

# REGULAMIN TURNIEJU CS:GO BLU GAME SHOW 2022

Ostatnia zmiana 28.02.2022

## I. Definicje

1. Organizatorem turnieju - BLU GAME SHOW 2022 BYDGOSZCZ jest:
  - a. BluStreamTV Sp. z o.o. w Bydgoszczy, przy ulicy Kijowskiej 44, zarejestrowanym w Sądzie Rejonowym w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000872582, REGON 387649255, NIP 5542989441
2. Uczestnik Turnieju/Uczestnik - drużyna lub zawodnik, którzy biorą udział w rozgrywkach CS:GO BLU GAME SHOW 2022 BYDGOSZCZ. Każdy z zawodników jest uczestnikiem rozgrywek. Uczestnik nie może przynależeć do więcej niż jednej drużyny biorącej udział w rozgrywkach.
3. Turniej/Rozgrywki - CS:GO BLU GAME SHOW 2022 BYDGOSZCZ.
4. Kontakt dla Uczestników - każdy Uczestnik Turnieju może skontaktować się z Administratorami rozgrywek przez kanał Discord przeznaczony tylko dla uczestników rozgrywek.
5. Administratorzy rozgrywek:
  - a. Patryk "PGBMaximus" Gburczyk
  - b. Bartosz "Dark Alibaba" Stelak
6. Drużyna - składa się z 5 graczy składu podstawowego, 2 rezerwowych i trenera
7. Kapitan - Osoba pełnoletnia, decyzyjna, reprezentująca drużynę podczas Turnieju
8. Arena - "SISU ARENA" Bydgoszcz, ul. Toruńska 59
9. Dane kontaktowe Organizatora - BluStreamTV Sp. z o.o. ul. Kijowska 44, 85-703 Bydgoszcz, email: [kontakt@blustreamtv.pl](mailto:kontakt@blustreamtv.pl), tel. 52 522 22 49

## II. Postanowienia ogólne

1. Udział w turnieju jest jednoznaczny z akceptacją regulaminu.
2. Dla drużyn jest przewidzianych 128 slotów turniejowych (liczba slotów może ulec powiększeniu)
3. Turniej i jego regulamin dotyczą rozgrywki w grę sieciową Counter - Strike: Global Offensive.
4. Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie na dowolnym etapie rozgrywek. O każdej zmianie regulaminu Organizator turnieju ma obowiązek poinformować Uczestników poprzez odpowiedni komunikat na stronie: [www.esport.blustreamtv.pl](http://www.esport.blustreamtv.pl) Warunkiem udziału w Turnieju jest wyrażenie zgody przez Uczestnika (a jeśli Uczestnik jest osobą Młodoczną, wyrażenie zgody w imieniu tego gracza przez jego

- rodzica lub opiekuna prawnego) na przestrzeganie przez cały czas trwania Turnieju warunków niniejszego Regulaminu, którego nieznanie nie zwalnia z odpowiedzialności i obowiązku jego przestrzegania.
5. W wyniku rozgrywek eliminacyjnych, ze wszystkich zgłoszonych drużyn zostaną wyłonione 4 najlepsze drużyny, które otrzymają zaproszenie do rywalizacji stacjonarnej w Bydgoskiej SISU ARENIE, w której zostaną rozegrane półfinały, mecz o trzecie miejsce oraz finał.
  6. Eliminacje będą rozgrywane za pośrednictwem platformy FACEIT.
  7. Wszelkie kwestie nieujęte w regulaminie rozstrzygają Administratorzy rozgrywek w porozumieniu z Organizatorem.
  8. Mecze stacjonarne będą odbywać się na komputerach dostarczonych przez Organizatorów. Zawodnicy mogą używać swoich klawiatur i myszek. Za uszkodzenia sprzętu dostarczonego przez organizatorów pełną odpowiedzialność ponosi Uczestnik.
  9. Zawodnicy mają obowiązek używania słuchawek
  10. Jeśli Zawodnik posiada własny plik konfiguracyjny, który chciałby użyć podczas finałów, musi on przejść wcześniejszą weryfikację na zasadach określonych przez Administratorów rozgrywek.
  11. Zawartość protestów, etykiet wsparcia, dyskusji lub jakichkolwiek innych korespondencji z Organizatorami oraz Administratorami rozgrywek jest uznawana za ściśle poufną. Publikacja takich materiałów bez pisemnej zgody Organizatorów jest zabroniona.
  12. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do kulturalnego zachowania oraz odnoszenia się z szacunkiem do osób biorących udział w turnieju.
  13. Poprzez udział w turnieju, wszyscy uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich wizerunku w materiałach zdjęciowych, video lub audio w celach promocyjnych
  14. Wszelkie prawa do transmisji Turnieju przysługują wyłącznie Organizatorowi. Organizator ma prawo do przekazania praw do transmisji osobom trzecim. Uczestnicy nie mogą odmówić transmisji spotkań, ani wybrać sposobu w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja. Podczas transmisji nie będzie możliwości komentowania.
  15. Kanałem komunikacji między zawodnikami a Administratorami podczas fazy eliminacyjnej będzie dedykowany serwer Discord. Podczas fazy finałowej będzie to lokalny serwer TeamSpeak.
  16. Zawodnicy biorący udział w Turnieju, wyrażają zgodę na użycie ich wizerunków w celach promocyjnych i podsumowaniu wydarzenia.
  17. Pula nagród wynosi 25 tys zł
    - 1 miejsce - 10000zł dla drużyny
    - 2 miejsce - 8000zł dla drużyny
    - 3 miejsce - 5000zł dla drużyny
    - 4 miejsce - 2000zł dla drużyny
  18. Sponsorem nagród jest BluStreamTV

