

Regulamin Turniejów Counter-Strike: Global Offensive w ramach III edycji Blu Game Show

Przewidywany czas turniejów:

- Turniej Kwalifikacyjny: od 25 stycznia 2023 r. do 25 marca 2023 r. ;
- Turniej Faza Grupowa: od 4 kwietnia 2023 r. do 13 maja 2023 r. ;
- Turniej Finałowy: od 26 maja 2023 r. do 27 maja 2023 r. ;

SPIS TREŚCI:

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Definicje

1.2. Zasady ogólne

1.3. Warunki uczestnictwa

II. REJESTRACJA DRUŻYNY

2.1. Zgłoszenie drużyny

2.2. Opłata rejestracyjna

III. ROZGRYWKA

3.1. Losowanie drużyn

3.2. Etapy rozgrywek

3.3. Rozgrywka

3.4. Raportowanie wyników

3.5. Nagrody

3.6. Nieuczciwa gra

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 DEFINICJE

1. **Turniej - Counter-Strike: Global Offensive** - w ramach III edycji BluGameShow tą nazwą będzie określony każdy z 3-ech turniejów (kwalifikacyjny, faza grupowa, wielki finał). Termin ten używany jest jednocześnie do każdego z nich. Rozgrywki są o charakterze sportowo - edukacyjnym i w każdym z turniejów, odbywają się w następujący sposób:
 - o Turniej Kwalifikacyjny: od 25 stycznia 2023 r. do 25 marca 2023 r.
- odbywać się będzie w formie meczów online ;
 - o Turniej Faza Grupowa: od 4 kwietnia 2023 r. do 13 maja 2023 r. ;
- odbywać się będzie w formie meczów online ;
 - o Turniej Finałowy: od 26 maja 2023 r. do 27 maja 2023 r. ;
- odbywać się będzie w formie rozgrywek LAN w Bydgoszczy przy ul. Toruńskiej 59, na hali widowiskowo-sportowej Łuczniczka ;
2. **Drużyna** – zespół składający się z min. 5 osób. Członkami Drużyny są również zgłoszeni Zawodnicy rezerwowi oraz trener.
3. **Zawodnik** – Zawodnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest każdy z członków zgłoszonej Drużyny.
4. **Kapitan/Menedżer** – osoba reprezentująca Drużynę oraz podejmująca decyzje w jej imieniu.
5. **Administrator Turnieju** – osoba lub organizacja/przedsiębiorstwo wyznaczone przez Organizatora do przeprowadzenia rozgrywek Turnieju.
6. **Slot** – miejsce uprawniające do udziału w Turnieju.
7. **Ban** – zablokowanie, np. mapy lub zablokowanie Drużyny przed dalszym uczestnictwem w Turnieju.
8. **Pick** – wybór, np. mapy.

1.2. ZASADY OGÓLNE

1. Organizator przewidział 32 sloty turniejowe.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększania lub zmniejszenia ilości slotów w przypadku większego/mniejszego zainteresowania turniejem niż przewidywane.
3. Osoba zgłaszająca drużynę jest zobowiązana do zarządzania slotem. W ramach slotu nie może być zmieniany skład uprzednio zgłoszonej drużyny, bez zgody administratora.
4. Głównym założeniem każdego turnieju jest uzyskanie przez zgłoszone drużyny możliwości wzięcia udziału w kolejnym turnieju.
5. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w kolejnym turnieju, zostaną oficjalnie ogłoszone nie dłużej niż 48 godzin po zakończeniu meczów z danego turnieju. Wyjątkiem są mecze rozegrane poza wyznaczonym terminem za zgodą obu drużyn oraz Administratora Turnieju.
6. Czas, jaki zastrzega sobie Organizator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych Drużyn do kolejnego Etapu, posłuży do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez Zawodników, związanych z tokiem postępowania rozgrywek oraz rozwiązania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania.

7. Udział w kolejnych Turniejach jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej Drużyny.
8. Jeżeli Drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w kolejnym Turnieju ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym Organizatora Turnieju.
9. W przypadku wystąpienia sytuacji opisanej w ust. 8 pkt. 1.2. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części Turnieju Drużyny, która uplasowała się na kolejnym miejscu swojej grupy.
10. Organizator Turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem internetowym poszczególnych Zawodników biorących udział w Turniejach, gdyż problemy te nie występują z winy Organizatora.

1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, które zgłosiły swój udział Organizatorowi Turnieju i dokonały opłaty rejestracyjnej lub rozpoczęły współpracę barterową.
2. Turniej jest przeznaczony dla Drużyn, które posiadają co najmniej 5 graczy, funkcjonują w systemie 5+1 lub 5+2.
3. Obowiązuje system 5+1 oraz 5+2, gdzie Drużyna ma możliwość wprowadzenia jednego lub dwóch Zawodników rezerwowych.
4. Udział w Turnieju wymaga od Zawodników pełnoletności.

II. REJESTRACJA

2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

1. Zapisy na Turniej trwają od 05.12.2022 r. (poniedziałek) do 14.01.2023 r. (sobota) do godziny 16:00 lub do wyczerpania miejsc.
2. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez kontakt mailowy: e-sport@blustreamtv.pl.
3. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu - Załącznik nr 1.
4. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, mogą nie być uwzględniane przez Organizatora. Zgłoszenia otrzymane po wyznaczonym terminie zostaną wpisane na listę rezerwową.
5. Formularz Zgłoszeniowy należy wypełnić i wysłać zgodnie z instrukcjami zawartymi w formularzu
6. W celu poprawnej weryfikacji Drużyny należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym Formularzu Zgłoszeniowym.
7. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy, nazwach drużyn, komunikacji z drużynami i Administratorem Turnieju oraz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy, przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo.
8. Ewentualnych zmian w zgłoszonym składzie Drużyny można dokonać do dnia 15.01.2023 r. do godziny 16:00.

2.2. OPŁATA REJESTRACYJNA

1. Zgłoszenie Drużyny podlega jednorazowej opłacie rejestracyjnej. Opłata za udział w Turnieju kwalifikacyjnym wynosi: 500,00 zł netto za drużynę.
2. W przypadku kwalifikacji do Turnieju Fazy Grupowej, nie ma opłaty rejestracyjnej.
3. W przypadku kwalifikacji do Wielkiego Finału, nie ma opłaty rejestracyjnej.
4. Opłata rejestracyjna jest powiększona o należny podatek VAT (23%), płatna w terminie 7 dni od otrzymania faktury.
5. Niestandardowe terminy płatności faktur należy zgłaszać na etapie rejestracji.
6. W tytule przelewu należy podać numer faktury, której dotyczy płatność.
7. Opłata rejestracyjna pozostaje niezależną kwotą wpisową, która nie podlega zwrotowi.
8. Opłatę rejestracyjną należy uiścić nie później, niż przed upływem 14 stycznia 2023 roku.
9. O poprawnej weryfikacji opłaty będzie decydować data jej zaksięgowania.
10. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia Drużyny do Turnieju w przypadku niedokonania opłaty rejestracyjnej w wyznaczonym przez Organizatora terminie.

III. ROZGRYWKA

3.1. LOSOWANIE DRUŻYN

1. Losowanie drużyn do poszczególnych grup w Turnieju Kwalifikacyjnym odbędzie się w 100% randomowy sposób za pomocą loterii. W ten sposób zostanie wyłonionych 8 grup po 4 zespoły.
2. Każda z drużyn zakwalifikowana do Turnieju Fazy Grupowej zostanie przydzielona do poszczególnych grup Turnieju w 100% randomowy sposób za pomocą loterii. W ten sposób zostanie wyłonione 4 grupy po 4 zespoły.
3. Każda z drużyn zakwalifikowana do Wielkiego Finału zostanie przydzielona do odpowiedniego przeciwnika na podstawie wyniku uzyskanego w grupie. Przykładowo drużyna, która będzie na 1. miejscu w grupie A, zmierzy się z drużyną, która uzyskała 2. miejsce w grupie B. Drużyna która uzyskała 2. miejsce w grupie A, zmierzy się z drużyną która zajęła 1. miejsce w grupie B. W ten sposób zostanie wyłonionych 4 pojedynków.

3.2. ETAPY ROZGRYWEK

1. Blu Game Show III składa się z trzech niezależnych turniejów. Turniej Kwalifikacyjny jak i Turniej Fazy Grupowej rozgrywany będzie online. Wielki finał odbędzie się w formie LAN, podcza konwencji gamingowej.
2. Pierwszy Turniej Kwalifikacyjny składa się z Meczów każdy z każdym w formie online, w dniach od 25 stycznia 2023 r. do 25 marca 2023 r. . Każda z drużyn w grupie zagra po 3 pojedynki na mapie wyłonionej na zasadzie banowania niechcianych map. Dwie pierwsze drużyny w grupie otrzymują kwalifikację do Turnieju Kwalifikacyjnego.

3. Drugi Turniej Fazy Grupowej składa się z Meczów każdy z każdym w formie online, w dniach od 25 marca 2023 r. do 13 maja 2023 r. . Każda z drużyn w grupie zagra po 6 pojedynków na mapie wyłonionej na zasadzie banowania niechcianych map. Każda z drużyn stoczy baraże dwa razy. Dwie pierwsze drużyny w grupie otrzymują kwalifikację do Wielkiego Finału.
4. Wielki Finał odbywać się będzie w formie LAN. Odbędzie się on formie Turnieju Szwajcarskiego. Wyłonione baraże na zasadzie wyników Turnieju Fazy Grupowej, wyłonią ćwierćfinalistów. Mecze będą rozegrane w formule BO3 . Mecze odbędą się 26 maja 2023 r. . Ćwierćfinaliści rozegrają ze sobą Mecze w formule BO5 - 27 maja 2023 r. Następnie zostanie rozegrany mecz o 3 i 4 miejsce w formule BO3 dla przegranych drużyn w ćwierćfinale. Finaliści rozegrają ze sobą mecz w formule BO5.

