**Regulamin turnieju wilków morskich (Counter – Strike: Global Offensive) pod patronatem Dziekana Wydziału Elektrycznego**

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek turnieju gier komputerowych, który odbędzie się w formie zdalnej.
2. Organizatorem Turnieju jest Parlament Studencki z pomocą techniczną Kołem Naukowym Internetu Rzeczy i Systemów Wbudowanych.
3. Sędziami i Administratorami Turniejów są osoby wyznaczone przez Organizatora – zwani dalej Sędziami.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Turniej obejmuje grę Counter – Strike: Global Offensive – drużyny 5 osobowe w tym 1 kapitan.
6. Do turnieju mogą przystąpić tylko studenci Uniwersytetu Morskiego w Gdyni którym nie stoją na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w rozgrywkach nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
7. W celu wzięcia turnieju uczestnicy muszą uiścić ustaloną przez organizatora kwotę na wyznaczony przez organizatora cel charytatywny. Kapitan drużyny może wpłacić cała kwotę.
8. Turniej ma charakter charytatywny wszystkie zebrane środki zostaną przeznaczone na szczytny cel.
9. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek posiadać konto STEAM z grą COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE .
10. Konta w serwisie STEAM nie mogą być objęte żadną blokadą VAC.
11. Zabronione jest używanie programów wspomagających (WALLHACK, AIMLOCK, JUMPTHROW itp.),
12. Zakaz używania skryptów/bindów itp.
13. Karą za stosowanie niedozwolonego zagrania jest dyskwalifikacja z turnieju i oddanie meczu walkowerem.
14. Uczestnicy muszą zapewnić sobie własny sprzęt.
15. Kapitan drużyny odpowiada za wszystkich swoich zawodników, jest w stałym kontakcie z nimi przez cały czas trwania turnieju, a także z organizatorami.
16. Można przygotować nazwę drużyny, nie zawierającą wulgarnych terminów.
17. Zgłoszenia drużyn są przyjmowane przez radę wydziału elektrycznego na specjalnych drukach dostępnych na platformie Facebook w grupie o nazwie „Turniej Wilków Morskich” do dnia 03.04.2021 roku. Do karty trzeba dodać potwierdzenie wpłaty na cel charytatywny. Karty mogą być wypełnione komputerze a podpis kapitana mozę być cyfrowy.
18. System rozgrywek zostanie udostępniony na stronie po zakończeniu zapisów.
19. Wygrywa drużyna która nie przegrała żadnego meczu, w przypadku remisu mecz zostanie powtórzony.
20. Mapy rozgrywek zostaną wybierane na zasadzie banowania, przed rozpoczęciem każdy z kapitanów wybiera 3 zbanowane mapy z niżej podanych:
* Dust II
* Inferno
* Mirage
* Nuke
* Overpass
* Train
* Cache
1. Serwer jest tworzony przez organizatorów.
2. Przed i po każdym rozegranym meczem obie drużyny spotkają się na platformie discord wraz z sędzią. Po rozegranym meczu wygrana drużyna musi przesłać tabele wyników do organizatora będącego na discordzie.
3. W przypadku podejrzenia oszustwa, poszkodowana drużyna jest zobligowana do końca dnia w którym odbyła się rozgrywka przesłać nagranie meczu do organizatorów turnieju.  Organizatorzy przejrzą nagrane demo - potwierdzenie korzystania z oszustw będzie skutkować dyskwalifikacją z turnieju. W przypadku braku pewności wykorzystania oszustw organizatorzy roszczą sobie prawo do powtórzenia meczu.
4. Drużyna która wygra turniej, otrzymuje nagrody.
5. Gracze muszą wypełnić kartę zgłoszeniową w której zamieszczają informacje o składzie drużyny oraz zamieszczają dowód wpłaty na wyznaczony cel charytatywny.
6. Zgłoszenia przyjmowane są pod adresem e-mail: turniejwilkowmorskich+csgo@gmail.com, z tytułem “Zgłoszenie na turniej Counter Strike Global offensive (nazwa drużyny)”.
7. Wysłanie formularza zgłoszeniowego powoduje zaakceptowanie regulaminu turnieju wszystkich członków na nim będących.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania fragmentów rozgrywki do montażu podsumowań meczu (Play of the Game/Fail Compilation/etc.) i wykorzystania ich w przyszłych materiałach promocyjnych.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu w uzasadnionych przypadkach.
10. Osoby przystępujące do turnieju wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora.