### III. Uczestnictwo

1. Uczestnikiem turnieju może być każda osoba fizyczna, która:
  - a. Posiada pełną zdolność do czynności prawnych, a w przeciwnym wypadku działa za wiedzą i zgodą rodzica lub opiekuna prawnego,
  - b. Zapoznała się z treścią niniejszego Regulaminu i zaakceptowała go,
  - c. Nie jest pracownikiem firmy sponsorującej, podmiotu powiązanego, ich wykonawcą, dostawcą usług lub profesjonalnym doradcą, jak również nie jest członkiem ich najbliższych rodzin lub gospodarstw domowych,
  - d. Ukończyła osiemnasty rok życia lub w przypadku nieukończenia posiada zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Turnieju, jednakże każdy uczestnik powinien mieć ukończony co najmniej 13 rok życia. Organizator zastrzega sobie prawo do poproszenia o wypełniony dokument "oświadczenie rodziców/opiekunów prawnych" na udział w powyższym turnieju - wzór oświadczenia stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
2. Drużyna składa się z 5 zawodników składu podstawowego, maks. 2 rezerwowych oraz trenera.
3. Trener i rezerwowi nie są warunkiem koniecznym do wzięcia udziału w turnieju.
4. Drużynę do uczestnictwa w turnieju zgłasza kapitan w dniach od 01.03.2022 do 29.04.2022
5. Zgłoszenie drużyny odbywa się wyłącznie za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego, znajdującego się na stronie [esport.blustreamtv.pl](http://esport.blustreamtv.pl)
6. Kapitan podaje w formularzu zgłoszeniowym następujące dane: Nazwa drużyny, skrócona nazwa drużyny (TAG), imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, linki do profili faceit zawodników.
7. Aby dołączyć do Turnieju, obowiązkowe jest uiszczenie opłaty wpisowej przez kapitana zespołu, za pośrednictwem strony [www.esport.blustreamtv.pl](http://www.esport.blustreamtv.pl) Po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego i kliknięciu przycisku wysyłającego formularz, użytkownik zostanie przeniesiony na stronę bramki płatności, skąd uiszczyć drogą cyfrową wspomnianą wcześniej opłatę wpisową. Opłata wpisowa nie podlega zwrotowi.
8. Kwota zależna jest od daty rejestracji.
  - a. 25.03 – 10.04 – wpisowe First Minute 125 zł / drużyna
  - b. 11.04 – 24.04 – wpisowe 150 zł / drużyna
  - c. 25.04 – 6.05 – wpisowe Last Minute 200 zł /drużyna

Podane wyżej kwoty są kwotami za całą drużynę.

9. Administratorzy rozgrywek weryfikują zgłoszenie a następnie, dodają kapitana do znajomych na FACEIT. Po zaakceptowaniu zaproszenia, Administrator rozgrywek zaprasza kapitana do turnieju.
10. Drużyna powinna zaakceptować zaproszenie najpóźniej na dzień przed planowanym rozpoczęciem eliminacji.
11. Każdy użytkownik jest zobowiązany do używania klienta Faceit Anti-Cheat.

#### IV. Rozgrywka

1. Tryb rozgrywki to 5v5
2. Mecze w fazie eliminacji rozgrywane są w formacie best of 1 (BO1) na serwerach i drabince na stronie FACEIT
3. Mecze półfinałowe, mecz o trzecie miejsce oraz finał rozgrywane są w formacie best of 3 (BO3) na serwerze lokalnym.
4. W trakcie finałów stacjonarnych, drużyna ma 60 minut na podłączenie się, rozgrzewkę oraz draft. Pomiędzy rozgrywanymi mapami jest 30 minut przerwy. Jeśli drużyna nie stawi się na rozgrywkę w wyznaczonym czasie, zostanie zdyskwalifikowana. Tym samym drużyna przeciwna osiąga zwycięstwo.
5. Jeśli zespół nie może wystawić 5 graczy, przyjmuje się, że nie stawił się na spotkanie.
6. Podczas fazy eliminacji, w przypadku nie dołączenia do meczu przez problemy techniczne, Administratorzy dopuszczają jednorazowy restart lobby po zgłoszeniu problemu.
7. Pula map:
  - de\_overpass
  - de\_inferno
  - de\_dust2
  - de\_nuke
  - de\_mirage
  - de\_ancient
  - de\_vertigo
8. Wybór map w fazie eliminacji odbywa się za pośrednictwem platformy faceit, w systemie odrzucania. Drużyny naprzemiennie wybierają mapy do odrzucenia, aż zostanie tylko jedna. W fazie finałowej wybieranie map wygląda następująco: Team 1 Ban, Team 2 Ban, Team 1 Pick, Team 2 Pick, Team 1 Ban, Team 2 Ban, ostatnia mapa w puli zostaje mapą decydującą. Drużynę, która odrzuca jako pierwsza wyłania Administrator, w sposób odpowiadający kapitanom obu drużyn.
9. Runda nożowa - występuje w fazie eliminacji przed każdym meczem oraz w fazie finałowej na mapie decydującej. Zwycięska drużyna wybiera stronę po której chce zacząć.
10. Każda z drużyn ma możliwość użycia pauzy która trwa 210 sekund.
11. Każdy z graczy zobowiązany jest do nagrywania dema własnej gry za pośrednictwem komendy "record <nazwa\_dema>", przechowywania go 7 dni na dysku komputera oraz udostępnienie go administracji na ich prośbę. Brak nagranych dema może skutkować dyskwalifikacją.
12. W przypadku remisu po rozegraniu 30 rund, w celu wyłonienia zwycięzcy nakazuje się rozegranie dogrywki. Dogrywka składa się z 6 rund (2 połowy po 3 rundy).
13. Drużyny podczas spotkania mają możliwość użycia funkcji 'pause' na czas nie dłuższy niż 5 minut

## V. Kwestie zabronione, które grożą dyskwalifikacją

1. Nie można używać wszelkich błędów gry tj. bugi, txt, itp.
2. Zabrania się ghostowania (podglądania zawodników drużyny przeciwnej na stream'ie meczu), patrzenia na monitory przeciwników oraz każdej innej praktyki podglądania.
3. Zakaz używania czatu ogólnego do wyzywania, irytowania czy trollowania przeciwników.
4. Używanie niedozwolonego oprogramowania zewnętrznego oraz cheatów (wh, aim, itd.).
5. Zawodnik nie może mieć aktywnej blokady VAC (dowolna gra)
6. Nazwa drużyny lub nick zawodnika nie może być obraźliwy, ani naruszać dóbr firm i osób trzecich.
7. Udostępnienie linku turniejowego osobom trzecim, które nie dokonały rejestracji za pośrednictwem strony [www.esport.blustreamtv.pl](http://www.esport.blustreamtv.pl) jest surowo zabronione. Dotyczy to również dostępu do serwera Discord.
8. Zabrania się ataków DDoS skierowanych w stronę drużyny przeciwnej.
9. Zakazane jest ingerowanie w pliki gry/steam.
10. Zabrania się zmiany nicku konta faceit podczas trwania eliminacji.
11. Przechodzenie przez ściany, podłogi, dachy oraz "chodzenie po niebie" i "pływanie po mapie" jest zabronione.
12. Chodzenie po pixelach jest zabronione
13. Organizator zastrzega sobie możliwość upublicznienia informacji o dyskwalifikacji drużyny oraz powodu jej nałożenia.
14. Decyzje o dyskwalifikacji podejmowane są przez Organizatora rozgrywek zgodnie z Regulaminem, uczciwą rywalizacją, współzawodnictwem i będą opierały się na obiektywnej ocenie Organizatora oraz Administratorów w celu podjęcia decyzji.
15. Organizator nie jest odpowiedzialny za jakiegokolwiek poniesione przez osobę fizyczną, zawodnika, organizację, towarzystwo, związek albo inne podmioty szkody, powstałe lub mogące powstać z powodu jakiegokolwiek decyzji, podjętej na mocy Regulaminu lub w związku z czynnością wynikającą z obowiązku prowadzenia zawodów oraz ich kontroli.
16. Obowiązuje odpowiedzialność zbiorowa - jeśli jeden z zawodników drużyny naruszy regulamin, zdyskwalifikowana zostanie cała drużyna.
17. Wszelkie wątpliwości należy zgłaszać Administratorom nadzorującym rozgrywki

## VI. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące turnieju mogą być zgłaszane w czasie trwania turnieju i w ciągu 7 dni po jego zakończeniu (decyduje data wpływu reklamacji do Organizatora). Reklamacja powinna zostać złożona w formie pisemnej na adres Organizatora.

2. Każda reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, adres Uczestnika, pseudonim wykorzystywany w trakcie turnieju, opis i powód reklamacji, treść roszczenia reklamacyjnego oraz własnoręczny podpis reklamującego
3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie do 14 dni roboczych od dnia ich otrzymania przez Organizatora

## VII. Zakaz przesyłania treści bezprawnych

Niedozwolone jest publikowanie, dostarczanie przez Uczestnika w ramach udziału w turnieju treści o charakterze bezprawnym, stanowiących naruszenie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa lub dobrych obyczajów, w szczególności:

- a. obscenicznych lub wulgarnych
- b. nawołujących do nienawiści, w szczególności ze względu na rasę, płeć, narodowość, przynależność państwową, orientację seksualną
- c. obrażających uczucia religijne lub bezwyznaniowość
- d. propagujących ideologie totalitarne, w szczególności narodowego socjalizmu lub komunizmu, oraz kwestionujących fakty historyczne
- e. naruszających lub mogących naruszyć prawa innych osób, w tym Organizatora, a w szczególności tajemnicę przedsiębiorstwa, prawa własności przemysłowej, prawa autorskie, prawa do wizerunku lub inne dobra osobiste innych osób w tym Organizatora i innych Uczestników
- f. naruszających lub mogących naruszyć prawa do oznaczeń geograficznych, znaków towarowych, oznaczeń przedsiębiorstwa, prawa do firmy lub jakichkolwiek innych chronionych oznaczeń pochodzenia towarów i usług
- g. promujących zachęcających lub instruujących w zakresie działań przestępczych
- h. spreparowanych w sposób mogący stanowić zagrożenie dla prawidłowego funkcjonowania systemu informatycznego Organizatora lub innych Uczestników

## VIII. Dane Osobowe

Administratorem danych osobowych finalistów jest Organizator. Dane przetwarzane są w celu zorganizowania i przeprowadzenia turnieju, wyjaśnienia okoliczności ewentualnego naruszenia postanowień Regulaminu lub obowiązujących przepisów prawa, rozliczeń pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem oraz rozpatrywania reklamacji. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w turnieju i świadczenia innych usług przez Organizatora wskazanych w Regulaminie. Osobie, której dane dotyczą przysługują następujące uprawnienia:

- a. dostępu do przetwarzanych danych, sprostowania danych, które są nieprawidłowe lub uzupełnienia niekompletnych danych
- b. cofnięcia zgody na przetwarzanie (o ile zgoda stanowi podstawę przetwarzania danych), przy czym przetwarzanie danych będzie legalne do

czasu wycofania zgody, a cofnięcie zgody powoduje brak możliwości dalszego udziału w Turnieju

- c. żądania ograniczenia przetwarzania danych w przypadkach określonych w przepisach prawa
- d. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych w ramach realizacji prawnie usprawiedliwionego interesu administratora danych
- e. przeniesienia danych do innego administratora danych
- f. wniesienia skargi dotyczącej przetwarzania danych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Organizatorem, korzystając ze wskazanych wyżej danych kontaktowych.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania przez Uczestnika nieprawdziwych lub błędnych danych, jeśli mimo dołożenia przez Organizatora należytej staranności nie będzie na skutek tego możliwe nawiązanie kontaktu z Uczestnikiem.