3.3. ROZGRYWKA

1. Mecze turniejowe będą się odbywać przy pomocy serwerów i oprogramowania dostarczonych przez Administratora Turnieju.
2. Pokoje meczowe będą uzupełniane i obsługiwane przez Administratora Turnieju.
3. Adres IP serwera zostanie podany drużynom najpóźniej 5 minut przed wyznaczonym terminem spotkania przez Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną.
4. Serwery, na których będą rozgrywane mecze, działają w systemie 128 tick rate.
5. Podczas całego okresu trwania Turnieju należy grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez Kapitana Drużyny/Managera.
6. Godzinę i dzień rozgrywania meczów ustala Administrator Turnieju, w oparciu o terminarz spotkań dla danego Turnieju w konsultacji z zawodnikami.
7. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez obie Drużyny.
8. Każda Drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez Administratora Turnieju terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym.
9. Każdy mecz poszczególnych Turniejów emitowany będzie na platformie: www.ppv.blustreamtv.pl , w serwisie YouTube i Twitch.
10. Mecz pomiędzy ustalonymi Drużynami, w porozumieniu z Administratorem Turnieju, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli Drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania.
11. Godziny rozegrania poszczególnych meczów mogą się zmienić wyłącznie za zgodą drużyn w nim uczestniczących.
12. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez Organizatora, Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez Drużyny lub Organizatora i Administratora Turnieju.
13. Pula map podczas trwania Turnieju jest definiowana przez Oficjalną pulę Map Turniejowych Counter Strike: Global Offensive stworzoną przez Valve Corporation aktualną z dniem rozpoczęcia pierwszego meczu turniejowego tj. 25.01.2023 r.
14. Kapitanowie, za pośrednictwem pokoju meczowego (specjalnie utworzony kanał na platformie komunikacyjnej), wybierają mapy poprzez odrzucenie

- niepożądanych lokacji. O Drużynie, która jako pierwsza odrzuca niepożądane lokacje, zadecyduje rzut wirtualną monetą: lewa strona wybiera orzeł/reszka, następnie wygrany w losowaniu wybiera kto pierwszy odrzuca mapę.
15. System odrzucania map w rozgrywkach BO3: ban, ban, pick, pick, ban, ban, random.
 16. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z Drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu (15:15), będzie rozegrana dogrywka MR3 (Drużyna, która zdobędzie 4 rundy w dogrywce wygrywa).
 17. Dogrywka w systemie MR3 składa się z 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę).
 18. Każda z Drużyn na początku dogrywki otrzymuje podstawę pieniężną w wysokości 16 000\$.
 19. O stronie, po której będzie walczyła wybrana Drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu.
 20. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, Drużyny mają prawo do 5 minut przerwy.
 21. 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 10 minut.
 22. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem Administratora Turniej lub osoby przez niego wyznaczonej, Organizatora lub ewentualnie Trenera Drużyny i uprawnionego komentatora.
 23. Każda Drużyna (wskutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu.
 24. 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 na zasadach z ust. 23 pkt. 3.3.
 25. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z Zawodnikiem spoza zgłoszonego składu Drużyny. Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, decyzję nt. akceptacji zmiany Zawodnika podejmuje Administrator Turnieju lub osoba przez niego wyznaczona.
 26. Jeżeli Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić innym Zawodnikiem rezerwowym.
 27. Zmiana Zawodnika musi być zasygnalizowana Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, który zatwierdzi zmianę Zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa.
 28. Jeżeli Drużyna nie posiada Zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż 2 rundy, to tylko i wyłącznie od zainteresowanej Drużyny zależy, czy chce zakończyć rozgrywkę w 4 osoby.
 29. Każdy Zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 48 godzin 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.
 30. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez Administratora Turnieju terminie.
 31. 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).

32. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki, wznowienie rozpoczynamy od wyniku pierwszej części spotkania (po zmianie stron).
33. Wszystkie nieprawidłowości związane z Regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając Administratora Turnieju lub osobę wspierającą administrację Turnieju.
34. 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.
35. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów" (patrz pkt. 3.6 NIEUCZCIWA GRA).
36. Każdy z Zawodników musi mieć nieskazitelną konto – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach: ESL, faceit, esportal.
37. Organizator może podjąć decyzję o umożliwieniu uczestnictwa w Turnieju Zawodnikowi jeżeli zakazy na wymienionych w ust. 37 pkt.3.3 platformach przyznane były dawniej niż 2 lata od momentu zapisu do Turnieju. (patrz pkt. 3.6 NIEUCZCIWA GRA).
38. Złamanie zapisu z ust. 37 pkt. 3.3 Regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją Drużyny z Turnieju oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz Drużyny przeciwnej.

