1. **Postanowienia Ogólne**
	1. Turniej organizowany jest pod patronatem „Stowarzyszenia Trampolina dla Polski, oddział w Zduńskiej Woli”.
	2. Organizatorem Turnieju jest „Stowarzyszenie Trampolina dla Polski, oddział w Zduńskiej Woli”.
	3. Z ramienia organizatora, koordynatorem technicznym jest Kamil Krawczyk oraz Mateusz Borkiewicz.
	4. Przystąpienie do Turnieju, jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
	5. Poniższy regulamin Turnieju, dotyczy rozgrywek turnieju Counter-Strike: Global Offensive (W skrócie CS:GO)
	6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie na każdym etapie Turnieju.
	7. Uczestnicy przystępując do Turnieju zgadzają się na publikację meczu/próbek poprzez stream i inne media społecznościowe.
	8. Osoby posiadające VAC Bana z gry CS:GO nie mogą uczestniczyć w Turnieju.
	9. Liczba graczy biorących udział w Turnieju jest ograniczona.
	10. Administratorem danych osobowych jest „Stowarzyszenie Trampolina Dla Polski, oddział w Zduńskiej Woli”. Dane będą użyte wyłącznie do przeprowadzenia turnieju, nie w celach marketingowych. Biorąc udział w turnieju, uczestnik zgadza się na korzystanie z jego danych osobowych.
	11. *Turniej odbywać się będzie hybrydowo, tzn. gry grupowe rozgrywane będą w domach, a rozgrywki o miejsca (tj. ćwierćfinały, półfinały oraz finały), rozgrywać się będą w Klubie Młodzieżowym Trampolina mieszczącym się przy ulicy Łaskiej 88 w Zduńskiej Woli. Na te rozgrywki, uczestnik jest zobowiązany zabrać swój sprzęt.*
2. **Rejestracja Graczy**
	1. Rejestracja graczy odbywa się poprzez stronę: <https://www.trampolinazdunskawola.com/turniej> lub kod QR na plakacie.
	2. Nicki graczy nie mogą być obraźliwe, niestosowne, ani nacechowane negatywnie. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany nicku w przypadku niezastosowania się do Regulaminu. W przypadku niedostosowania się do wytycznych Organizatora, gracz zostanie usunięty z Turnieju, a drużyna pozostanie w osłabionym składzie.
	3. O ważności rejestracji gracza decyduje administrator poprzez zaakceptowanie zgłoszenia.
	4. Turniej organizowany jest dla uczestników poniżej 25 roku życia.
	5. Turniej organizowany jest dla osób mieszkających w Zduńskiej Woli i okolicach.
3. **Zasady Fair Play**
	1. Gracze są zobowiązanie do traktowania swoich przeciwników z szacunkiem i poszanowaniem ludzkiej godności. Konsekwencje złego zachowania mogą zostać wyciągnięte przez Organizatora.
	2. Niesportowe zachowanie w postaci wulgaryzmów czy prowokowania, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym uczestnikom wydarzenia, negatywne wypowiedzi dotyczące Organizatora oraz współorganizatorów, będą skutkowały zbanowaniem przez Administratora gracza z drużyny.
	3. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
	4. W przypadku uzasadnionego podejrzenia oszukiwania podczas gry, gracz może zostać usunięty z turnieju.
	5. W turnieju zabrania się:
		1. *Grania na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM.*
		2. *Używania wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę podczas gry.*
		3. *Stosowania jakichkolwiek programów czy modyfikacji zmieniających oryginalną wersję gry.*
		4. *Celowego poddawania meczu przeciwnikowi.*
	6. Uprasza się graczy o niewchodzenie na nie swoje mecze, hasło do meczy generowane będzie osobno dla każdego meczu i przesyłane kapitanom drużyny.
	7. Turniej transmitowany będzie na żywo na Twitchu: <https://www.twitch.tv/trampolina_dla_polski>
4. **Struktura Turnieju:**
	1. Obowiązuje system rogrywek ESL 5vs5.
	2. W turnieju gramy do 1 zwycięstwa, na jednej mapie wylosowanej uprzednio dla grupy, dopiero w fazie ćwierćfinałowej mapy będą losowane indywidualnie dla każdego meczu – pierwsza drużyna, która zdobędzie 16 wygranych rund, z przewagą co najmniej dwóch – wygrywa.
	3. Zapisani indywidualnie, bądź w grupach mniejszych niż 5 osób, będą losowo łączeni ze sobą, gracze poznają swoje grupy najpóźniej dzień przed rozgrywkami.
	4. Rozgrywki fazy ćwierćfinałowej i dalsze, grane są na miejscu w Klubie Młodzieżowym Trampolina przy ulicy Łaskiej 88.
	5. Ustawienia zgodnie z wgranym configiem ESL 5vs5 na serwerze.
	6. Mecze są rozgrywane w terminie ustalonym przez Organizatora.
	7. Drużyna, która spóźni się więcej niż 15 minut na ustalony termin, przegrywa a przeciwnik przechodzi dalej.
	8. Turniej rozgrywany jest na mapach: de\_dust2, de\_inferno, de\_mirage, de\_nuke, de\_train, de\_cache, de\_overpass
	9. Trzy dni przed rozpoczęciem rozgrywek będzie opublikowana kolejność rozgrywanych spotkań.
	10. Terminy meczów mogą być zmienione, w wyjątkowych sytuacjach prosimy o kontakt z Organizatorem.
	11. W razie jakichkolwiek problemów w związku z rozegraniem meczu, prosimy o kontakt z Organizatorem.
	12. Na początku meczu prosi się obie strony o sprawdzenie konfiguracji serwera, rozpoczęcie meczu jest równoznaczne z akceptacją tych ustawień.
	13. Obu drużynom przysługuje 3 minutowa pauza, która może się odbyć tylko i wyłączne podczas wyznaczonego czasu, przed rundą, lub tuż po jej zakończeniu. Przekroczenie tego czasu skutkuje dyskwalifikacją.
	14. Zwycięzca drużyny zobowiązany jest do wrzucenia screenu z wynikiem, oraz statusem meczu w mediach z meczu.
		1. *Jak zrobić screen statusu meczu:*
		2. *Otwieramy konsole za pomocą (~) wpisujemy status i robimy zrzut ekranu*
	15. Mecze odbędą się w godzinach ustalonych przez Organizatora.
	16. Z grupy wychodzą tylko dwie drużyny, pozostałe odpadają z turnieju.
5. **Postanowienia Końcowe:**
	1. Podczas trwania Turnieju, obowiązują wszystkie zasady zawarte w Regulaminie Turnieju.
	2. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Turnieju.
	3. Uczestnicy biorą udział w Turnieju dobrowolnie i na własną odpowiedzialność. Organizatorzy nie ponoszą winy za szkody osobowe, rzeczowe, majątkowe zarówno przed, podczas i po zakończeniu Turnieju.
	4. W przypadku sporów pomiędzy graczami lub drużynami, stroną rozstrzygającą jest Organizator Turnieju.
	5. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w Regulaminie rozstrzygają: Organizator oraz Administrator, którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinii kapitanów zespołów.