

Regulamin akcji - 30DaysToPro

Celem akcji jest wyłonienie pięciu osób, które stworzą wspólnie zespół e-sportowy. Zespół ten na miesiąc zamieszka w przygotowanym mieszkaniu i będzie trenować, aby stać się profesjonalną drużyną. Na koniec akcji zespół zmierzy się z inną profesjonalną drużyną z polskiej sceny e-sportowej.

1. Postanowienia ogólne:

- 1.1. Zapisanie się do turnieju równoznaczne jest z zapoznaniem się i akceptacją regulaminu.**
- 1.2. Organizatorem turnieju jest firma Komputronik zwana dalej Organizatorem.
- 1.3. Przebieg turnieju będzie nadzorowany przez administratorów i koordynatorów.
- 1.4. Organizator, administratorzy i koordynatorzy turnieju zastrzegają sobie pełne prawo do wprowadzania zmian w regulaminie. Są oni również najwyższą instancją rozwiązującą spory, w których poniższy regulamin nie daje precyzyjnych odpowiedzi.
- 1.5. Cała akcja opierać się będzie o grę **Counter Strike: Global Offensive**
- 1.6. Wyłonienie zespołu składać się będzie z **III etapów**
- 1.7. Akcja skierowana jest tylko i wyłącznie do osób pełnoletnich (konieczne będzie wylegitymowanie uczestników)**
- 1.8. Zawodnicy przystępując do akcji są świadomi, że w wypadku wybrania ich w etapie III zobowiązani są zamieszkać na miesiąc w gaming house i trenować wraz z pozostałymi**

2. I etap - otwarte eliminacje

Cel: wyłonienie spośród wszystkich chętnych 200 najlepszych graczy, którzy będą reprezentować najwyższy poziom w grze CS:GO. Wyzwanie w tym etapie polegać będzie na trafieniu 250 headshotów po wcześniejszym zmienieniu pozycji - tzw. sidestepie

- 2.1. Czas trwania 21.06 - 30.06**
- 2.2. W pierwszym etapie liczba miejsc jest nieograniczona
- 2.3. Do akcji zapisać się można jedynie za pomocą strony www.30daystopro.pl
- 2.4. Warunkiem uczestnictwa będzie założenie konta na powyższej stronie i podłączeniu do niego konta Steam. Dane podane przy procesie rejestracyjnym muszą być zgodne z rzeczywistością, co będzie skontrolowane w późniejszym czasie.
- 2.5. Jakikolwiek kłamstwo podane w procesie rejestracji skutkować będzie natychmiastową dyskwalifikacją**
- 2.6. Po stworzeniu konta konieczna jest jego weryfikacja poprzez link aktywacyjny, wysłany na podany w procesie rejestracji adres e-mail
- 2.7. Zawodnicy po zalogowaniu na swoje konto mogą dołączyć do kolejki wyzwania

- 2.8. **Codziennie, przez tydzień czasu, między godz. 16:00 a 20:00 możliwe będzie dołączenie do kolejki i wzięcie udziału w wyzwaniu**
- 2.9. Po dołączeniu do kolejki zawodnicy czekają na wiadomość od sędziego, do którego zostaną przydzieleni. Następnie w prywatnej wiadomości otrzymają od sędziego adres i hasło serwera, na którym odbędzie się ich wyzwanie
- 2.10. W zależności od ilości zainteresowanych kolejka może trwać dłuższy czas
- 2.11. **Gracze są proszeni o udzielenie przeglądarce i stronie turniejowej zgody na wysyłanie "powiadomień" w celu odebrania wiadomości od sędziego**
- 2.12. Od tego momentu zawodnik ma 5 minut na dołączenie do serwera i skontaktowanie się z sędzią
- 2.13. Każdy uczestnik może ukończyć wyzwanie raz dziennie
- 2.14. Po zakończeniu próby ostatniego dnia, dwustu najlepszych graczy zostanie poinformowanych o awansie do kolejnego etapu

3. II etap - ścisła selekcja

Cel: wyłonienie spośród 200 graczy pięćdziesięciu, którzy będą wykazywać się najlepszym "czuciem" gry i znajomością map. Wyzwanie w tym etapie polegać będzie na rozegraniu serii deathmatchy.