**Regulamin 1 turnieju wilków morskich (Civilization 6) pod patronatem Dziekana Wydziału Elektrycznego**

1. Poniższy Regulamin Turnieju (zwany dalej „Regulaminem”) dotyczy rozgrywek turnieju gier komputerowych, który odbędzie się w formie.
2. Organizatorem Turnieju jest Parlament Studencki z pomocą techniczną Kołem Naukowym Internetu Rzeczy i Systemów Wbudowanych.
3. Sędziami i Administratorami Turniejów są osoby wyznaczone przez Organizatora – zwani dalej Sędziami.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Turniej obejmuje grę Sid Meyer’s Civilization VI (zwaną dalej Civ6) – drużyny jednoosobowe.
6. Do turnieju mogą przystąpić tylko studenci Uniwersytetu Morskiego w Gdyni, którym nie stoją na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w rozgrywkach nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
7. W celu wzięcia turnieju uczestnicy muszą uiścić ustaloną przez organizatora kwotę na wyznaczony przez organizatora cel charytatywny.
8. Turniej ma charakter charytatywny wszystkie zebrane środki zostaną przeznaczone na cel szczytny cel.
9. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek posiadać grę Civ6 na PC, pobraną legalnie, a co za tym idzie, z możliwością połączenia się przez oficjalne serwery. Klient obsługujący nie ma znaczenia (Steam, Epic Games Store etc.).
10. Zabronione jest używanie modów poza, ogłoszonym przez organizatora najpóźniej na tydzień przed turniejem, modem umożliwiającym sędziemu obserwację rozgrywki.
11. Karą za stosowanie niedozwolonego zagrania jest dyskwalifikacja z turnieju i oddanie meczu walkowerem.
12. Uczestnicy muszą zapewnić sobie własny sprzęt.
13. Uczestnicy mogą występować pod pseudonimem lub pełnym imieniem/nazwiskiem.
14. Zgłoszenia drużyn są przyjmowane przez radę wydziału elektrycznego na specjalnych drukach dostępnych na platformie Facebook w grupie o nazwie „Turniej Wilków Morskich” do dnia 03.04.2021 roku. Do karty trzeba dodać potwierdzenie wpłaty na cel charytatywny. Karty mogą być wypełnione komputerze a podpis kapitana może być cyfrowy.
15. Gracze muszą wypełnić kartę zgłoszeniową w której zamieszczają informacje o składzie drużyny oraz zamieszczają dowód wpłaty na wyznaczony cel charytatywny.
16. Zgłoszenia przyjmowane są pod adresem e-mail: turniejwilkowmorskich+cv6@gmail.com, z tytułem “Zgłoszenie na turniej Civilization 6 (imię nazwisko)”.
17. System rozgrywek zostanie udostępniony na stronie po zakończeniu zapisów.
	1. Wygrywa pierwszy gracz, który spełni warunki zwycięstwa, wszystkie standardowe (dominacja/nauka/kultura/etc.) są dostępne, jeżeli żaden gracz nie wygra do tury 150, gra zakończy się automatycznie i wygra gracz z najwyższym wynikiem punktowym (gra automatycznie punktuje graczy);
	2. Mapa rozgrywki zostanie dostosowana do liczby zainteresowanych graczy oraz zostanie z nimi skonsultowana, najpewniej będzie to:
	* Mapa - Terra z podwyższonym poziomem morza,
	* Wielkość mapy – standardowa,
	* Ilość państw miast będzie adekwatna do ilości graczy;
	1. W przypadku większej niż oczekiwana liczba graczy (>=15) odbędą się najpierw rozgrywki eliminacyjne, a dopiero potem mecz finałowy.
18. Przed i po każdym rozegranym meczu obie gracze spotkają się na platformie Discord wraz z sędzią. Mogą także łączyć się z nim w trakcie rozgrywki by zgłaszać problemy techniczne.
19. Model gry:
* Rozgrywki będą prowadzone bez dodatków,
* Szybkość gry – sieciowa,
* Cywilizacje będą losowane z wykluczeniem cywilizacji maori,  której nie będzie w rozgrywce,
* Wiek świata – losowy,
* Cuda natury – brak,
* Zasoby – obfite,
* Zbilansowany start,
* Temperatura oraz opady deszczu – losowe,
* Tryb gry – domyślne,
* Bez duplikowania przywódców i cywilizacji,
* Brak wiosek plemiennych,
* Barbarzyńcy będą w rozgrywce,
* Czas tury 45 sekund,
* Tryb turowy - tury jednoczesne,
* Epoko początkowa – starożytność.
1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania fragmentów rozgrywki do montażu podsumowań meczu (Play of the Game/Fail Compilation/etc.) i wykorzystania ich w przyszłych materiałach promocyjnych.
2. Gracz, który wygra turniej, otrzymuje nagrody.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu w uzasadnionych przypadkach.
4. Osoby przystępujące do turnieju wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora.

