



Regulamin Turniejów Kwalifikacyjnych SkillFactor

1. Definicje

1.1. Organizator

Organizatorem wydarzenia jest:
VYRAL Sp z.o.o
Kabaretowa 21
01-942 Warszawa

1.2. Turnieje Kwalifikacyjne SkillFactor

Turnieje Kwalifikacyjne SkillFactor to cztery dwudniowe wydarzenia odbywające się pomiędzy 14.01.2020, a 05.02.2020, których celem jest wyłonienie czterech drużyn biorących udział w Wielkim Finale SkillFactor (Zwane dalej „Kwalifikacjami”, „Turniejem/ami Kwalifikacyjnym/i”). Poszczególne turnieje to:

- SkillFactor Saju TEAM (14.01 – 15.01): <http://bit.ly/skillfactor-saju-team>
- SkillFactor Szpero TEAM (21.01 – 22.01): <http://bit.ly/skillfactor-szpero-team>
- SkillFactor Innocent TEAM (28.01 – 29.01):
<http://bit.ly/skillfactor-innocent-team>
- SkillFactor Snax TEAM (04.02 – 05.02): <http://bit.ly/skillfactor-snax-team>

1.3. Administracja

Zespół osób wyznaczony przez *Organizatora* do przeprowadzenia oraz nadzorowania *Kwalifikacji*. Głównym Administratorem wydarzenia jest:

Jan Miękina
+48 786 807 347
jmiekina@vyrat.pro

Discord: yahoo_1999#5452

1.4. Platforma Turniejowa

FACEIT: <https://www.faceit.com>

1.5. Drużyna

Zespół dokładnie 5 zawodników zarejestrowany na *Platformie Turniejowej* do dowolnych z *Kwalifikacji*. Skład Drużyny przez całą długość *Kwalifikacji*, *Oficjalnych Treningów* oraz *Wielkiego Finału* musi pozostać taki sam, co oznacza, że jest on blokowany w momencie zgłoszenia drużyny do jednego z Turniejów Kwalifikacyjnych. Skład może zostać zmodyfikowany **tylko w nadzwyczajnych sytuacjach**, po ówczesnym kontakcie z Głównym Administratorem jednym z podanych kanałów komunikacyjnych.

1.6. Zawodnik

Reprezentant Drużyny zgłoszony do jednego z *Turniejów Kwalifikacyjnych*. Musi posiadać konto na *Platformie Turniejowej* oraz Steam. Nie może posiadać blokad czasowych lub permanentnych **za oszukiwanie** na platformie Steam, FACEIT lub innej z kompetywnych platform dedykowanych Counter-Strike: Global Offensive. Dotyczy to konta zarejestrowanego do rozgrywek jak i innych kont posiadanych przez danego zawodnika (pot. Smerfów). **NIE MOŻE** spełniać definicji *Zawodnika Profesjonalnego*.

1.7. Zawodnik profesjonalny

Zawodnikiem Profesjonalnym jest między innymi Zawodnik spełniający co najmniej jeden z poniższych punktów:

- Posiada profil na portalu HLTV.org z rozegranym co najmniej jednym meczem na przestrzeni ostatnich 3 lat od dnia rozpoczęcia Kwalifikacji w Counter-Strike: Global Offensive w fazach zasadniczych turniejów profesjonalnych. Administracja oraz Organizator zastrzegają sobie prawo do interpretacji profesjonalności turniejów opisywanych na portalu HLTV.org
- Posiada **oficjalny** profil zawodnika na portalu <https://liquipedia.net/counterstrike> (w tak zwanym Global Space) z rozegranym co najmniej jednym meczem w Counter-Strike: Global Offensive
- Jest lub był na kontrakcie w organizacji esportowej jako zawodnik Counter-Strike: Global Offensive, posiadającej co najmniej jednego sponsora w okresie do 3 lat wstecz od dnia rozgrywania Turnieju Kwalifikacyjnego, do którego został zgłoszony.
- Brał udział w fazach zasadniczych Lig / Turniejów szeroko postrzeganych jako profesjonalne. Do których zaliczają się między innymi: Polska Liga Esportowa (Dywizja Mistrzowska oraz Profesjonalna), ESL Mistrzostwa Polski.
- Organizator oraz Administracja zastrzegają sobie prawo do zweryfikowania oraz niepodważalnego określenia statusu zawodnika na podstawie jego osiągnięć w rozgrywkach w Counter-Strike: Global Offensive

1.8. Oficjalny Trening

Oficjalny trening będzie streamowany na platformie Twitch.tv. Będzie on polegał na połączeniu się głosowo przez drużynę z ich trenerem oraz na wspólnej rozgrywce w Counter Strike: Global Offensive.

