



KWALIFIKACJE ONLINE DO TURNIEJU LAN ECENTER COPERNICUP 2018

REGULAMIN

I. ZASADY OGÓLNE

1. Czas trwania kwalifikacji: **2-10.12.2017**;
2. W kwalifikacjach mogą brać udział tylko i wyłącznie drużyny, które zgłosiły swój udział organizatorowi Turnieju oraz dokonały opłaty kwalifikacyjnej;
 - 2.1. W celu przystąpienia do procesu kwalifikacyjnego, należy zgłosić drużynę, używając specjalnie przygotowanego formularza zgłoszeniowego (patrz pkt 18);
 - 2.2. Kwalifikacje są przeznaczone dla drużyn, które posiadają co najmniej 5 graczy lub funkcjonują w systemie 5+1;
 - 2.3. Poprzez system „5+1” organizator rozumie 5 graczy + 1 trener/zawodnik rezerwowy. Zgłoszenie w tym systemie jest zupełnie opcjonalne dla każdej drużyny;
 - 2.4. Drużynę można zgłosić do dnia **23 listopada 2017 roku, do godziny 23:59**;
 - 2.6. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, nie będą uwzględniane przez organizatora;
3. Opłatę kwalifikacyjną w wysokości **100 zł**, uprawniającą drużynę do wzięcia udziału w rozgrywkach kwalifikacyjnych, należy uiścić **nie później, niż przed upływem daty 24 listopada 2017 roku, do godziny 23:59**;
 - 3.1. Opłatę kwalifikacyjną należy uregulować przed upływem wyznaczonego terminu na koncie bankowym o nazwie i numerze: **Ecenter Spółka Akcyjna 84 1160 2202 0000 0003 3596 7231**
 - 3.2. W tytule przelewu należy podać **NAZWĘ DRUŻYNY** z dopiskiem **KWALIFIKACJE** oraz **IMIĘ, NAZWISKO** i **ADRES ZAMIESZKANIA** osoby zgłaszającej;
 - 3.3. Dane zamieszczone w tytule posłużą do wystawienia faktury, która będzie jednocześnie potwierdzeniem udziału w kwalifikacjach;
 - 3.4. Osoba zgłaszająca drużynę jest jednocześnie właścicielem slotu i może nim dowolnie zarządzać;
 - 3.4. O poprawnej weryfikacji wpłaty będzie decydować data jej zaksięgowania;
 - 3.5. Opłata kwalifikacyjna nie podlega zwrotowi;
 - 3.6. Drużyna, która uiści opłatę kwalifikacyjną po wyznaczonym terminie, nie będzie mogła brać udziału w kwalifikacjach do dalszej części rozgrywek (zwaną dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);
4. Limit drużyn w kwalifikacjach jest **ograniczony**. Organizator przewidział **64 sloty**, które zostaną zapełnione w systemie **turowym** (patrz pkt 32);
5. Udział w kwalifikacjach online nie wymaga od uczestników pełnoletności. W przypadku pozytywnego przejścia eliminacji, udział osoby niepełnoletniej w Turnieju właściwym (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018) będzie wymagał pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego;

6. W celu poprawnej weryfikacji drużyny, należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym formularzu kwalifikacyjnym (patrz pkt 18);

7. Głównym założeniem kwalifikacji online, jest uzyskanie przez zgłoszone drużyny możliwości wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);

8. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek, zostaną oficjalnie ogłoszone wraz z zakończeniem meczów kwalifikacyjnych, nie dłużej, niż 24 godziny po zakończeniu ostatniego meczu kwalifikacyjnego;

9. Czas, jaki zastrzega sobie organizator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych drużyn, służy do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez graczy, związanych z tokiem postępowania rozgrywek kwalifikacyjnych, oraz rozwiązania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania;

10. Każda drużyna, która wyrazi chęć wzięcia udziału w dalszym etapie rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018), zobligowana jest do uiszczenia pozostałej części kwoty wpisowego, nie później, niż przed upływem terminu wyznaczonego przez organizatora;

11. Termin wpłaty pozostałej części wpisowego **w wysokości 200 zł**, uprawniającej drużynę do wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek, należy uiścić **nie później, niż przed upływem daty 5 stycznia 2018 roku, do godziny 23:59**;