**Regulamin turnieju wilków morskich (League of Legends) pod patronatem Dziekana Wydziału Elektrycznego**

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek turnieju gier komputerowych, który odbędzie się w formie zdalnej.
2. Organizatorem Turnieju jest Parlament Studencki z pomocą techniczną Kołem Naukowym Internetu Rzeczy i Systemów Wbudowanych.
3. Sędziami i Administratorami Turniejów są osoby wyznaczone przez Organizatora – zwani dalej Sędziami.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Turniej obejmuje grę League of Legends – drużyny 5 osobowe.
6. Do turnieju mogą przystąpić tylko studenci Uniwersytetu Morskiego w Gdyni którym nie stoją na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w rozgrywkach nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
7. W celu wzięcia turnieju uczestnicy muszą uiścić ustaloną przez organizatora kwotę na wyznaczony przez organizatora cel charytatywny.
8. Turniej ma charakter charytatywny wszystkie zebrane środki zostaną przeznaczone na szczytny cel.
9. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek posiadać konto w grze League of Legends.
10. Konta nie może posiadać żadnych tymczasowych banów.
11. Zabronione jest używanie programów wspomagających.
12. Zakaz używania skryptów/bindów itp.
13. Karą za stosowanie niedozwolonego zagrania jest dyskwalifikacja z turnieju i oddanie meczu walkowerem.
14. Uczestnicy muszą zapewnić sobie własny sprzęt.
15. Kapitan drużyny odpowiada za wszystkich swoich zawodników, jest w stałym kontakcie z nimi przez cały czas trwania turnieju, a także z organizatorami.
16. Można przygotować nazwę drużyny, nie zawierającą wulgarnych terminów.
17. Zgłoszenia drużyn są przyjmowane przez radę wydziału elektrycznego na specjalnych drukach dostępnych na platformie Facebook w grupie o nazwie „Turniej Wilków Morskich” do dnia 03.04.2021 roku. Do karty trzeba dodać potwierdzenie wpłaty na cel charytatywny. Karty mogą być wypełnione komputerze a podpis kapitana może być cyfrowy.
18. System rozgrywek zostanie udostępniony na stronie po zakończeniu zapisów.
19. Wygrywa drużyna która nie przegrała żadnego meczu, w przypadku remisu mecz zostanie powtórzony.
20. Mecze będą rozgrywane w trybie draftowym na mapie summoners rift.
21. Grę w trybie niestandardowym tworzy sędzia lub organizator.
22. Przed i po każdym rozegranym meczem obie drużyny spotkają się na platformie discord wraz z sędziom. Po rozegranym meczu wygrana drużyna musi przesłać tabele wyników do organizatora będącego na discordzie.
23. W przypadku podejrzenia oszustwa, poszkodowana drużyna jest zobligowana do końca dnia w którym odbyła się rozgrywka przesłać nagranie meczu do organizatorów turnieju.  Organizatorzy przejrzą nagrane demo - potwierdzenie korzystania z oszustw będzie skutkować dyskwalifikacją z turnieju. W przypadku braku pewności wykorzystania oszustw organizatorzy roszczą sobie prawo do powtórzenia meczu.
24. Gracze muszą wypełnić kartę zgłoszeniową w której zamieszczają informacje o składzie drużyny oraz zamieszczają dowód wpłaty na wyznaczony cel charytatywny.
25. Zgłoszenia przyjmowane są pod adresem e-mail: turniejwilkowmorskich+lol@gmail.com, z tytułem “Zgłoszenie na turniej League of Legends (nazwa drużyny)”.
26. Wysłanie formularza zgłoszeniowego powoduje zaakceptowanie regulaminu turnieju wszystkich członków na nim będących.
27. Wygrywa drużyna która nie przegrała żadnego meczu.
28. Drużyna która wygra turniej, otrzymuje nagrody.
29. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania fragmentów rozgrywki do montażu podsumowań meczu (Play of the Game/Fail Compilation/etc.) i wykorzystania ich w przyszłych materiałach promocyjnych.
30. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu w uzasadnionych przypadkach.
31. Osoby przystępujące do turnieju wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora.