1.9. Wielki Finał SkillFactor

Wielki Finał SkillFactor odbędzie się w dniach 13-14 luty i będzie streamowany na platformie Twitch.tv. W Wielkim Finale zmierzą się cztery drużyny, które przeszły fazę kwalifikacyjną i odbyły Oficjalny Trening.

1.10. Finalista

Zawodnik reprezentujący drużynę, która wygrała jeden z Turniejów Kwalifikacyjnych. **Nie może** reprezentować innej drużyny w jeszcze nieodbytych kwalifikacjach. Zobowiązany do wzięcia udziału w *Oficjalnym Treningu* oraz *Wielkim Finale*.

2. Postanowienia Ogólne

2.1. Zmiany

Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego regulaminu. (Ostatnia aktualizacja w dniu 27.01.2021)

2.2. Poufność

Wszystkie materiały, które mogłyby naruszyć prawa uczestników (dane osobowe itp.) oraz takie, które mogłyby wpłynąć na rozgrywany turniej (tj. protesty, korespondencje z administratorami, itp.) uważa się za ściśle poufne.

2.3. Zgłoszenie drużyny

Aby wziąć udział w Kwalifikacjach, gotowy zespół powinien posiadać swoją własną drużynę na Platformie Turniejowej. Aby zgłosić Drużynę do kwalifikacji, jej kapitan powinien wejść na stronę wybranych kwalifikacji z punktu 1.2 tego Regulaminu oraz skorzystać z przycisku „JOIN TOURNAMENT” / „DOŁĄCZ DO TURNIEJU” i wybrać odpowiednią drużynę złożoną z 5 zawodników, którzy mają wziąć udział w turnieju.

2.4. Zgłoszenie się do Kwalifikacji jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.

2.5. Nieznajomość Platformy Turniejowej oraz brak umiejętności z jej korzystania nie zwalnia z obowiązku przestrzegania regulaminu i nie może zakłócić przebiegu Kwalifikacji.

2.6. Organizator zastrzega sobie prawo interpretacji niniejszego Regulaminu w sytuacjach spornych. Wszelkie punkty niezawarte w tym regulaminie rozstrzygane są przez administrację zgodnie z zasadami fair-play.

2.7. Każdy z zawodników może reprezentować tylko jedną drużynę w czasie trwania turnieju.

2.8. Zawodnicy w **każdej** komunikacji tekstowej oraz głosowej zobowiązani są do przestrzegania ogólnie pojętej netykiety oraz dodatkowo:

- Przy komunikacji tekstowej oraz głosowej na serwerach meczowych Zasad Steam dot. postępowania w sieci
- Przy komunikacji tekstowej na czacie turniejowym oraz w pokojach meczowych [Warunków Korzystania z Platformy FACEIT](#)
- Przy komunikacji tekstowej oraz głosowej przy wykorzystaniu komunikatora Discord [Warunków Korzystania z Usługi Discord](#)

2.9. Te same zasady dotyczą awatarów oraz nicków reprezentujących gracza na serwerze.

2.10. Decyzja administracji jest ostateczna.

3. Rozporządzenia turniejowe

3.1. Kanały komunikacyjne:

- Główny kanał komunikacyjny między Zawodnikami a Administracją to Czat dostępny na podstronie każdego kwalifikacji
- Dodatkowo każdy pokój meczowy posiada swój czat, do którego można wezwać administratora odpowiednim przyciskiem znajdującym się w środkowej części ekranu
- **W nadzwyczajnych sytuacjach** można się kontaktować z Głównym Administratorem rozgrywek za pomocą komunikatora Discord pod identyfikatorem yahoo_1999#5452

3.2. W każdym z Turniejów Kwalifikacyjnych może wziąć udział 256 drużyn.

3.3. Podczas rejestracji do turniejów obowiązuje tak zwana procedura „check-in”: Na godzinę przed planowym rozpoczęciem Kwalifikacji, każda z zarejestrowanych drużyn ma obowiązek potwierdzenia swojej obecności odpowiednim przyciskiem na podstronie z turniejem. Drużyny, które nie wykonają tego kroku zostaną automatycznie usunięte z rozgrywek na 30 minut przed planowym rozpoczęciem turnieju celem zwolnienia miejsc dla drużyn chcących zgłosić się na ostatnią chwilę, oraz wyeliminowania drużyn, które nie stawiają się na rozgrywki.

