

Regulamin Uczelnianego Turnieju CS2 2024

§1.

Pojęcia

Zawody – Rozgrywki w Counter Strike 2 odbywający się w listopadzie i grudniu 2024.

RWSS WMII - Rada Wydziałowa Samorządu Studenckiego Wydziału Matematyki i Informatyki UWM w Olsztynie, ul. Słoneczna 54, z siedzibą 10-710 Olsztyn. wmii@russ.uwm.edu.pl

Organizator - Rada Wydziałowa Samorządu Studenckiego Wydziału Matematyki i Informatyki.

Uczestnik – Osoba biorąca czynny udział w Zawodach. Student Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego W Olsztynie.

Regulamin – Niniejszy dokument określający zasady na podstawie, których organizowane są Zawody oraz przebieg całości rozgrywek.

Miejsce Wydarzenia – online oraz na Wydziale Matematyki i Informatyki UWM w Olsztynie.

CS2 – Counter Strike 2.

§2.

Postanowienia ogólne

1. Regulamin ten określa zasady organizacji i uczestnictwa w wydarzeniu pod nazwą “Uczelniany Turniej CS2 2024”.
2. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Uczestników biorących udział w Zawodach oraz przebywających na terenie transmisji w czasie jego trwania.
3. Głównym celem zawodów jest aktywizacja społeczności akademickiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie takich jak studenci i pracownicy akademicki oraz promocja środowiska akademickiego wśród osób obecnych na wydarzeniu.
4. Zawody odbywają się online oraz rozgrywki finałowe na Wydziale Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
5. Termin Wydarzenia 4.11.2024 do 24.12.2024 r.
6. Udział w Zawodach jest bezpłatny.
7. Udział Uczestnika w Zawodach jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu i jego postanowień, w tym oświadczeniami i prawem organizatora oraz Przepisów związanych z ochroną danych osobowych.

§3.

Zasady uczestnictwa

Warunki uczestnictwa w turnieju:

1. Ukończony 18 rok życia oraz umożliwienie weryfikacji tego Organizatorom wydarzenia poprzez okazanie dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
2. Bycie Studentem Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
3. Przeczytanie i zaakceptowanie regulaminu.
4. W zawodach nie mogą brać udziału Organizatorzy Wydarzenia.
5. Dostarczenie wszelkich informacji i dokumentów wymaganych przez Organizatora.
6. Dostosowanie się do terminów realizacji Zawodów narzuconych przez Organizatora.

7. Przestrzeganie wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora.

Zabronione pod karą dyskwalifikacji jest:

1. Używanie języka uznawanego powszechnie za wulgarny, nieprzyzwoity, obraźliwy i niecenzuralny, a także stosowanie gróźb, obelg, pomówień i oszczerstw względem innych lub promowanie albo namawianie do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie trwania wydarzenia. Zabronione jest używanie wulgarnych i obraźliwych pseudonimów oraz avatarów. Uprasza się, aby pseudonimy i awatary wpasowywały się w zasady szeroko pojętej netykiety. Niestosowanie się do tej zasady daje podstawę do ukarania uczestnika bądź/i drużyny.
2. Manipulowanie wynikiem Zawodów, opóźnianie ich lub celowe spowalnianie.
3. Bycie w stanie nietrzeźwości lub pod wpływem innych substancji odurzających lub psychoaktywnych.

§4.

Rejestracja

1. Rejestracja odbywa się przez formularz zgłoszeniowy udostępniony na stronie <https://turniej.web.app/index.html>
2. Kapitan drużyny jest zobowiązany uzupełnić formularz zgłoszeniowy w imieniu drużyny w terminie podanym przez Organizatora.

§5.

Struktura i zasady zawodów

1. Zawody są grupowe, prowadzone w składzie 5 osób z dozwolną jedną (szóstą) osobą rezerwową.
2. Każdy gracz musi posiadać indywidualne konto Steam i posiadać dostęp do gry Counter-Strike 2 oraz konto na platformie challangermode połączone z kontem CS2.
3. Zabronione jest uczestnictwo gracza, który nie został zapisany.
4. Gracz może rozgrywać mecze jedynie na koncie zgłoszonym do turnieju.
5. Niedozwolone jest używanie kont z nałożoną blokadą VAC.
6. Zawodnicy w trakcie meczu muszą używać pseudonimów podanych w formularzu zgłoszeniowym.
7. Struktura zawodów będzie zależna od liczby drużyn i zostanie podjęta przez Organizatora po końcu rejestracji.
8. Komunikacja w trakcie turnieju odbywa się wyłącznie poprzez oficjalny kanał na Discord, na którym uczestnicy muszą być przez cały okres trwania meczu.
9. Data i godzina meczu jest narzucona przez organizatora. Za zgodą obu drużyn możliwa jest zmiana terminu meczu. Każda drużyna raz na edycję ma prawo do zmiany daty spotkania i rozegranie go w dogodnym dla obu drużyn najbliższym możliwym terminie maksymalnie 24 godzin od pierwotnej daty. W szczególnych przypadkach decyduje Organizator (sytuacje losowe).
10. Programy oraz modyfikacje zmieniające oryginalną wersję gry są zakazane.
11. W celu zgody na transmisję meczy przez podmioty inne niż Organizator należy zgłosić chęć do Organizatora drogą mailową. Każdy przypadek i warunki będą rozpatrywane indywidualnie.
12. Używanie wszelkich programów zapewniających przewagę w czasie gry jest zakazane. Wykorzystywanie błędów gry na korzyść własnej drużyny jest zabronione.
13. W przypadku jakichkolwiek problemów w trakcie meczu, które wyniknęły ze strony Organizatora np. crash serwera, Organizator dołoży wszelkich starań, aby spotkanie przywrócić do stanu sprzed awarii. Jeśli nie będzie to możliwe, spotkanie zostanie powtórzone. W przypadku crasha serwera w początkowej fazie spotkania (maksymalnie 4 rundy), mecz zostanie ponowiony.
14. W przypadku utracenia statusu studenta UWM przez Uczestnika w trakcie trwania Turnieju, Uczestnik zobowiązany jest o tym niezwłocznie poinformować Organizatora, zostaje on zdyskwalifikowany, a drużyna może na jego miejsce powołać nową osobę lub grać w niepełnym składzie.

15. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji uczestników w przypadku podejrzenia oszustwa.
16. Organizatorowi przysługuje prawo do przerwania rozgrywki zawodników lub wykluczenia Uczestnika lub całej drużyny w przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu.
17. Każdym protestem zajmie się przedstawiciel Organizatora.
18. Organizator oraz wszystkie upoważnione przez Organizatora osoby mają wyłączne prawo do publikowania informacji odnośnie turnieju.
19. Nagrody przewidziane dla uczestników zostaną przekazane po finale. Każdej drużynie przysługuje 6 nagród tylko w przypadku gdy gracz rezerwowy rozgra co najmniej $\frac{1}{4}$ wszystkich meczy rozegranych przez drużynę. Dodatkowo w przypadku nieodebrania nagród przeprowadzone zostaną plebiscyty, o których decyduje Organizator oraz widzowie wydarzenia.

Struktura:

- I. Struktura Zawodów zostanie udostępniona do wiadomości Uczestników po zakończeniu zapisów.
- II. Faza finałowa odbywać się będzie w siedzibie Wydziału Matematyki i Informatyki UWM w Olsztynie.
- III. Podczas fazy finałowej odbywającej się stacjonarnie na Wydziale Matematyki i Informatyki dozwolone jest używanie własnego sprzętu w postaci:
 - a. Słuchawki,
 - b. Myszka,
 - c. Podkładka,
 - d. Klawiatura.Niedozwolone jest podłączanie zewnętrznych nośników USB oraz innych nośników plików. Zabronione jest wprowadzanie zewnętrznych plików do komputera.
- IV. Każdy gracz zobowiązany jest prowadzić recordy każdego meczu poprzez wpisanie w konsoli komendy *record nazwa pliku*.
- V. W przypadku niepełnego składu, przy wyrażeniu chęci niepełnej drużyny, mecz się odbywa. W przypadku niezgody obowiązuje walkower.
- VI. Organizator zastrzega sobie prawo do każdorazowej weryfikacji tożsamości uczestników gry.

§6.

Oświadczenia uczestnika

1. Zgoda na wykorzystanie wizerunku:
 - a. Zgłaszając się do Zawodów udzielam Organizatorowi nieodwołalnej i nieodpłatnej zgody na wykorzystywanie wizerunku utrwalonego na zdjęciach i nagraniach audio-wizualnych wykonanych w trakcie udziału w wydarzeniu oraz upoważniam Organizatora do wykorzystywania tak utrwalonego wizerunku do swoich celów. Wyrażam ponadto nieodwołalną, nieodpłatną zgodę na wykorzystanie wizerunku na następujących polach eksploatacji:
 - i. W zakresie utrwalania i zwielokrotniania wizerunku – wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy wizerunku, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - ii. W zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których wizerunku utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - iii. W zakresie rozpowszechniania wizerunku w sposób inny niż - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych, a także publiczne udostępnianie wizerunku w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności poprzez zamieszczenie wizerunku na stronie internetowej

Organizatora, a także oficjalnych profilach Organizatora w mediach społecznościowych.

Oświadczam, że wykorzystanie wizerunku zgodnie z niniejszą zgodą nie narusza naszych dóbr osobistych ani innych praw. Ponadto oświadczam, iż nie wnoszę jakichkolwiek zastrzeżeń co do treści, sposobu i formy prezentowanego na zdjęciach i materiałach audio-wizualnych wizerunku. Równocześnie wyrażam zgodę na rozpowszechnienia ww. zdjęć i materiałów audio-wizualnych za pośrednictwem wszelkich mediów/kanałów dystrybucji, w szczególności w telewizjach lokalnych, telewizjach ogólnopolskich, gazetach lokalnych i ogólnopolskich, mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, TikTok), serwisie Youtube oraz na stronach internetowych. Przyjmuję do wiadomości i wyrażam na to zgodę, iż zdjęcia oraz materiały audio-wizualne będą wykorzystane, w szczególności do promocji Zawodów oraz Organizatora lub Wykonawcy.

2. Oświadczam, iż wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami przez Organizatora dla potrzeb związanych z promowaniem Zawodów oraz Organizatora lub Wykonawcy. Oświadczam, że jestem osobą pełnoletnią i w pełni świadomą oraz nieograniczoną w zdolności do czynności prawnych, oraz że zapoznałem się z powyższą treścią i w pełni ją rozumiem i akceptuję.

§7.

Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Zawodów (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Zawodach jak również w celu wydania nagrody) jest Rada Wydziałowa Samorządu Studenckiego Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Zawodów na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo do wglądu do treści swoich danych osobowych oraz żądania ich poprawienia. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwi uczestnictwo w Zawodach lub odebranie nagrody. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika udostępnionych odrębnie Uniwersytetowi.
2. W celu uczestnictwa w Zawodach Uczestnik powierza Organizatorowi i RWSS WMII UWM zgody na przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane”).
3. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Zawodami oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Uczestnika w Zawodach.
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
 - a. Imię i Nazwisko
 - b. Adres e-mail w domenie @student.uwm.edu.pl
5. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło wszystkich osób zapisanych do Zawodów.
6. Organizator będzie przetwarzał dane osobowe przez okres trwania Zawodów i po ich zakończeniu.
7. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych zwykłych

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Radę Wydziałową Samorządu Studenckiego Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie w celu przeprowadzenia Zawodów.

8. Informujemy, że Państwa zgoda może zostać cofnięta w dowolnym momencie przez dostarczenie formularza cofnięcia zgody Organizatorowi poprzez wysłanie go na adres wmii@russ.uwm.edu.pl. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Państwa zgody przed jej wycofaniem.

9. Podpisanie i zaakceptowanie Regulaminu jest równoznaczne z wyrażeniem ww. zgody.

§8.

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie..
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem Zawodów, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
3. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi zarówno w kwestiach uregulowanych jak i nieuregulowanych w Regulaminie.
4. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.