**Regulamin turnieju wilków morskich (World of Tanks) pod patronatem Dziekana Wydziału Elektrycznego**

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek turnieju gier komputerowych, który  odbędzie się w formie zdalnej.
2. Organizatorem Turnieju jest Parlament Studencki z pomocą techniczną Kołem Naukowym Internetu Rzeczy i Systemów Wbudowanych.
3. Sędziami i Administratorami Turniejów są osoby wyznaczone przez Organizatora – zwani dalej Sędziami.
4. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Turniej obejmuje grę World of Tanks – formuła 1vs1.
6. Do turnieju mogą przystąpić tylko studenci Uniwersytetu Morskiego w Gdyni którym nie stoją na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w rozgrywkach nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
7. W celu wzięcia turnieju uczestnicy muszą uiścić ustaloną przez organizatora kwotę na wyznaczony przez organizatora cel charytatywny.
8. Turniej ma charakter charytatywny wszystkie zebrane środki zostaną przeznaczone na szczytny cel.
9. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek posiadać konto wraz z czołgiem VI, VIII bądź X poziomu.
10. Konta  nie mogą być objęte żadną blokadą.
11. Zabronione jest używanie programów wspomagających (aimbot,tundra,fallen trees itp.).
12. Zakaz używania skryptów/bindów itp.
13. Karą za stosowanie niedozwolonego zagrania jest dyskwalifikacja z turnieju i oddanie meczu walkowerem.
14. Uczestnicy muszą zapewnić sobie własny sprzęt.
15. Każdy gracz, przed rozpoczęciem starcia zobowiązany jest do włączenia nagrywania powtórek(menu gry) w celu weryfikacji(w przypadku zgłoszenia u przeciwnika oszustwa).
16. W przypadku podejrzenia oszustwa, poszkodowana drużyna jest zobligowana do końca dnia w którym odbyła się rozgrywka przesłać nagranie meczu do organizatorów turnieju.  Organizatorzy przejrzą nagrane demo - potwierdzenie korzystania z oszustw będzie skutkować dyskwalifikacją z turnieju. W przypadku braku pewności wykorzystania oszustw organizatorzy roszczą sobie prawo do powtórzenia meczu.
17. Zakazuje się wyzwisk oraz obraźliwych tekstów na czacie gry(głosowym oraz tekstowym).
18. Zgłoszenia drużyn są przyjmowane przez radę wydziału elektrycznego na specjalnych drukach dostępnych na platformie Facebook w grupie o nazwie „Turniej Wilków Morskich” do dnia 03.04.2021 roku. Do karty trzeba dodać potwierdzenie wpłaty na cel charytatywny. Karty mogą być wypełnione komputerze a podpis kapitana może być cyfrowy.
19. Gracze muszą wypełnić kartę zgłoszeniową w której zamieszczają informacje o składzie drużyny oraz zamieszczają dowód wpłaty na wyznaczony cel charytatywny.
20. System rozgrywek zostanie udostępniony na stronie po zakończeniu zapisów.
21. Dwoje  najlepszych graczy pod względem punktów w grupie awansuje do drabinki turniejowej.

Punktacja meczy w grupie:

* Wygrana-3pkt,
* Remis-1pkt,
* Porażka-0pkt.

Punktacja meczy w drabince:

* Wygrana osoba przechodzi dalej, przegrana odpada z turnieju// albo BO3,
* Finał BO3.
1. Każdy mecz będzie miał przydzieloną losową mapę która będzie podana na stronie (jedna z niżej podanych):
* Himmelsdorf,
* Ensk,
* Kopalnie,
* Prochorowka,
* Murowanka,
* Urwisko.
1. Czas rozgrywki to 7 minut.
2. Serwer jest tworzony przez organizatorów.
3. Przed i po każdym rozegranym meczu gracze spotkają się na platformie discord wraz z sędziom. Po rozegranym meczu, wygrana osoba zawiadamia o wygranej oraz  przesyła screena bitwy na serwerze discord.
4. Każdy gracz ma obowiązek zrobienia screena każdego meczu.
5. Grupy będą dobierane pod względem „doświadczenia w grze”.
6. Osoba która wygra turniej, otrzymuje nagrody.
7. Zgłoszenia przyjmowane są pod adresem e-mail: turniejwilkowmorskich+wot@gmail.com, z tytułem “Zgłoszenie na turniej World of Tanks (imię nazwisko)”.
8. Wysłanie formularza zgłoszeniowego powoduje zaakceptowanie regulaminu turnieju wszystkich członków na nim będących.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania fragmentów rozgrywki do montażu podsumowań meczu (Play of the Game/Fail Compilation/etc.) i wykorzystania ich w przyszłych materiałach promocyjnych.
10. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu w uzasadnionych przypadkach.
11. Osoby przystępujące do turnieju wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora.