

FOSSGralnia – regulamin turnieju Hypersomnia – 21 września 2024

1. Organizatorami turnieju jest grupa FOSSGralnia (<https://fossgralnia.pl>, zwanej dalej „Organizatorem”), reprezentowana przez Roberta „Szkodnix” Wolniaka (email: robert.wolniak@tuta.io), przy wsparciu Fundacji Technologie dla Ludzi (KRS: 0000886000, zwanej dalej „FTDL”) oraz Team Hypersomnia (<https://hypersomnia.xyz>).
2. Wydarzeniem, którego dotyczy się regulamin jest turniej w grę komputerową Hypersomnia, który odbędzie się w ramach Software Freedom Day dnia 21 września 2024 roku od godziny 17.00 do momentu rozegrania finału.
3. Turniej rozgrywany będzie w formie gry dwuosobowych drużyn w trybie Bomb Defusal. Rozgrywki będą prowadzone w systemie single elimination BO1.
4. Warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się na turniej poprzez formularz udostępniony przez Organizatora oraz dostępność na co najmniej jednym z kanałów komunikacyjnych w czasie rozpoczęcia turnieju. W przypadku braku drugiej osoby do drużyny w momencie zapisów, druga osoba zostanie dobrana losowo.
 - 4.1. Dostępne są następujące kanały służące do kontaktu między uczestnikiem a organizatorami:
 - a) Fediwersum: kontakt przez wiadomość prywatną z @FOSSGralnia@pol.social i/lub bezpośrednio do organizatora @szkodnix@mk.szkod.ovh
 - b) Matrix: kanał [#fossgralnia:noevil.pl](https://matrix.to/#/!fossgralnia:noevil.pl) lub bezpośrednio do organizatora @szkodnix:noevil.pl
 - c) IRC: kanał [#fossgralnia_turniej](https://irc.fregamedev.net) na irc.fregamedev.net
 - 4.2. W przypadku chęci zgłoszenia się dwójki uczestników, którzy wyrazili chęć grania w jednym zespole, formularz powinni wypełnić oboje uczestników.
5. Drużyny mają pełną dowolność, jeśli chodzi o formę komunikacji między swoimi członkami.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania na żywo i nagrywania turnieju w formie klipu lub klipów wideo oraz umieszczania transmisji i nagrań na mediach społecznościowych Organizatora, FTDL i/lub Teamu Hypersomnia.
 - 6.1. Akceptując regulamin, Gracze wyrażają zgodę na nagrywanie i udostępnianie nagrań ich rozgrywki.
7. Dopuszczalne są wszystkie wersje gry dostępne na stronie <https://hypersomnia.xyz> na dzień turnieju, w tym wersja uruchamiana z poziomu przeglądarki, jak i pobrana. Wszelakiego rodzaju oszustwa oraz modyfikacje klienta gry mające na celu osiągnięcie znacznej przewagi, są zabronione.
8. Uczestnicy mają obowiązek nagrywania dem z rozgrywek na potrzeby archiwalne oraz do ewentualnej weryfikacji meczu w razie uzasadnionych podejrzeń dotyczących złamania punktu 7 niniejszego regulaminu.
 - 8.1. W terminie do 7 dni po przeprowadzeniu turnieju, wybrany uczestnik z każdej drużyny powinien nadesłać dema z rozgrywek turniejowych do Organizatora

drogą mailową, przez jeden z kanałów podanych w podpunkcie 4.1 albo przez link podany przez Organizatora.

9. Uczestnicy, którzy nie będą osiągalni w czasie rozpoczęcia gry, zostaną zdyskwalifikowani z turnieju. W przypadku nieobecności jednego z dwóch członków jednej drużyny, dopuszcza się możliwość gry w niepełnym składzie.
10. W momencie startu turnieju, graczom zostanie wskazany serwer, na który mają dołączyć, po czym gracze rozgrywają pełen mecz.
11. Turniej rozgrywa się na następujących mapach:
 - 11.1. Runda na 16 drużyn – *de_silo*
 - 11.2. Ćwierćfinały – *de_mini_crap*
 - 11.3. Półfinały – *de_city_mini*
 - 11.4. Finał – *de_hotline*
12. W przypadku zapisania się przynajmniej ośmiu drużyn organizatorzy przewidują nagrody rzeczowe w postaci koszulek z logiem FOSSGralnia, jak również zwiększenia limitu chmury NCH.pl dla każdego członka zwycięskiej drużyny na stałe (100 GB na osobę).
 - 12.1. W przypadku wysyłki koszulek od uczestników będzie oczekiwane podanie danych niezbędnych do wysłania nagrody. Podane dane posłużą tylko wysyłce i w momencie otrzymania przez zwycięzcę przesyłki zostaną natychmiastowo usunięte.
 - 12.2. Alternatywnie zwycięzcy będą mieli możliwość odebrania nagrody na przyszłych wydarzeniach FOSSGralnia. W takiej sytuacji nie będzie konieczności podawania jakichkolwiek danych.
 - 12.3. Koszulki zostaną wysłane w ciągu trzech miesięcy od daty finału.
 - 12.4. Warunkiem zwiększenia limitu konta NCH.pl jest posiadanie konta na wspomnianej chmurze.
13. W razie wystąpienia problemów technicznych po stronie Organizatora, rozgrywka zostanie kontynuowana na innym, wybranym przez Organizatora serwerze, przy uwzględnieniu wyniku meczu przed wystąpieniem wyżej wymienionych okoliczności. W przypadku problemów po stronie Uczestników, do graczy należy kwestia ustalenia, czy w takiej sytuacji gra zostanie kontynuowana na obecnych warunkach, czy grę należy powtórzyć. W sytuacjach patowych osobą decyzyjną jest Organizator.
 - 13.1. W przypadku braku możliwości kontynuacji rozgrywki w wyznaczonym terminie, Organizator zastrzega sobie prawo do wyznaczenia nowego terminu kontynuacji rozgrywki.
14. Niestosowanie się do regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją z turnieju.
15. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany warunków turnieju lub jego całkowitego anulowania w sytuacji, w której zgłosi się ilość graczy niewystarczająca do rozegrania co najmniej trzech pełnych rund (tj. mniej niż 8 drużyn).