

Regulamin turnieju MZSPlay w Minecraft (UHC) dla uczniów szkół podstawowych

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Organizatorem Turnieju MZSPlay Junior jest Michalicki Zespół Szkół Ponadpodstawowych im. ks. Bronisława Markiewicza w Miejscu Piastowym. Turniej organizowany jest dla uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych.
- 1.2. Niniejszy oficjalny regulamin Wydarzenia MZSPlay Junior (zwany dalej „regulaminem”) obejmuje wszystkie zasady turnieju MZSPlay Junior (zwanego dalej „turniejem” lub „wydarzeniem”). Warunkiem udziału w wydarzeniu jest prawidłowa rejestracja w serwisie prowadzonym przez organizatora wydarzenia prowadzonym za pośrednictwem strony internetowej mzsplay.pl.
- 1.3. Niniejszy Regulamin został opracowany w celu zapewnienia atmosfery uczciwej rywalizacji podczas rozgrywki w Minecraft w trakcie wydarzenia, a także propagowania żywego współzawodnictwa i zapewnienia rozgrywek, które będą uczciwe, przyjemne i wolne od zdefiniowanych poniżej zachowań niesportowych.
- 1.4. Odpowiedzialność za egzekwowanie przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu wobec wszystkich graczy – uczestników wydarzenia spoczywa przede wszystkim na administratorze wydarzenia.
- 1.5. Organizator może zastosować wobec uczestników wydarzenia kary za naruszenie postanowień regulaminu w sposób ukarania ich ostrzeżeniem (1/2).
- 1.6. Jeżeli drużyna zostanie ukarana dwoma ostrzeżeniami, automatycznie zostaje zdyskwalifikowana z udziału w Turnieju MZSPlay Junior.
- 1.7. Organizator wydarzenia może w stosownym czasie, jednak nie później niż na 24 godziny przed rozpoczęciem wydarzenia aktualizować, poprawiać, zmieniać lub modyfikować niniejszy regulamin. Wzięcie udziału w wydarzeniu po wprowadzeniu jakichkolwiek aktualizacji, poprawek, zmian czy modyfikacji niniejszego regulaminu będzie tożsame z wyrażeniem przez gracza zgody na przestrzeganie postanowień regulaminu w zaktualizowanej, poprawionej, zmienionej bądź zmodyfikowanej postaci. Informacje o zmianach wprowadzonych do regulaminu będą przedstawiane uczestnikom wydarzenia za pośrednictwem serwisu organizatora wydarzenia lub serwisu Discord poprzez stosowną notyfikację.
- 1.8. W wyjątkowych sytuacjach, jeżeli wystąpi problem ze skompletowaniem składu istnieje możliwość uzupełnienia drużyny osobą z klas młodszych. Prosimy o poinformowanie o tym fakcie przy pomocy dostępnych kanałów komunikacyjnych wskazanych na stronie mzsplay.pl.

§2. CHARAKTER I ZASADY ROZGRYWEK

- 2.1. Turniej prowadzony jest na terytorium powiatu krośnieńskiego i okolic.
- 2.2. Za pośrednictwem serwera Discord oraz serwisu mzsplay.pl organizator umieszczał będzie wszelkie niezbędne informacje dotyczące rozgrywek, takie jak regulamin, harmonogram, informacje bieżące oraz medialne.
- 2.3. Gracze w ramach jednej drużyny muszą być uczniami tej samej szkoły. Absolwenci danych szkół nie mogą wziąć udziału w turnieju MZSPlay Junior.
- 2.4. Każda drużyna, aby móc wziąć udział w 2 etapie, o którym mowa w ustępie 3.1, musi zjawić się z opiekunem (osobą dorosłą, która weźmie pełną odpowiedzialność za swoich podopiecznych). Na miejscu sprawdzone zostaną dowody tożsamości, w celu zweryfikowania każdego gracza.