3.4. Rozgrywki prowadzone są w formacie pojedynczej drabinki turniejowej

- 3.5. Mecze z wyłączeniem finału rozgrywane są w formacie BO1. Finał odbędzie się w formacie BO3.
- 3.6. Każdy z Turniejów Kwalifikacyjnych trwa dwa dni. W trakcie pierwszego dnia na platformie turniejowej rozegrane zostaną wszystkie mecze z wyłączeniem półfinałów oraz finałów. **Drugiego dnia odbędą się półfinały oraz finał już POZA platformą turniejową. Drużyny, które dostaną się do półfinałów mają obowiązek skontaktować się z Administracją celem przeprowadzenia procedur przedmeczowych poza platformą turniejową.**
- 3.7. W momencie rozpoczęcia się turnieju, oraz każdego z kolejnych meczów **[z wyłączeniem ostatnich dwóch rund turnieju]** danej drużyny Platforma Turniejowa przekieruje zawodników do pokoju meczowego, gdzie przeprowadzone zostaną Procedury Przedmeczowe.

3.8. Procedury przedmeczowe

- 3.8.1. Celem procedur przedmeczowych jest wybranie lokalizacji serwera, na którym zostanie rozegrane spotkanie, przeprowadzenie procedury pick/ban oraz przekazanie zawodnikom adresu IP serwera meczowego.
- 3.8.2. Wybieranie lokalizacji serwera polega na usuwaniu na zmianę przez kapitanów drużyn po jednej lokalizacji serwera. Dostępne lokalizacje to: Niemcy, Francja, Szwecja, Zjednoczone Królestwo, Holandia.
- 3.8.3. Procedura Pick/Ban dla formatu BO1:
- Ban (Drużyna 1)
 - Ban (Drużyna 2)
 - Ban (Drużyna 1)
 - Ban (Drużyna 2)
 - Ban (Drużyna 1)
 - Ban (Drużyna 2)
 - Pozostała mapa zostanie rozegrana
- 3.8.4. Procedura Pick/Ban dla formatu BO3:
- Ban (Drużyna 1)
 - Ban (Drużyna 2)
 - Wybór (Drużyna 1)
 - Wybór (Drużyna 2)
 - Ban (Drużyna 1)
 - Ban (Drużyna 2)
 - Decider
- 3.8.5. Kolejność drużyn podczas Procedur przedmeczowych jest wybierana losowo przez Platformę Turniejową.
- 3.8.6. Na każdą akcję podczas Procedur Przedmeczowych każda z drużyn ma 6 minut. Nie wykonanie odpowiedniej akcji w pokoju meczowym skutkuje wybraniem losowej opcji przez Platformę Turniejową.
- 3.8.7. W ramach możliwości zawodnicy powinni wykonywać operacje w pokoju meczowym tak szybko jak to jest możliwe. Specjalne nie wykonywanie operacji w wyznaczonym czasie może być postrzegane jako zachowanie niesportowe i być karane punktami karnymi.
- 3.8.8. Na połączenie się z serwerem meczowym zawodnicy mają 10 minut. Nie połączenie się na czas skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją. **W nadzwyczajnych sytuacjach** po kontakcie z administracją oraz uzgodnieniu z drużyną przeciwną procedury przedmeczowe mogą zostać powtórzone, a dyskwalifikacja cofnięta.

3.9. Dodatkowe rozporządzenia dotyczące ostatnich dwóch rund rozgrywek

3.9.1. Półfinały oraz finał zostaną rozegrane drugiego dnia **POZA PLATFORMĄ FACEIT.**

3.9.2. Drużyny, które dostaną się do tej fazy rozgrywek mają obowiązek skontaktowania się z administracją jednym z dostępnych kanałów komunikacyjnych celem ustalenia kanału komunikacyjnego na ostatnie dwie rundy turnieju rozgrywane drugiego dnia.

3.9.3. Półfinały oraz finał każdej kwalifikacji będą transmitowane na:

3.9.3.1. kanale Twitch: <https://twitch.tv/vyralpro>

3.9.3.2. Facebooku SkillFactor <http://facebook.com/SkillFactorpl>

3.9.3.3. kanałach partnerów projektu

4. Tryb Rozgrywek

- 4.1. Mecz zostanie rozpoczęty tylko i wyłącznie wtedy, gdy wszyscy zawodnicy pojawią się w wyznaczonym terminie na serwerze (10 minut po zakończeniu Procedur Przedmeczowych). Drużyna, która w wyznaczonym czasie nie pojawi się w pełnym składzie na serwerze ukarana jest walkowerem.
- 4.2. Terminy i godziny rozpoczęcia kwalifikacji są ostateczne. Kolejne rundy będą rozgrywane w trybie ASAP (pokój meczowy tworzony jest w momencie jak tylko pojawi się przeciwnik).
- 4.3. W przypadku, kiedy w trakcie meczu okaże się, że jeden z zawodników jest niezdolny do dalszej gry z dowolnego powodu, mecz może być kontynuowany w osłabieniu. Brakujący zawodnik może dołączyć do spotkania w dowolnym momencie.

5. Konfiguracja Serwera i zasady związane z grą

- 5.1. Pulą map używanych w trakcie trwania **wszystkich** kwalifikacji będzie oficjalna pula map turniejowych tworzona przez dewelopera gry aktualna na dzień 14.01.2020:
 - 5.1.1. De_dust2
 - 5.1.2. De_inferno
 - 5.1.3. De_mirage
 - 5.1.4. De_nuke
 - 5.1.5. De_overpass
 - 5.1.6. De_train
 - 5.1.7. De_vertigo
- 5.2. **Obrażenia zawodników z drużyny:** Włączone
- 5.3. **Runda nożowa:** Włączona
- 5.4. **Wymóg wyrażenia gotowości za pomocą komendy !ready:** Włączony
- 5.5. **Ilość rund w dogrywce:** 6
- 5.6. **Pieniądze na start w dogrywce:** 10000\$
- 5.7. **Pauzy taktyczne uruchamiane za pomocą wbudowanej opcji w CS:GO:** 4 x 60 sekund
- 5.8. **Pauzy techniczne uruchamiane za pomocą komendy !pause:** 5 minut
- 5.9. **Boty:** Wyłączone
- 5.10. **Opóźnienie GOTV:** 105s
- 5.11. **Freezetime:** 12 sekund

6. Zapobieganie Oszustwom

- 6.1. W trakcie meczów rozgrywanych na Platformie Turniejowej każdy zawodnik musi korzystać z oprogramowania [FACEIT AntyCheat](#). Bez niego nie zostanie wpuszczony na serwer meczowy.
- 6.2. Dodatkowo w trakcie półfinałów oraz finałów każdy z zawodników jest zobowiązany do nagrywania tzw. dem POV za pomocą komendy record.
 - 6.2.1. Na wezwanie administracji wybrani zawodnicy mogą być poproszeni o wysłanie nagranych dema do weryfikacji. Nie wysłanie pliku w wyznaczonym przez Administrację czasie będzie skutkowało dyskwalifikacją z rozgrywek
- 6.3. Bezwzględnie zakazane jest używanie programów ułatwiających rozgrywkę w jakikolwiek sposób (tak zwanych „cheatów”).
- 6.4. Zakazane są również wszelkiego rodzaju wspomagające skrypty z wyłączeniem tzw. „jump-throw script” – ten można swobodnie wykorzystywać na serwerach meczowych.

7. Protesty

- 7.1. Każdej drużynie przysługuje prawo do protestu.
- 7.2. Protesty można składać przed, w trakcie oraz do 5 minut po zakończeniu spotkania za pomocą dedykowanego przycisku w Pokoju Meczowym.
- 7.3. Protesty należy składać do Administracji w przypadku podejrzenia złamania regulaminu turnieju.

8. Kary

- 8.1. Każda drużyna rozpoczyna turniej z liczbą punktów karnych wynoszących 0. Zebrane przez drużyny punkty zapisywane są na cały okres trwania turnieju i nie ulegają przeterminowaniu. Osiągnięcie progu 5 punktów skutkuje dyskwalifikacją.
- 8.2. Przydzielanie punktów karnych:
 - 8.2.1. Przewinienie lekkie – 1 pkt
 - 8.2.2. Przewinienie ciężkie – 3 pkt
 - 8.2.3. W nadzwyczajnych przypadkach – 5 pkt
- 8.3. Ilość przydzielonych punktów karnych leży w kwestii Administratora.

9. Prawa Transmisyjne

- 9.1. Zawodnicy Kwalifikacji nie mogą odmówić transmisji swoich meczów ani wybrać sposobu w jaki będzie on relacjonowany.
- 9.2. Zawodnicy mogą transmitować mecze ze swojej perspektywy w mediach społecznościowych.
- 9.3. Administrator zastrzega sobie prawa do transmisji meczów z perspektywy obserwatora. W celu otrzymania praw na transmisję spotkań należy się kontaktować z Organizatorem wydarzenia.

10. RODO

- 10.1. Wizerunek osób uczestniczących w projekcie, będzie utrwalany za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
- 10.2. Organizator utrwała przebieg Projektu dla celów dokumentacji oraz promocji lub reklamy imprezy i imprez w przyszłych latach, Organizatora oraz sponsorów.

- 10.3. Biorąc udział w projekcie Uczestnik wyraża nieodpłatnie zgodę na wykorzystanie, w tym rozpowszechnianie przez Organizatora jego wizerunku, utrwalonego w trakcie Imprezy za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk, poprzez jego publikację w całości lub we fragmentach na profilach społecznościowych (m.in. Facebook, Youtube) i stronach internetowych Organizatora, Sponsorów oraz podmiotów z nimi współdziałających w zakresie realizacji Imprezy, jak również w pochodzących od Organizatora lub wykonanych na jego zlecenie publikacjach, prezentacjach, materiałach filmowych, transmisji LIVE, oraz innego rodzaju materiałach informacyjnych (także w wersji drukowanej i elektronicznej) rozpowszechnianych przez Organizatora w związku z organizacją projektu lub dotyczącą jego działalności informacyjnej lub promocyjnej.
- 10.4. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (Dz. Urz. UE L 119/1 z 04.05.2016 r.), dalej jako „RODO”, informuję, że:
- 10.4.1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest VYRAL Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Kabaretowej 21;
- 10.4.2. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych Osobowych; kontakt do IOD: contact@vyr.al.pro;
- 10.4.3. Dane osobowe Uczestników w postaci wizerunku przetwarzane będą w celu informowania w mediach oraz publikacjach o działalności Administratora, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. odrębnej zgody, o której mowa w pkt. 23 powyżej;
- 10.4.4. Odbiorcami danych osobowych będą podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie odrębnych przepisów prawa, upoważnieni pracownicy/ współpracownicy Administratora, dostawcy usług technicznych i organizacyjnych, sponsorzy lub partnerzy wydarzenia oraz podmioty, którym Administrator powierzył przetwarzanie danych osobowych –z zachowaniem wszelkich gwarancji zapewniających bezpieczeństwo przekazywanych danych;
- 10.4.5. Dane osobowe Uczestników w postaci wizerunku będą przekazywane do państw trzecich (spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego), co do których Komisja Europejska wydała decyzję o stwierdzeniu odpowiedniego stopnia ochrony danych osobowych; w takich przypadkach dane będą przekazywane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa z zapewnieniem odpowiednich zabezpieczeń, na podstawie standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Komisję Europejską. Uczestnik może uzyskać kopię danych osobowych przekazywanych do państwa trzeciego;
- 10.4.6. Dane osobowe Uczestników przechowywane będą do momentu odwołania zgody;
- 10.4.7. Uczestnicy posiadają prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem;

27.01.2021

- 10.4.8. Uczestnikom przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w przypadku, gdy przy przetwarzaniu danych osobowych Administrator narusza przepisy dotyczące ochrony danych osobowych;
- 10.4.9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do uczestnictwa w projekcie;
- 10.4.10. Wobec Uczestników nie będą podejmowane zautomatyzowane decyzje (decyzje bez udziału człowieka), w tym ich dane nie będą podlegały profilowaniu.