oraz myszy.
17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt wymieniony w punkcie 13 pozostawiony przez Uczestnika bez opieki.
18. Uczestnicy posiadają maksymalnie 15 minut na skonfigurowanie stanowiska według własnych preferencji oraz przygotowanie się do meczu.
19. Uczestnik nie posiada możliwości grania na własnym komputerze lub laptopie, chyba że Organizator zarządził dokończenie turnieju w formie on - line.
20. Szczegółowe zasady rozgrywki znajdują się w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.

## §6 Nagrody

1. Organizator przewiduje dla Uczestników nagrody na zasadach przewidzianych w informacji dotyczących danej gry.
2. Pula nagród Turnieju wynosi 5000 zł brutto.
3. Pula nagród Turnieju podzielona zostanie następująco:
  - Pierwsze miejsce w Turnieju - 3000 zł brutto dla całej drużyny,
  - Drugie miejsce w Turnieju - 1500 zł brutto dla całej drużyny,
  - MVP Turnieju (największa skuteczność liczona od poziomu ćwierćfinałów) - voucher na zakupy o wartości 500 zł brutto dla indywidualnego gracza.
4. Nagroda pieniężna zostanie wypłacona w formie przelewu na rachunek bankowy podany przez Kapitana drużyny, nie później niż w ciągu 10 dni roboczych od daty zakończenia rozgrywek. Wygrana pieniężna zostanie podzielona przez Kapitana, w równych częściach, dla wszystkich członków drużyny. Kapitan poda na piśmie skład drużyny wskazując imię i nazwisko, numer PESEL i miejsce zamieszkania każdego z członków.

## Załączniki do Regulaminu:

Załącznik nr 1 - SZCZEGÓŁOWE ZASADY ROZGRYWEK CS:GO



## Załącznik nr 1 do Regulaminu KPT GAME CUP

# SZCZEGÓŁOWE ZASADY ROZGRYWEK CS:GO

## §1 Pojęcia podstawowe

1. Warunki zwycięstwa - mecz wygrywa drużyna która w regulaminowych 30 rundach pierwsza zdobędzie 16 punktów, w przypadku remisu (15-15) rozegrana zostanie dogrywka składająca się z 6 rund, w trakcie których drużyny zmieniają się stronami po 3 rundach. W dogrywce parametr mp\_startmoney zostanie ustawiony na wartość 10000. Dogrywki trwają tak długo, aż jedna z drużyn wygra 4 rundy w jednej dogrywce. W przypadku braku możliwości wyłonienia zwycięzcy w czasie 200% czasu mapy, o wygranej zadecyduje rzut monetą.
2. Administrator - dedykowany do Turnieju Administrator Serwera.
3. CT - Counter Terrorist, antyterrorysty.
4. T - Terrorist - terroryści.
5. BO1 (Best of one) - tryb rozgrywki w której zwycięzcą jest drużyna, która wygra 1 mecz.
6. BO3 (Best of three) - tryb rozgrywki w której zwycięzcą jest drużyna, która wygra 2 mecze z trzech.
7. BO5 (Best of five) - tryb rozgrywki w której zwycięzcą jest drużyna, która wygra 3 mecze z pięciu.
8. Drużyna - zespół graczy składający się z 5 uczestników.
9. Kapitan drużyny - Użytkownik reprezentujący drużynę.
10. Mapa - przestrzeń w grze na której toczy się rozgrywka.
11. Runda - określony czas podczas meczu w którym każda z drużyn dąży do osiągnięcia celu.
12. Mecz - rozgrywka pomiędzy dwoma drużynami, kończąca się Wygraną jednej z drużyn.
13. Strona - CT lub T.
14. Runda nożowa - dodatkowa Runda odbywająca się na początku Meczu, podczas której jedyną dozwoloną bronią jest nóż. Maksymalny czas trwania rundy nożowej to 5 min. Runda nożowa kończy się wygraną wyłącznie poprzez wyeliminowanie wszystkich graczy przez jedną z drużyn.
15. Banowanie map - eliminacja map, mająca doprowadzić do wyłonienia mapy na której rozgrywany będzie mecz.
16. Sędzia - osoba wyznaczona przez organizatora do nadzorowania przebiegu meczu.



## §2 Zasady ogólne

1. Rozgrywki odbywają się w systemie pucharowym, 5 vs 5.
2. Wszystkie mecze, za wyjątkiem finału odbywają się w trybie B01
3. Rozgrzywka finałowa rozgrywana jest w trybie B05
4. Strony drużyn podczas meczu losowane są przez rzut monetą, dopuszczamy również możliwość rozgrywania rundy nożowej.
5. Decyzje organizatora i Administratorów są ostateczne.