11.1. Pozostałą opłatę wpisową należy uregulować przed upływem wyznaczonego terminu na koncie bankowym o numerze: **Ecenter Spółka Akcyjna 84 1160 2202 0000 0003 3596 7231**

11.2. W tytule przelewu należy podać **NAZWĘ DRUŻYNY** z dopiskiem **LAN** oraz **IMIĘ, NAZWISKO** i **ADRES** osoby zgłaszającej;

11.3. Dane zamieszczone w tytule posłużą do wystawienia faktury, która będzie jednocześnie potwierdzeniem udziału w Turnieju właściwym;

11.4. O poprawnej weryfikacji wpłaty będzie decydować data jej zaksięgowania;

11.5. Drużyna, która uiści pozostałą opłatę wpisową po wyznaczonym terminie, nie będzie mogła brać udziału w dalszej części rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);

11.6. W przypadku wystąpienia sytuacji z punktu 11.5. organizator zastrzega sobie prawo do ustalenia grup rozgrywkowych bez zainteresowanej drużyny;

11.7. Opłata uzupełniająca nie podlega zwrotowi;

11.8. Uiszczona wcześniej opłata kwalifikacyjna pozostaje niezależną kwotą wpisową, która również nie podlega zwrotowi;

12. Udział w dalszym etapie rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018) jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej drużyny;

13. Jeżeli drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym etapie rozgrywek ze względów niezależnych lub ewentualnego braku środków do uiszczenia pozostałej opłaty uzupełniającej, powinna jak najszybciej poinformować o tym organizatora Turnieju;

14. W przypadku wystąpienia sytuacji z punktu 13., organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018) drużyny, która uplasowała się na drugim miejscu swojej tury kwalifikacyjnej;

15. Organizator kwalifikacji online do Turnieju LAN Ecenter Copernicup 2018 nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem internetowym poszczególnych zawodników biorących udział w kwalifikacjach, gdyż problemy te nie występują z winy organizatora;

II. ZAPISY

16. Zapisy do rozgrywek kwalifikacyjnych trwają od **23.10.2017** (poniedziałek) od godziny 00:01, do dnia **23.11.2017** (czwartek) do godziny 23:59;
17. Wszelkie zgłoszenia, które napłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, nie będą uwzględniane przez organizatorów;
18. Zapisy do rozgrywek kwalifikacyjnych odbywać się będą za pomocą specjalnego formularza, dostępnego na stronie Turnieju **www.copernicup.pl** w sekcji **ZAPISY**;
- 18.1. Przygotowany formularz online należy wypełnić zgodnie z instrukcjami zawartymi w formularzu;
- 18.2. Poprawnie wypełniony formularz należy wysłać korzystając z instrukcji zawartych w formularzu;
- 18.3. Każde zgłoszenie dokonane poprzez formularz organizatora, będzie trafiało do wewnętrznej bazy danych, która posłuży organizatorowi do poprawnego uporządkowania i weryfikacji napływających zgłoszeń oraz płatności;
19. Organizator przewidział **2 tury** kwalifikacyjne, składające się z **32 drużyn** każda;
- 19.1. Wszystkie 2 tury będą służyć do otwartych zapisów do rozgrywek kwalifikacyjnych;
20. Każda drużyna biorąca udział w kwalifikacjach, musi posiadać co najmniej 5 graczy lub funkcjonować w systemie 5+1 (patrz pkt. 2.2. i 2.3.);
21. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy;
22. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nazwach drużyn;
23. Obowiązuje całkowity zakaz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy lub przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo;
24. Ewentualnych zmian w zgłoszonym składzie można dokonać do dnia 31.11.2017 do godziny 23:59;

III. ROZGRYWKA

25. Mecze kwalifikacyjne będą się odbywać przy pomocy serwerów i oprogramowania dostarczonych przez administratorów kwalifikacji oraz Turnieju LAN (Łukasz 'meta' Kozłowski i Piotr 'petzor' Węgrzyn);
26. Drabinka kwalifikacyjna oraz pokoje meczowe będą uzupełniane i obsługiwane przez administratora serwisu **allplay.pl**;
27. Adres IP serwera zostanie podany drużynom odpowiednio wcześniej przez administratora lub koordynatora rozgrywek;
28. Mecze będą obsługiwane przez system **eBot** oraz monitorowane przez program **Azereus**;
29. Serwery, na których będą rozgrywane mecze kwalifikacyjne, działają w systemie **128 tick rate**;

