



REGULAMIN TURNIEJU „SANOCKA OLIMPIADA NA PADZIE”

NR 6 Sanockie Granie w Pomaganie

§1. Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek offline turnieju przy użyciu gry FIFA 17 na konsoli PS 4, który odbędzie się, w lipcu w Strefie Rozrywki MGF ul. 3 Maja 23 w Sanoku oraz na obiekcie Arena Sanok
2. Organizatorem Turnieju jest Strefa Rozrywki MGF w Sanoku.
3. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
4. Udział w Turnieju jest otwarty dla każdej osoby. Według informacji systemu klasyfikacji PEGI w grę można grać już od 3 roku życia.
5. Zapisy na rozgrywki odbywają się w Lokalu Strefy Rozrywki MGF.
6. Zapisy trwają od 1 czerwca do 1 lipca. Uczestnik jest zobowiązany do wybrania drużyny (drużyny mogą się powtarzać). Prosimy również o numer kontaktowy, podanie wieku gracza, oraz podanie wymyślonej nazwy własnej.
7. Jedyna opłata dla uczestnika wynosi 5 zł, opłatę wnosimy w dniu eliminacji (opłata za wynajem sprzętu)
8. Uczestnicy mogą zaopatrzyć się we własne kontrolery do gry (pady).
9. Za złamanie Regulaminu grożą kary, które szczegółowo opisuje sekcja Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.
10. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.

§2. System rozgrywek

1. Rozgrywki eliminacyjne zostaną rozegrane w formie jednej grupy, każdy z każdym - jedna kolejka. Ilość graczy awansujących do finału będzie zależała od ilości zgłoszonych zawodników. W Turnieju udział biorą samodzielni gracze. Liczba graczy dopuszczona do finałowej rozgrywki offline to maksymalnie 32 osoby.
2. Turniej Finałowy rozgrywany jest systemem grupowym, a następnie awansujące zagrają tzw. „drabinkę” przegrywający odpada. System może ulec zmianie w zależności od liczby zgłoszonych graczy. O wychodzeniu w takim przypadku decydują Organizatorzy.

§3. Rozgrywka meczowa

1. Wszystkie mecze rozgrywane na stanowiskach przy pomocy gier FIFA 17,
2. Stanowiska dla fazy grupowej będą rozlosowane przy losowaniu grup, a podczas fazy tzw. drabinki losowanie odbędzie się przed danym meczem.
3. Każdy gracz może posiadać własnego pada potrzebnego do gry.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wyznaczenia godzin meczów, osoby nie stosujące się do nich mogą zostać usunięte z turnieju lub mecz może być zakończony wynikiem pozytywnym dla przeciwnika. Dopuszcza się maksymalnie 5 minut spóźnienia. W przypadku rozgrywek dla usprawnienia przebiegu rozgrywki, przerwa między pojedyńczymi meczami nie może być dłuższa niż 15 minut.

§4. Ustawienia gry

Ustawienia gry będą takie same na każdym stanowisku.

- Szybkość gry: Normalna
- Długość połowy:

Eliminacje: w zależności liczby graczy w grupie: 4 lub 5 min

Turniej finałowy: „grupowe” – 5 min, „drabinka” - 6 min, finał – 7 min

- Poziom trudności: klasa światowa
- Kontuzje: Wyl
- Spalone: Wł.
- Kartki: Wł.
- Zagrania ręką: Wyl
- Sterowanie: Dowolne
- Kamera: Telewizyjna szerokokątna
- Rozgrywki rozgrywamy poprzez mecz towarzyski.

§6. Niesportowa gra

Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:

1. celowe wyłączenie konsoli lub TV/projektor.
2. gra na czas poprzez zbyt długie podawanie w obronie na własnej połowie w celu utrzymania korzystnego wyniku
3. Sprzedawanie meczy
4. niesportowe zachowanie lub ogólnie kłopotliwe(np. krzyk, wyzwiska), niewłaściwe i nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi(nawet w grze)

W przypadku wykrycia naruszenia jednego z punktów uznawanego za niesportową grę przez jakiegokolwiek gracza, oskarżony gracz według uznania Organizatorów rozgrywek może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub w skrajnych przypadkach zostać zdyskwalifikowany z turnieju.

Podczas rozgrywek offline turnieju, Organizator może określić inne działania urzeczywistniające niesportową grę.

§8. Działania zabronione i kary

1. Celem organizatorów jest zorganizowanie turnieju na sprawiedliwych i równych dla wszystkich zasadach. Mają na uwadze ułomność przepisów prawnych i ich częste niedostosowanie do realiów postanawia się, że ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmuje Organizator. Działa on na zasadzie poczucia słuszności i sprawiedliwości. Regulamin jest jasnym wyznacznikiem co uczestnik Turnieju powinien, a czego nie powinien robić, jednak w spornych lub bardziej skomplikowanych przypadkach zdanie Organizatora jest najważniejsze.

2. Najważniejszą zasadą przyświecającą Turniejowi jest gra fair-play. Dlatego organizator zobowiązuje graczy do:

- Przestrzegania zasad kultury osobistej
- Okazywania wyrozumiałości i dążenie do kompromisu w przypadku problemów technicznych u przeciwnika
- Łagodzenia konfliktów
- Uczciwej gry bez używania jakichkolwiek nielegalnych wspomagaczy
- Przestrzegania etykiety oraz innych, ogólnie obowiązujących norm społecznych

3. Rzeczy zniszczone lub uszkodzone przez uczestnika turnieju pokrywa uczestnik, który zawinił.

§9. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy rozgrywek rezerwują sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie ogłoszona na turnieju.

2. W kwestiach niezawartych w Regulaminie należy stosować obowiązujące na terenie Rzeczypospolitej Polskiej prawo, w szczególności Kodeks Cywilny.