

REGULAMIN SZKOLNEGO TURNIEJU E-SPORTOWEGO VALORANT

§1. Organizator

Szkoła Podstawowa nr 48 im. gen. Józefa Hallera

Zbigniewa Burzyńskiego 10, 80-462 Gdańsk

sekretariat@sp48.edu.gdansk.pl

(58) 346 96 48

Nauczyciel: Tomasz Fedak, uczniowie asystujący

§2. Adresaci

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 4-8 Szkoły Podstawowej nr 48 w Gdańsku.

§3. Założenia

1. Każdy uczestnik zawodów jest zobowiązany do budowania atmosfery uczciwej rywalizacji i współzawodnictwa.
2. Naruszenie zasad Regulaminu może skutkować dyskwalifikacją drużyny ze szkolnego turnieju. Organizator zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów i nadużyć zgodnie z nadrzędną zasadą fair play obowiązującą we wszystkich rozgrywkach sportowych. Decyzja organizatora jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
3. W przypadku wykrycia oszustwa w trakcie rozgrywek, organizator ma prawo dyskwalifikować danego ucznia lub całą drużynę (np. za korzystanie z oprogramowania ułatwiającego celowanie w grze, zamiany zgłoszonego ucznia z inną osobą podczas rozgrywek np. bratem itp.).
4. **Serwer Rozgrywek DISCORD** jest głównym kanałem komunikacji pomiędzy Organizatorem i Członkami Drużyn, a informacje tam przekazane mają pierwszeństwo przed informacjami dotyczącymi rozgrywek, a przekazanymi w inny sposób
5. **Szkolny Turniej E-sportowy VALORANT odbędzie się zdalnie – każdy uczestnik gra na własnym komputerze w miejscu, na które rodzic/opiekun prawny wyraził zgodę np. w domu. Każdy uczestnik podczas rozgrywek znajduje się pod opieką rodziców/opiekunów prawnych.**
6. Członkowie Drużyn zobowiązani są do śledzenia informacji publikowanych bezpośrednio przez Organizatora na Serwerze Rozgrywek DISCORD w celu powzięcia niezbędnych informacji.
7. Rozgrywki mają charakter zamknięty, co oznacza, że w rozgrywkach udział mogą wziąć wyłącznie uczniowie Szkoły Podstawowej nr 48 w Gdańsku z klas 4-8.
8. **Warunkiem udziału w rozgrywkach jest wyrażenie zgody na udział przez rodziców/opiekunów prawnych ucznia i akceptacji niniejszego regulaminu.**
9. Niedozwolonym jest wprowadzanie na Serwer Rozgrywek DISCORD i podczas trwania rozgrywek treści nieprawdziwych, niezgodnych z prawem, dobrymi obyczajami, treści niemoralnych, nieetycznych, gorszących, wulgarnych (dotyczy zarówno komunikacji z Organizatorem, innymi uczestnikami Rozgrywek oraz nazw Członków Drużyn).

10. **Drużyna musi składać się z 5 osób oraz dodatkowo (opcjonalnie) z 1 lub 2 zawodników rezerwowych.**
11. W sytuacji nieobecności jakiegoś zawodnika ze składu głównego gra zawodnik rezerwowy.
12. W sytuacji dyskwalifikacji 1 zawodnika – cała drużyna zostaje zdyskwalifikowana. Jeżeli organizator wyrazi zgodę na zamianę zdyskwalifikowanego zawodnika na rezerwowego drużyna dalej bierze udział w rozgrywkach.
13. Ilość tur jest uzależniona od ilości drużyn.
14. Sposób rozgrywania turnieju: w oparciu o system szwajcarski SWISS (dobór drużyn prowadzony przez organizatora). W zależności od decyzji organizatora (w oparciu o czas rozgrywek i ilość drużyn) zostanie lub nie zostanie przeprowadzony TOP CUT 4 najlepszych drużyn – tzn. 4 drużyny, które uzyskały najlepszy wynik grają ze sobą w celu ustalenia ostatecznych miejsc.
15. Jeżeli uczeń zrezygnuje z udziału/zaprzestanie gry/zostanie zdyskwalifikowany i zastąpi go osoba rezerwowa to nie przysługuje mu/jej nagroda jeżeli drużyna osiągnie nagradzane miejsca - nowa osoba (zastępująca) otrzymuje nagrodę.
16. **Turniej rozpocznie się 09.06.23 r. o godzinie 12:00 zdalnie poprzez aplikację DISCORD i zakończy tego samego dnia.** Organizator ma prawo podjąć decyzję o przerwaniu turnieju i jego kontynuacji w innym terminie (maksymalnie do 20.06.2023 r.) jeżeli turniej miałby trwać zbyt długo lub jeżeli nastąpiłyby inne nieprzewidziane zdarzenia np. problemy techniczne, niedyspozycja organizatora/uczniów asystujących.

Cele Konkursu:

- popularyzacja zasad fair-play i zdrowej rywalizacji
- rozwijanie umiejętności techniczno-informatycznych
- integracja uczniów
- kształtowanie umiejętności pracy w zespole z zakresu współpracy drużynowej i komunikacji pomiędzy poszczególnymi zawodnikami,
- wzbudzenie zdrowej rywalizacji,
- utworzenie możliwości wyłonienia nowych talentów,
- rozwinięcie umiejętności wykorzystania technik multimedialnych

§4. Nagrody

1. Nagrodami w konkursie są nagrody rzeczowe (Karty podarunkowe STEAM) i dyplomy.
2. Nagrody będą przyznawane wg wzoru:
 - **1 miejsce** - drużyna 5osobowa otrzymuje: 5 dyplomów oraz 5 kart podarunkowych STEAM o wartości 70 zł (każda)
 - **2 miejsce** - drużyna 5osobowa otrzymuje: 5 dyplomów
 - **3 miejsce** - drużyna 5osobowa otrzymuje: 5 dyplomów
 - **4 miejsce** - drużyna 5osobowa otrzymuje: 5 dyplomów

§5. Postanowienia końcowe

1. We wszystkich sprawach spornych decydujący głos należy do organizatora rozgrywek.
2. Decyzje organizatora są ostateczne, nie przysługuje od nich odwołanie i nie podlegają weryfikacji.
3. Informacja o rozstrzygnięciu konkursu zostanie umieszczona na stronie internetowej szkoły oraz na szkolnym FB, a także zostanie podana do wiadomości publicznej.
4. Przystąpienie do konkursu wiąże się z jednoznacznym wyrażeniem zgody przez rodzica/ów / opiekunów prawnych na przetwarzanie danych osobowych uczestników, niezbędnych do przeprowadzenia konkursu.
5. Organizator zastrzega prawo do wykluczenia z Rozgrywek Członka Drużyny lub całej Drużyny w sytuacji, w której naruszają postanowienia Regulaminu.
6. W sprawach nieregulowanych niniejszym regulaminem decyduje organizator konkursu.
7. Organizator posiada prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.

ORGANIZATOR

Tomasz Fedak

Uczniowie asystujący