

1 Ogólne informacje

- 1.1 Nazwa: 3er OPEN.
- 1.2 Data wydarzenia: 15 – 17.07.2016r., start godzina 10.00.
- 1.3 Miejsce: Hala Widowiskowo-Sportowa przy ul. Chorzowskiej 5 w Gliwicach.

2 Rejestracja

- 2.1 Rejestracja odbywa się poprzez formularz zgłoszeniowy udostępniony na stronie internetowej www.3er-sports.com.
- 2.2 Rejestracja rozpoczyna się 16 maja 2016r. i trwa do 30 czerwca.
- 2.3 Dane wprowadzane podczas rejestracji powinny być prawdziwe, gdyż mogą zostać zweryfikowane podczas wydarzenia na każde życzenie organizatora. Wymagany jest dokument ze zdjęciem.
- 2.4 Podczas rejestracji każdy zawodnik musi wysłać 3 talie, z których będzie korzystał w trakcie trwania turniej w formie graficznej(plik graficzny).

3 Lista startowa

- 3.1 Ilość graczy na liście startowej wynosi 128.
- 3.2 Gracz wpisany jest na listę po uiszczeniu wpisowego, aż do jej zapełnienia.
- 3.3 O kolejności zapisów decyduje data uiszczenia pełnej kwoty wpisowego. Link do płatności zostanie wysłany do gracza w momencie wysłania formularza zgłoszeniowego.
- 3.4 Wysokość wpisowego wynosi 50zł. Po zaksięgowaniu wpłaty nie ma możliwości jej odzyskania nawet w momencie zrezygnowania z turnieju.
- 3.5 W momencie zrezygnowania gracza z turnieju organizator zwraca się do pierwszego w kolejce gracza z listy rezerwowych.

4 Lista rezerwowa

- 4.1 Gracz jest wpisowy na listę rezerwową w momencie zapełnienia listy startowej oraz po uiszczeniu wpisowego, gdzie oczekują w kolejce na zwolnienia się slotu z listy startowej.
- 4.2 Gracz, który uiszczył opłatę, a nie wystąpił podczas wydarzenia otrzyma jej zwrot po zakończeniu turnieju. (tyczy się to tylko graczy na liście rezerwowych)

5 Gracz

- 5.1 Osoby, które nie ukończyły 15 roku życia do dnia 10.07.2016r. powinny posiadać zgodę opiekuna na udział w wydarzeniu. Organizator udostępnia wzór zgody na stronie internetowej www.3er-esports.com. Oryginał zgody należy posiadać podczas turnieju, bądź wysłać skanem na adres contact@3er-esports.com do dnia 10.07.2016r.
- 5.2 Osoby, które nie ukończyły 15 roku życia do dnia 10.07.2016r. powinny także posiadać oświadczenie o pokryciu kosztów naprawy bądź wymiany sprzętu w przypadku uszkodzenia go od rodzica. Organizator udostępnia wzór oświadczenia na stronie internetowej www.3er-esports.com. Oryginał zgody należy posiadać podczas turnieju, bądź wysłać skanem na adres contact@3er-esports.com do dnia 10.07.2016r.
- 5.3 Gracz zostaje dopuszczony do turnieju po okazaniu kompletu oświadczeń jeżeli nie ukończył 15 roku życia do dnia 10.07.2016r.

6 Struktura turnieju

- 6.1 Struktura turnieju zależy od ilości zapisanych graczy na liście startowej.
- 6.2 Wszystkie mecze odbywają się w formacie BO3.
- 6.3 Mecze finałowe odbywają się w formacie BO5.
- 6.4 Turniej będzie rozgrywany w systemie podwójnej eliminacji.

- 6.5 W trakcie trwania turnieju talie(3) gracza na koncie powinny zostać odpowiednio oznaczone 3erOPEN#1, 3erOPEN#2, 3erOPEN#3.
- 6.6 Talie nie mogą składać się z dwóch tych samych klas.
- 6.7 Podczas turnieju zabrania się zmieniania kart lub talii na inne niż wysłane podczas rejestracji.

7 Rozgrywki

- 7.1 Przed meczem gracz ma obowiązek poinformowania przeciwnika jakimi klasami będzie grał podczas turnieju.
- 7.2 Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy otrzymuje 5 minut na wybór talii.
- 7.3 Jeżeli, któryś z graczy podejrzewa, że talia przeciwnika została zmodyfikowana powinien powiadomić o tym sędziego, który zweryfikuje talię z tą, która została wysłana podczas rejestracji.
- 7.4 Jeżeli gracz posiada zmodyfikowaną talię lub klasę, którą nie zadeklarował się grać podczas rejestracji, to jego przeciwnik otrzymuje punkt do wygranej.
- 7.5 Jeżeli gracz w swojej tali posiada brakujące karty, a jego talia jest przekreślona znakiem X, to powinien uzupełnić ją o karty, które wysłał w dniu rejestracji.
- 7.6 Jeżeli gracz podczas rozgrywki wybierze niedozwoloną klasę lub talię, to przeciwnik otrzymuje punkt do wygranej.
- 7.7 Za niedozwoloną talię uznaje się talię, którą zawodnik już wygrał, bądź nie zadeklarował podczas rejestracji.
- 7.8 W przypadku rozłączenia gracz powinien niezwłocznie powiadomić sędziego, który zadecyduje o ponownym rozpoczęciu meczu lub od zaawansowania rozgrywki o przyznaniu punktu do wygranej dla przeciwnika.
- 7.9 Po zakończonym meczu gracze powinni zgłosić jego zakończenie sędziemu oraz podać wynik rozgrywki.
- 7.10 Maksymalny czas spóźnienia gracza wynosi 5 minut. Jeżeli po tym czasie niemożliwe jest rozpoczęcie meczu gracz przegrywa walkowerem.
- 7.11 Podczas rozgrywek oraz całego turnieju należy zachować kulturę osobistą. Obrażanie innych graczy czy też wypowiedanie się w sposób niestosowny w grze będzie karane, do wykluczenia drużyny włącznie.
- 7.12 Gracz zachowujący się w sposób wulgarny, niesportowy lub łamiący regulamin może zostać wykluczony z rozgrywek. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego w tym przypadku również zostanie wykluczona z rozgrywek.

8 Zabronione działania

- 8.1 Korzystanie z oprogramowania wspomagającego grę.
- 8.2 Umyślne rozłączenie komputera.
- 8.3 Celowe oddawanie meczu drużynie przeciwnej.

9 Nagrody

- 9.1 Uiszczenie ewentualnego podatku dochodowego od wygranej leży po stronie zwycięzcy.
- 9.2 Pula nagród uzależniona jest od ilość zarejestrowanych graczy. Może się zwiększyć lub zmniejszyć względem ogłoszonej puli turnieju. Ogłaszana pula jest jedynie prognozą organizatora przy zapisanej maksymalnej ilości graczy Ostateczna pula z podziałem między poszczególnymi miejscami zostanie ogłoszona wraz z listą zapisanych graczy.
- 9.3 Nagrody są opodatkowane zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych – ustawy PIT (10%). Wypłacana nagroda zostanie obniżona o powyższy podatek.

10 Informacje dodatkowe

- 10.1 Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie podczas trwania turnieju.
- 10.2 Wszystkie decyzje sędziów są ostateczne i niezmiennie.
- 10.3 Zgłoszenie się do turnieju jest jednoznaczne z osobistym stawieniem się na nim.
- 10.4 Osoby biorące udział zgadzają się na publikację próbek oraz transmisji na żywo z meczów.
- 10.5 Podczas trwania turnieju mogą wystąpić opóźnienia, więc każdy z kapitanów powinien posiadać włączony telefon komórkowy, dzięki czemu organizator może przekazać niezwłocznie informacje na temat rozgrywek.
- 10.6 W przypadku jakiegokolwiek uszkodzenia sprzętu, osoba która tego dokonała zobowiązana jest do pokrycia pełnego kosztu naprawy bądź opłaca jego równowartość.