§3. INFORMACJE O ROZGRYWKACH

- 3.1. Rozgrywki turnieju MZSPlay Junior będą prowadzone w 2 etapach:
 - online (faza eliminacyjna),
 - rozgrywki stacjonarne w Michalickim Zespole Szkół Ponadpodstawowych
- 3.2. Rozgrywki będą się odbywały w trybie UHC.
 - a) Standardowy UHC na serwerach Minecraft to tryb gry PvP, w którym gracze (w drużynach) zostają rozrzućeni po świecie, zbierają surowce i walczą między sobą bez naturalnej regeneracji zdrowia, aż zostanie tylko jeden gracz lub drużyna.
- 3.3. Faza eliminacyjna turnieju MZSPlay Junior odbędzie się według harmonogramu opublikowanego po zakończeniu zapisów.
- 3.4. W ramach eliminacji rozegrane zostaną trzy mecze w trybie UHC, w których udział wezmą jednocześnie wszyscy zapisani uczestnicy (drużyny).
- 3.5. Do finału przechodzą drużyny wyłonione w ramach etapu eliminacji.
- 3.6. Wyniki oraz podsumowanie pojawią się po przeliczeniu punktów po eliminacjach.
- 3.7. W trakcie rozgrywek niedopuszczalna jest wymiana zawodników. Wyłącznie gracze zgłoszeni przez formularz za pośrednictwem strony MZSPlay mogą wziąć udział.
- 3.8. W przypadku nieobecności jednego z graczy dopuszczalne jest kontynuowanie rozgrywki w zespole 3 osobowym.

- 3.9. Jeżeli w trakcie rozgrywki wystąpią problemy techniczne, należy bezzwłocznie zgłosić je za pomocą serwera Discord. Przypadki takie będą rozpatrywane indywidualnie przez organizatora.
- 3.10. Zabrania się stosowania wszelkiego rodzaju oprogramowania wspomagającego umiejętności graczy (tzw. cheat-ów). W wypadku wykrycia takiego oprogramowania u uczestnika zostaje on zdyskwalifikowany wraz z całą swoją drużyną.
- 3.11. Zabrania się wykorzystywania bugów/błędów w grze w celu uzyskania przewagi nad przeciwnikami.
- 3.12. Niedopuszczalna jest współpraca pomiędzy drużynami (tzw. teamming).
- 3.13. Finał turnieju MZSPlay odbędzie się w Michalickim Zespole Szkół Ponadpodstawowych w Miejscu Piastowym (ul. Ks. Bronisława Markiewicza 25B).
- 3.14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza rozgrywek. Organizator wydarzenia, z uwagi na wystąpienie szczególnych okoliczności, których wystąpienia nie można było przewidzieć, może dokonać zmian w terminarzu rozgrywek na godzinę przed rozpoczęciem danego etapu wydarzenia, o którym mowa w postanowieniach poprzedzających.
- 3.15. Do udziału w turnieju MZSPlay wymagane od uczestnika jest posiadanie gry Minecraft w wersji Premium (Oficjalna wersja gry).
- 3.16. Podczas rozgrywek finałowych dopuszczalny jest własny texture pack, który nie może zawierać ułatwień rozgrywkowych tj. X-RAY. Każdy texture pack podczas finałów musi zostać dopuszczony przez administratora i wymagane jest wcześniejsze zgłoszenie przed meczem.
- 3.17. Rozgrywki będą odbywały się na wersji 1.28.8. Dopuszczalne przez zawodników jest używanie innych klientów (np. Lunar Client, Blazing Pack itp.), z wyjątkiem „cheat-klientów”

§4. UCZESTNICZY

- 4.1. Każdy uczestnik musi na każdym etapie turnieju spełniać warunki uczestnictwa określone w Regulaminie.
- 4.2. Nicki uczestników nie mogą być wulgarne ani/oraz obraźliwe dla żadnej grupy społecznej.
- 4.3. Nazwa drużyny oraz logo nie mogą być obraźliwe oraz dyskryminujące.
- 4.4. Organizatorzy przewidują możliwość zmiany nazwy gracza na jego wniosek, jednakże nie przewidują możliwości zmiany konta za pomocą którego uczestnik zgłosił się do turnieju.
- 4.5. W przypadku wystąpienia okoliczności o których mowa w ustępie 4.3 – uczestnik może zostać wezwany przez organizatora do zmiany nazwy uczestnika w terminie 24 godzin od zgłoszenia pod rygorem wykluczenia uczestnika z dalszego udziału w turnieju.
- 4.6. Administracja będzie kontaktowała się z uczestnikami za pomocą platformy Discord lub przez wiadomość SMS (z kapitanami drużyn).
- 4.7. Nazwa wykorzystywana przez uczestnika wydarzenia nie może naśladować innego gracza, streamera, celebryty, urzędnika państwowego, pracownika organizatora wydarzenia ani żadnej innej osoby lub podmiotu.

§5. ZASADY RYWALIZACJI

- 5.1. Uczestnicy turnieju zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez organizatora w szczególności, uczestnik turnieju zobowiązany jest odnosić się z szacunkiem do pozostałych graczy, administratorów wydarzenia i widzów.
- 5.2. Zabrania się uczestnikom wydarzenia stosowania gróźb lub zachowywania się w sposób pozbawiony szacunku, znieważania innych, używania obraźliwego słownictwa, opuszczania trwającej rozgrywki, sabotowania gry, spamowania, manipulacji innymi, wyłudzenia bądź jakichkolwiek zabronionych prawem działań.
- 5.3. Wszelkie przypadki naruszenia postanowień niniejszego regulaminu mogą być podstawą do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec uczestnika, niezależnie od tego, czy naruszenie to było celowe.
- 5.4. W sytuacji nieuregulowanej w regulaminie organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu.

5.5. Jeżeli istnieje podejrzenie oszustwa ze strony przeciwnika należy zgłosić zaistniały fakt wraz z dowodami oszustwa (np. zrzut ekranu) do administratora wydarzenia nie później niż przed ogłoszeniem wyników.

5.6. Organizator zobowiązany jest wydać decyzję rozstrzygającą na podstawie zgromadzonych dowodów zgłoszonych przez uczestnika w terminie do 24 (dwadzieścia cztery) godzin od chwili zgłoszenia o którym mowa w niniejszym ustępie. Decyzją rozstrzygającą o której mowa w niniejszym ustępie zostanie opublikowana za pośrednictwem serwisu Discord. Zgłoszenia należy przysyłać na kanał 「60」 zgłoszenia na serwerze Discord, bądź przez niezwłoczną wiadomość do organizatora.

5.7. Każdy z uczestników w każdym momencie dowolnego meczu powinien grać zgodnie z zasadami gry i w zgodzie z niniejszym regulaminem. Jakiegokolwiek formy nieczystych zagrań są zabronione przez niniejszy regulamin, a ich wykorzystywanie może skutkować podjęciem wobec gracza kroków dyscyplinarnych.

§6. ROZGRYWKI MECZOWE

Zasady rozgrywek zostaną dodane po zakończeniu zapisów!

§7. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

7.1. Uczestnik turnieju wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu przeprowadzenia rekrutacji elektronicznej, planowania rozgrywek oraz publikacji wyników.

7.2. Przetwarzanie danych wskazanych w niniejszym rozdziale będzie przebiegało zgodnie z postanowieniami polityki prywatności.

7.3. Organizator wydarzenia zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku graczy w postaci zdjęć z drugiego etapu wydarzenia w celu dalszego promowania rozgrywek.

§8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

8.1. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma organizator.

8.2. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego publikacji przez organizatora.

8.3. Rozgrywki rozgrywane będą zgodnie z czasem lokalnym dla Polski według danego okresu roku.

8.4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu rozgrywek, jeżeli wyniknęły one z przyczyn losowych (np. utrata połączenia internetowego) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

8.5. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z popełnionego wykroczenia!