## §3 Gracz i drużyna

1. Drużyna składa się z 5 zawodników, obie drużyny mają obowiązek stawienia się do rozgrywki w pełnym komplecie graczy. Niedopuszczalne jest granie w niepełnym składzie. Brak pełnego składu drużyny równoznaczny jest z oddaniem meczu walkowerem.
2. Gracz zobowiązany jest do zachowania kulturalnego, zgodnego z ogólnie przyjętymi zasadami dobrego zachowania, szanowania zarówno przeciwników jak i wszystkich członków obsługi. Wyjątkowo niesportowe zachowanie może doprowadzić do ukarania uczestnika rozgrywek z dyskwalifikacją włącznie.
3. Obrażanie na tle rasowym, religijnym, wyśmiewanie się z ograniczeń innych uczestników, wszelkie zachowania antyspołeczne skutkują natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika.
4. Dopuszcza się możliwość zmiany zawodnika w drużynie przed rozpoczęciem meczu, nie później jednak niż 15 minut przed startem - w tym terminie nie wymagana jest zgoda kapitana przeciwnej drużyny. W czasie poniżej 15 minut wymagana jest zgoda kapitana drużyny przeciwnej oraz sędziego.
5. Zmiana zawodnika podczas meczu - dopuszcza się zmianę zawodnika podczas rozgrywania meczu (tylko i wyłącznie w uzasadnionych przypadkach tj. nagłe pogorszenie samopoczucia) jednakże zmiana musi zostać zaakceptowana przez kapitana drużyny przeciwnej oraz sędziego.

## §4 Serwer

1. Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z serwera przed pierwszym zabiciem w pierwszej rundzie to runda zostaje zrestartowana, w przypadku wyrzucenia z serwera po pierwszym zabiciu gra musi zostać wstrzymana na początku kolejnej rundy i wznowiona po pojawieniu się gracza.
2. Jeżeli gra zostanie przerwana, np. przez zawieszenie serwera lub chwilowy zanik napięcia elektrycznego podczas pierwszych trzech rund - mecz zostaje zrestartowany do stanu początkowego. W przypadku kiedy przerwa nastąpi w późniejszym terminie - mecz zostaje kontynuowany od stanu sprzed przerwy na podstawie plików kopii zapasowej znajdujących się na serwerze. W przypadku kiedy nie będzie możliwości wczytania plików kopii zapasowej pozostałe rundy zostaną dograne.



3. Drużyna może opuścić serwer tylko i wyłącznie w przypadku kiedy jedna z drużyn spełni warunki zwycięstwa.

## §5 Mapy i wybór map

1. Pula map dostępnych w rozgrywkach:

- de\_cobblestone
- de\_inferno
- de\_train
- de\_nuke
- de\_mirage
- de\_overpass
- de\_cache

2. Mecze BO1 - Best of one

- Obie drużyny odrzucają mapy naprzemiennie do momentu kiedy pozostanie tylko jedna mapa. O wyborze zespołu zaczynającego decyduje rzut monetą lub runda nożowa.

3. Mecze BO5 - Best of five

- Każda drużyna ma prawo wyboru swoich dwóch map, piąta mapa zostaje wybrana poprzez odrzucenie niechcianych. O wyborze zespołu zaczynającego decyduje rzut monetą lub runda nożowa.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia/zmniejszenia ilości map w puli.

## §6 Ustawienia gracza

1. Anty-Cheat

- Podstawowe oprogramowanie weryfikujące to VAC (Valve Anti-Cheat)
- Wykorzystanie oprogramowania wspomagającego grę jest zabronione,
- Wszystkie skrypty, oprócz tych odpowiadających za kupowanie, zmianę broni, nagrywanie dem, podskoku/rzucania granatów (jumpthrow) są zabronione - jeżeli nie jesteś pewien czy możesz używać konkretny skrypt zapytaj administratora serwera przed rozpoczęciem rozgrywki.
- Każda podmiana modeli, tekstur (również za pomocą sterownika karty graficznej, celownika, HUD) jest zabroniona i traktowana będzie jak oszustwo.
- Celowe używanie błędów gry tj. przechodzenie przez ściany, rzucanie granatów pod ścianami, chodzenie po teksturach jest zabronione.
- Zgłoszenia związane z podejrzeniem użycia zabronionego oprogramowania należy zgłosić niezwłocznie sędziemu.



- Decyzja ws. podejrzanego zawodnika zostanie podjęta przez komisję wyłonioną przez Organizatora, decyzja komisji jest ostateczna.
2. Zabronione komendy - zabronione są wszystkie komendy które mogą dać przewagę w grze, a w szczególności te do uruchomienia których potrzebne jest skorzystanie z komendy sv\_cheats.
  3. Jakiegokolwiek formy stosowania oszustw, ułatwień będą surowo karane, włącznie z dyskwalifikacją całego zespołu.

