

# Regulamin turnieju Minecraft RTX Bed Wars

## 1. Informacje ogólne.

- 1.1. Organizatorem turnieju **Minecraft RTX Bed Wars** (zwanymi dalej łącznie „**Turniejem**”) jest Fantasyexpo Sp. z o.o., z siedzibą we Wrocławiu, Plac św. Macieja 21/2a, 50-244 Wrocław, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000496522, posiadająca numer: NIP: 8971796193, REGON: 022340859 (zwany dalej: „**Organizatorem**”).
- 1.2. Poprzez udział w rozgrywkach uczestnicy akceptują niniejszy regulamin.
- 1.3. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany treści Regulaminu do momentu rozpoczęcia Rozgrywek oraz w ich trakcie. Zmiana Regulaminu może nastąpić z ważnych przyczyn, jak w szczególności: zmiana przepisów prawa lub ich wykładni przez władze publiczne, nałożenie na Organizatora przez organy władzy publicznej określonych obowiązków, mających bezpośredni wpływ na treść Regulaminu, zmiana zakresu świadczonych usług, przeciwdziałanie nadużyciom, usprawnienie świadczenia usług. Zmiany Regulaminu będą wchodzić w życie z dniem ich opublikowania na stronie internetowej pod adresem URL: [ewronroyal.pl](http://ewronroyal.pl) Organizator poinformuje Uczestników o zmianach Regulaminu poprzez odpowiedni komunikat na ww. stronie internetowej oraz oficjalnym kanale Discord. Uczestnicy są zobowiązani do bieżącego monitorowania zmian Regulaminu opublikowanego pod ww. adresem. Dalsze uczestnictwo w Rozgrywkach po dokonaniu zmian w Regulaminie uważa się za akceptację zmienionych zapisów Regulaminu.
- 1.4. Kwestie nieopisane w niniejszym Regulaminie rozstrzygane będą na bieżąco przez Organizatora lub przez koordynatora wyznaczonego przez Organizatora.
- 1.5. Organizator zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów tylko w oparciu o obowiązujące przepisy prawa, w celu zachowania zasad fair play.
- 1.6. W spornych sytuacjach dotyczących przebiegu Rozgrywek rozstrzygająca będzie decyzja koordynatora.
- 1.7. Wszelkie reklamacje związane ze świadczeniem przez Organizatora usług na podstawie niniejszego Regulaminu mogą być przesyłane na adresy poczty elektronicznej: [minecraftrtx@int.pl](mailto:minecraftrtx@int.pl) Reklamacje będą rozpatrywane według kolejności ich wpływu, nie później jednak niż w terminie do 14 dni od ich otrzymania przez Organizatora. Reklamacje rozpatrywane są na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz postanowień Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać dane kontaktowe Uczestnika i opis problemu. Niezwłocznie po rozpatrzeniu reklamacji Organizator poinformuje osobę wnoszącą reklamację o sposobie jej rozstrzygnięcia. Informacja zostanie przesłana na adres poczty elektronicznej Uczestnika.
- 1.8. W celu uniknięcia wątpliwości Rozgrywki będą rozgrywane zgodnie z czasem lokalnym dla Polski według danego okresu roku (CEST).

- 1.9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu Rozgrywek jeżeli wyniknęły z przyczyn losowych (np. utrata połączenia internetowego i inne problemy techniczne) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
- 1.10. Rozgrywki nie są loterią, ani grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
- 1.11. Jeśli jakiegokolwiek postanowienie niniejszego Regulaminu zostanie uznane częściowo lub w całości za nieważne lub niewykonalne z jakiegokolwiek powodu, to nie narusza to ważności pozostałych postanowień Regulaminu.

## 2. Warunki uczestnictwa, zapisy i harmonogram rozgrywek.

- 2.1. W każdym turnieju kwalifikacyjnym, może maksymalnie wziąć udział 64 zespoły po 4 graczy. O ich udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
- 2.2. Zapisy będą odbywać się na platformie toornament.com
- 2.3. Każdy zawodnik musi mieć ukończone przynajmniej 13 lat; w przypadku przekroczenia wieku, a nie osiągnięcia pełnoletności, wymagane jest pisemne upoważnienie od rodzica lub opiekuna prawnego zawarte w załączniku nr. 1.
- 2.4. Wykrycie jakiegokolwiek ingerencji w przekazane Organizatorowi zdjęcie bądź zrzut ekranu lub danych jest równoznaczne z natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika bez możliwości odwołania.
- 2.5. Uczestnicy zostaną poinformowani o fakcie udziału w turnieju za pośrednictwem poczty elektronicznej lub Discorda. Wiadomość zawierać będzie łącze do kanału Discord, będącego jednocześnie oficjalnym kanałem komunikacji uczestników z Organizatorem.
- 2.6. Rozgrywki odbędą się w grudniu bieżącego roku w godzinach wieczornych.

## 3. Rozgrywki

Mecze muszą być rozgrywane w terminie i godzinach wyznaczonych przez Organizatora. Organizator, może wyznaczyć rozgrywanie meczu na inny dzień lub godzinę. Mecze opierają się na rozgrywkach gry Minecraft w trybie Bed Wars 4v4v4v4. W przypadku niewystarczającej ilości drużyn, gry odbędą się w drabinkach wyrównanych w miarę możliwości. Turniej będzie rozgrywany na paczce BlazingPack, opartej na wersji Minecraft 1.8.8. Użycie konta Minecraft z zakupioną grą (tzw. premium) jest wymagane.

### 3.1. Informacje na temat gry

Rozgrywki mogą trwać maksymalnie 30 minut. Podział czasowy gry wygląda następująco:

- przez pierwsze 20 minut trwa ulepszenie tierów generatorów diamentów oraz szmaragdów (co 5 minut tier jednego z generatorów począwszy od diamentów),
- następnie po 3 minutach automatycznie niszczą się łóżka,
- po kolejnych 2 minutach pojawiają się smoki które niszczą mapę (przy kontakcie z wodą, usuwają ją wraz ze źródłem) przez 5 minut do końca meczu, a towarzyszy

temu zmniejszający się border,c zmuszając graczy do spotkania się finalnie na środku i wyeliminowania się. Gracze stojący poza borderem otrzymują obrażenia.

### 3.2. Mecz kwalifikacyjny:

Rywalizacja kończy się wygraną 1 zespołu, który zostanie ostatnim żywym na mapie. W przypadku gdy przeżyje więcej drużyn, o wygranej decyduje suma pojedynczych likwidacji.

### 3.3. Mecze finałowe:

Mecze finałowe składają się z dwóch meczy, punktowanych według tabeli zamieszczonej poniżej. W przypadku gdy na koniec przeżyje więcej niż jedna drużyna, punkty za zdobyte miejsce są nagradzane wg. ilości zdobytych zabójstw (suma wszystkich likwidacji).

Pozycja	Punkty
Zwycięstwo	20
2 miejsce	12
3 miejsce	8
4 miejsce	4
Likwidacja	+1
Ostateczna likwidacja	+4
Zniszczenie łóżka	+8

### 3.4. Obowiązki uczestnika

- Uczestnik ma obowiązek potwierdzić swój udział w turnieju na platformie [toornament.com](http://toornament.com)

### 3.5. Przewinienia

Rozgrywki odbywają się z poszanowaniem ogólnie przyjętych zasad kultury i zgodnie z duchem fairplay. Przykładowe przewinienia, za które mogą być ukarani uczestnicy to:

- Nieposzanowanie publiczne lub za pośrednictwem przygotowanego przez Organizatora kanału komunikacji innego zawodnika bądź Organizatora.
- Próby użycia lub używanie nielegalnego oprogramowania modyfikującego grę w celu uzyskania przewagi.
- Zabronione jest korzystanie ze skryptów autoclick/spam przycisków myszy. Na serwerze został zaimplementowany system który sprawdza zliczania CPS (kliknięcia na sekundę). Uzyskiwanie powyżej 13 CPS na lewym przycisku myszy (atakowanie graczy) lub 8 CPS na prawym przycisku myszy (stawianie bloków) ostrzega gracza o wykryciu macro. Gracz który otrzyma dużą ilość ostrzeżeń lub znacznie przekroczy limit CPS zostanie zbanowany i otrzyma zakaz możliwości brania udziału w następnych kwalifikacjach i turnieju.
- Wykorzystywanie do gry konta Minecraft należącego do innej osoby.

- Umyślne opuszczanie meczu bez wyraźnego powodu do podjęcia takiego działania.
- Zabrania się bycia pod wpływem bądź spożywania alkoholu oraz innych nielegalnych środków odurzających w trakcie Rozgrywek.
- Współdziałanie z rywalami.
- Komunikowanie się z rywalami niewerbalne jak i werbalne.
- Oddawanie przedmiotów rywalom.
- Podglądanie oficjalnej transmisji bądź transmisji innego zawodnika (tzw. stream sniping) w celu uzyskania przewagi.
- W przypadku przewinienia, które nie zostało sprecyzowane, ostateczna decyzja o ukaraniu uczestnika jest zależna od Organizatora.

### 3.6 Problemy techniczne

W przypadku wystąpienia problemów technicznych nie wynikających z winy Organizatora w trakcie meczu, ten nie zostaje wstrzymany lub powtórzony. W razie wystąpienia problemów technicznych wynikających z winy Organizatora w trakcie meczu, Organizator jest zobowiązany zweryfikować poziom krytyczności błędu i zdecydować o tym czy wymagane jest powtórzenie meczu. W przypadku, gdy gracz celowo stara się doprowadzić do wywołania błędu i skorzystania z niego (przykładowo altowanie (zawisanie nieruchomo w powietrzu) poza borderem) nie wykonując tym samym celu gry. Cała jego drużyna zostaje zdyskwalifikowana.

## 4. Sprawy dyscyplinarne

### 4.1. System kar indywidualnych dla Uczestnika:

- a) **Wykluczenie z Meczu** Kara indywidualnie nakładana na Uczestnika, który nie zostanie dopuszczony do gry w Mecz. Dwukrotne wykluczenie z meczu skutkuje dyskwalifikacją z Rozgrywek.
- b) **Dyskwalifikacja z Rozgrywek** - Kara indywidualna dla Uczestnika, niedopuszczająca go do uczestnictwa w dalszych Rozgrywkach.
- c) **Brak wymaganego klienta gry** - uczestnik jest zobligowany do korzystania z paczki BlazingPack.

Organizator zastrzega sobie możliwość upublicznienia nałożonych kar na Zawodnika oraz powód jej nałożenia.

### 4.2. Decyzje organizatora

Decyzje podejmowane są przez organizatorów zgodnie z Regulaminem, "duchem gry" i będą opierały się na obiektywnej ocenie Organizatora w celu podjęcia decyzji.

### 4.3. Nakładanie kar dyscyplinarnych

Organizator ma prawo do nałożenia kary indywidualnej dla zawodnika. Organizator jako sędzia egzekwuje zapisy niniejszego Regulaminu, prowadzi rozgrywki, współpracując z

administratorami. Organizator decyduje jaka kara zostanie nałożona na gracza z dostępnego katalogu kar. Zawodnik karany jest stosownie do natury popełnionego przewinienia.

#### 4.4. Nadzorowanie meczu

Podczas trwania meczu, na serwerze znajdują się administratorzy, którzy obserwują rozgrywkę i przeciwdziałają wszelkim podejrzanym sytuacją.

#### 4.5. Odpowiedzialność Organizatorów

Organizatorzy nie mogą być uznani odpowiedzialnymi za wszelkie szkody poniesione przez osobę fizyczną, zawodnika, organizację, towarzystwo, związek albo inne podmioty, powstałe lub mogące powstać z powodu jakiegokolwiek decyzji, podjętej na mocy Regulaminu lub związku z normalną czynnością wynikającą z prowadzenia zawodów i ich kontroli.

#### 4.6. Odwołanie

Od nałożonej kary Dyskwalifikacji z rozgrywek lub walkowera przysługuje prawo do odwołania się do Organizatora. Organizator ma 7 dni roboczych na podjęcie decyzji.

#### 4.7. Kary szczegółowe

- a) **Spóźnienie** - Każde spóźnienie powyżej 5 minut od godziny wyznaczonej przez Organizatora jest równoznaczne z oddaniem walkowera przez uczestnika.
- b) **Nieprawdziwe dane** - W przypadku podania fałszywych danych (np. imię, nazwisko) następuje dyskwalifikacja zawodnika.
- c) **Brak oryginalnego klienta gry** - uczestnik jest zobligowany do korzystania z oryginalnego klienta gry, bez żadnych modów, z wyjątkiem optifine (czyli moda do optymalizacji)

### 5. Nagrody.

- 5.1. Zwycięska drużyna otrzyma 4 karty graficzne Nvidia GeForce RTX 2060.
- 5.2. Nagrody zostaną wysłane w ciągu 60 dni od zakończenia turnieju.
- 5.3. W celu wysłania nagrody, Organizator skontaktuje się z wygranymi drogą mailową. Uczestnik zostanie zobligowany do przesłania wymaganych danych, takich jak:
  - 1. imię i nazwisko Uczestnika;
  - 2. adres
  - 3. Uczestnik zobowiązany jest wysłać dane za pośrednictwem wiadomości e-mail, o których mowa punkt wyżej, w terminie 4 dni od otrzymania wiadomości od Organizatora. Nie wysłanie przez uczestnika danych, oznacza utratę prawa uczestnika do nagrody i jej przepadek na rzecz organizatora.
- 5.4. Podmiotem wydającym nagrody w Turnieju jest Organizator.

## 6. Zakaz przesyłania treści bezprawnych.

- 6.1. Niedozwolone jest dostarczanie przez Uczestnika w ramach udziału w Rozgrywkach 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) obrażające uczucia religijne lub bezwyznaniowość,
  - d) propagujących ideologie totalitarne, w szczególności narodowego socjalizmu lub komunizmu, oraz kwestionujące 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 inna 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.

## 7. Transmisja

- 7.1. Oficjalna transmisja z Rozgrywek odbędzie się na kanale NVIDIA GeForcePL w serwisie Twitch.
- 7.2. Za zgodą Organizatora uczestnik może utworzyć własną transmisję z Rozgrywek za pośrednictwem dowolnej platformy streamingowej.
- 7.3. Warunkiem prowadzenia transmisji z Rozgrywek przez uczestnika jest wykorzystanie dostarczonych przez Organizatora materiałów graficznych.
- 7.4. Podczas prowadzenia transmisji z Rozgrywek uczestnik zobowiązany jest do zachowania zgodnego z ogólnie przyjętymi normami społecznymi.
- 7.5. Każda transmisja z Rozgrywek (oficjalna i prowadzona przez uczestnika po uzyskaniu zgody Organizatora) będzie opóźniona (tzw. delay) o cztery minuty w celu uniknięcia zjawiska *stream snipe*.

## 8. Dane osobowe

- 8.1. Administratorem danych osobowych:

- a) uczestników Rozgrywek (w postaci imienia i nazwiska oraz pseudonimu),
- b) laureatów nagród, o których mowa w ust. 5 Regulaminu (dane identyfikacyjne, dane adresowe, dane podatkowe, dane do realizacji przelewu)

jest Organizator. Dane osobowe pozyskiwane są od każdego z zawodników.

- 8.2. Dane osobowe są przetwarzane przez Organizatora dla celów organizacji Konkursu, na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Organizatora.
- 8.3. Osoba, której dane dotyczą może skontaktować się z administratorem danych w sposób wskazany w ust. 1 Regulaminu.
- 8.4. Dane osobowe są przetwarzane zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.
- 8.5. Dane osobowe będą przetwarzane przez Organizatora przez okres niezbędny do organizacji i rozstrzygnięcia Konkursu, okres obowiązkowego przechowywania dokumentacji podatkowej i rachunkowej, wynikającego z odrębnych przepisów oraz przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z Konkursem.
- 8.6. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym o profilowaniu.
- 8.7. Podanie danych osobowych jest obowiązkowe. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości wzięcia udziału w Konkursie lub brak możliwości wypłaty nagrody.
- 8.8. W związku z przetwarzaniem danych przez Organizatora, 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, na cofnięcie zgody powoduje brak możliwości dalszego udziału w Konkursie, 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.
- 8.9. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Organizatorem, korzystając ze wskazanych wyżej danych kontaktowych.

## **9. Okres obowiązywania**

- 9.1. Regulamin obowiązuje do zakończenia rozgrywek tj. 20 grudnia bieżącego roku włącznie.

**W przypadku wystąpienia sytuacji nieprzewidzianej w powyższym regulaminie, ostateczna decyzja dotycząca jej rozwiązania należy do Organizatora.**

Załącznik 1. Oświadczenie rodziców / prawnych opiekunów -

<https://drive.google.com/open?id=1wENIRVfyTeGRxWSE5czbsGqEwyI1vGdM>