3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

1. Po zakończeniu rozgrywki, obie Drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania.
2. Każda Drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją dostępną dla każdej z Drużyn w pokoju meczowym. Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z Drużyn potwierdzą wcześniej wynik spotkania.
3. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, Administrator Turnieju zastrzega sobie czas do 24h od zakończenia meczu.
4. Jakiegokolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje Administrator Turnieju lub osoba wspierająca administrację w porozumieniu z Kapitanami zainteresowanych Drużyn.
5. Po zaakceptowaniu wyniku (wpisaniu) i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
6. Wpisanie wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

3.5. NAGRODY

1. Każdy zawodnik uczestniczący w rozgrywkach Turnieju Kwalifikacyjnego otrzyma darmową wejściówkę na Blu Game Show III .

2. Drużyny, które zajęły 1. lub 2. miejsce w turnieju kwalifikacyjnym w poszczególnej grupie otrzymują zaproszenie do Turnieju Fazy Grupowej.
3. Drużyny, które zajęły 1. lub 2. miejsce w turnieju kwalifikacyjnym w poszczególnej grupie otrzymują zaproszenie do Wielkiego Finału.
4. Drużyna która zajmie 1. miejsce podczas Wielkiego Finału otrzyma 60 000,00 zł nagrody.
5. Drużyna która zajmie 2. miejsce podczas Wielkiego Finału otrzyma 30 000,00 zł nagrody.
6. Drużyna która zajmie 3. miejsce podczas Wielkiego Finału otrzyma 20 000,00 zł nagrody.
7. Drużyna która zajmie 4. miejsce podczas Wielkiego Finału otrzyma 10 000,00 zł nagrody.
8. Każda drużyna biorąca udział w Wielkim Finale otrzyma nagrody rzeczowe.
9. Pula nagród może zostać zwiększona o dowolną kwotę przez organizatora.

3.6. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategorycznie zabrania się korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę.
2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach Steam. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w Turnieju (z gry Counter Strike: Global Offensive).
3. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy Drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC.
4. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy Drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegranie meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej.
5. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z Administratorem Turnieju oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia.
6. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego Zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu Drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu.
7. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej Drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek.
8. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo Administratorowi Turnieju ma 5 minut od zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania na podanie:
 - a. w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu),
 - b. jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji).
9. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat Zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do wymagania od obu Drużyn dostarczenia dem z meczu, które każdy Zawodnik ma obowiązek rejestracji.

10. Drużyna proszona o wysłanie dem ma 24 godziny od czasu wpłynięcia zgłoszenia na ich dostarczenie. Linki lub pliki do dem należy przekazać Administratorowi Turnieju oraz osobie wspierającej administrację.
11. Jeżeli Drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez Administratora Turnieju.
12. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkower na rzecz Drużyny wnioskującej;
13. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
14. W przypadku problemów niezależnych, wynikających z nieprawidłowego funkcjonowania i odtwarzania dem, Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu.
15. Gracze lub Drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w Turniejach i wydarzeniach organizowanych przez E-sportową Ligę Firmową.
16. Drużynie zdyskwalifikowanej nie przysługuje zwrot opłaty rejestracyjnej.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zapisanie Drużyny do Turnieju Counter-Strike: Global Offensive w ramach III edycji Blu Game Show jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień Regulaminu.
2. Organizatorem Turniejów jest BluStreamTV sp. z o. o. .
3. Administratorem Turniejów jest BluStreamTV sp. z o. o. .
4. Jakiegokolwiek pytania związane z Turniejem można kierować za pośrednictwem wiadomości e-mail pod adres: e-sport@blustreamtv.pl
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w jego dowolnym punkcie.
6. O wszelkich zmianach związanych z Regulaminem rozgrywek Turnieju, Organizator będzie informował Drużyny, których dotyczy zmiana.
7. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w Regulaminie, nie będą brane pod uwagę.
8. Organizator w wyjątkowych sytuacjach spornych zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji sprzecznej z Regulaminem w trosce o ducha zdrowej rywalizacji – fair-play.
9. Wszelkie prawa do materiałów związanych z III edycją Blu Game Show oraz całego należą do Organizatora.
10. Streamowanie meczów turniejowych przez Zawodników Turnieju jest niedozwolone, jednak od tego punktu Organizator przewiduje wyjątki. Należy zgłaszać takie sytuację.
11. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w Regulaminie, będą rozwiązywane wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z Organizatorem. W takich wyjątkowych sytuacjach ostateczną decyzję podejmuje Organizator.