- 3.1. **Czas trwania 02.07 - 06.07**
- 3.2. W etapie wziąć udział mogą jedynie zawodnicy wybrani w I etapie
- 3.3. Zawodnicy otrzymają powiadomienie (jak w I etapie) z kolejnymi instrukcjami, polegającymi na dołączeniu do specjalnie przygotowanej grupy
- 3.4. Wybrani zawodnicy automatycznie deklarują gotowość na rozegranie przypisanych im gier, w podanym przez organizatora momencie
- 3.5. Za pośrednictwem przygotowanej grupy zawodnicy zapoznają się z przygotowanym harmonogramem i systemem rozgrywania partii
- 3.6. Każda partia musi być rozegrana w wyznaczonym przez harmonogram czasie
- 3.7. Jeżeli któryś z uczestników nie stawia się o uzgodnionej wcześniej godzinie do rozegrania partii to traci on pkt i zmniejsza swoje szanse na awans do kolejnego etapu
- 3.8. **Każdy gracz zmuszony będzie do rozegrania pięciu partii w ciągu tygodnia w zależności od potrzeb trenerów do podjęcia decyzji**

4. III etap - budujemy zespół

Cel: wyłonienie spośród 50 graczy piątki, która będzie w stanie stworzyć zgrany zespół, a zawodnicy będą uzupełniać się swoimi umiejętnościami. Wyzwanie w tym etapie polegać będzie na rozgrywaniu meczy teamowych pod okiem profesjonalnego trenera.

4.1. Czas trwania 08.07 - 12.07

- 4.2. W etapie wziąć udział mogą jedynie zawodnicy wybrani w II etapie
- 4.3. Podzieleni zostaną na drużyny, które będą rywalizować między sobą.
- 4.4. Trenerzy decydują o składach drużyn i tylko oni mogą przeprowadzać w nich zmiany. Decyzja trenerów jest niepodważalna

5. Gaming House

Cel: Wzrost umiejętności mechanicznych i zespołowej gry oraz proces stworzenia zespołu z pięciu wybitnych indywidualności. Proces polegać będzie na wspólnych codziennych treningach pod kierownictwem trenera

5.1. Czas trwania 15.07 - 13.08

- 5.2. W etapie wziąć udział mogą jedynie zawodnicy wybrani w III etapie

5.3. Gracze wybrani w III etapie przyjeżdżają do Poznania do przygotowanego Gaming House, gdzie będą przez miesiąc mieszkać i trenować pod okiem trenera

- 5.4. Piątka wybranych graczy, aby wziąć udział w akcji zobowiązana jest podpisać specjalnie przygotowane umowy lojalnościowe. Umowy te będą określać ich dalsze warunki współpracy z organizatorami i sponsorami
- 5.5. Zawodnicy zgadzają się przestrzegać przygotowanego harmonogramu i uczestniczyć we wszystkich zorganizowanych aktywnościach
- 5.6. Organizator pokrywa wszelkie opłaty za przewidziane aktywności, wyżywienie graczy i konieczne sprzęty
- 5.7. Gracze otrzymają po 1000 zł - kwotę tą będą mogli wykorzystać wedle własnego uznania
- 5.8. Wybrany zespół zobowiązany jest przestrzegać zasad współżycia społecznego w mieszkaniu oraz szanować jego wyposażenie. **Wszelkie zniszczenia gracze będą zobowiązani pokryć we własnym zakresie**

6. Mecz pokazowy

Cel: Sprawdzenie umiejętności stworzonego zespołu w porównaniu z profesjonalnym teamem z polskiej sceny e-sportowej. Zorganizowany zostanie profesjonalny mecz pokazowy, w którym zwycięski team zgarnie nagrodę pieniężną

6.1. Termin i miejsce: TBA

6.2. Wyłoniony zespół nie ma prawa odmówić wystąpienia w meczu pokazowym

6.3. Warunki meczu uzgodnione zostaną bezpośrednio między drużynami

6.4. W trakcie trwania transmisji gracze zobowiązani są przestrzegać zasad kultury i odnosić się z szacunkiem do pozostałych osób

6.5. Zwycięzca pokazowego meczu wygrywa 15 000 zł nagrody

7. Dodatkowe informacje:

7.1. Gracze są zobowiązani traktować pozostałych uczestników z szacunkiem i zachowaniem zasad kultury, a w wypadku rażącego złamania tej zasady gracz może zostać usunięty z turnieju.

7.2. Nagminne przekraczanie granic dobrego zachowania i szacunku do sędziów i organizatorów skutkować będzie dyskwalifikacją

7.3. Używanie jakichkolwiek programów zwiększających poziom gry gracza (w szczególności hacków i botów) skutkować będzie natychmiastową dyskwalifikacją

7.4. Uczestnicy zgadzają się na publikację powtórek oraz stream na żywo z meczy. Stream i materiały mogą być opublikowane w Internecie, na stronach związanych z organizatorem turnieju

7.5. We wszystkich sprawach nieopisanych w tym regulaminie decyzję podejmuje Organizator, administratorzy i sędziowie

7.6. Administrator zapewnia sobie prawo do zmiany regulaminu