30. W meczach kwalifikacyjnych trzeba grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez kapitana drużyny;

31. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów w zgłoszonych nickach graczy (patrz pkt 21);

31.1. Ta sama zasada dotyczy się również braku wulgaryzmów w nazwie zgłoszonej drużyny oraz pozostałych peryferiach związanych z rozgrywką (patrz pkt. 22 i 23);

32. System kwalifikacyjny wiąże się z rozgrywaniem następujących po sobie meczów (BO3), na zasadzie drabinki grupowej w każdej turze;

32.1. Organizator przewidział 2 tury, w każdej po 32 sloty dla zgłoszonych drużyn;

32.2. Każda tura będzie podzielona na 4 osobne grupy, po 8 drużyn każda;

32.3. W każdej grupie drużyny, w wyniku losowania, będą rywalizowały ze sobą na zasadzie rozpisanych drzewek eliminacyjnych;

32.4. Z każdej tury organizator planuje wyłonić 4 najlepsze drużyny, po jednej z każdej grupy, które dostaną szansę gry w dalszym etapie (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);

32.5. Całkowita ilość drużyn zakwalifikowanych do Turnieju nie może być większa niż 8;

32.6. Organizator zastrzega sobie prawo do ustalenia wszelkich rozwiązań w kwestii regulacji ilości zakwalifikowanych drużyn w toku prowadzenia rozgrywek kwalifikacyjnych;

33. Godzinę i dzień rozgrywania meczów kwalifikacyjnych ustala organizator, w oparciu o terminarz spotkań dla danej tury;

33.1. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania mecz nie zostanie zakończony z powodu niemożności porozumienia się obu drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony i nikt nie przechodzi dalej;

33.2. Jeśli jedna z drużyn chce rozegrać mecz w wyznaczonym czasie, a druga nie może bądź nie chce tego uczynić, jest to jednoznaczne z walkowerem;

33.3. Każda drużyna ma obowiązek zgłoszenia swojej obecności administratorowi lub koordynatorowi rozgrywek maksymalnie na 15 minut przed rozpoczęciem meczu kwalifikacyjnego;

34. Każda drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez organizatora terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym;

35. Mecz pomiędzy ustalonymi drużynami, w porozumieniu z koordynatorem, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania;

36. Godziny rozegrania poszczególnych meczów kwalifikacyjnych mogą się zmienić, ze względu na prowadzoną przez organizatora transmisję na oficjalnym kanale w serwisie Twitch;

37. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez organizatora/koordynatora, tylko i wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez drużyny lub organizatora/koordynatora rozgrywek;

37.1. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w regulaminie, nie będą brane pod uwagę;

38. Pula map w meczach kwalifikacyjnych: **de_cache**, **de_cobblestone**, **de_inferno**, **de_mirage**, **de_nuke**, **de_overpass**, **de_train**;

39. Kapitanowie, za pośrednictwem pokoju meczowego (patrz pkt 26), wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji. Jako pierwsza odrzuca drużyna gospodarzy, znajdująca się po lewej stronie w pokoju meczowym;

39.1. System odrzucania map w rozgrywkach BO3: **banuje gospodarz, banuje gość, banuje gospodarz, banuje gość.** Mecze zostaną rozegrane na mapach, które pozostały w puli;

40. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu (15:15), będzie rozegrana dogrywka;

40.1. O stronie, po której będzie walczyła wybrana drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu;

40.2. Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę);

40.3. Każda z drużyn na początku dogrywki otrzymuje podstawę pieniężną w wysokości 10 000\$;

40.4. Dogrywka rozgrywana jest do momentu wyłonienia zwycięzcy meczu (minimum 2 rundy przewagi);

41. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, drużyny mają prawo do 3 minut przerwy;

42. Każda drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 8 minut;

43. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem administratora, koordynatora, organizatora lub ewentualnie trenera drużyny i uprawnionego komentatora;

44. Każda drużyna (w skutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu. Drużyna, która stawiała się na czas, powinna wejść na serwer o wyznaczonej godzinie i po piętnastu minutach zrobić print screen konsoli, uprzednio wpisując komendę "status";

45. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej zawodników brakuje. W takiej sytuacji liczone jest 15 min spóźnienia na zasadach z pkt. 44;

46. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z zawodnikiem spoza zgłoszonego składu drużyny (5 zawodników + 1 trener/zawodnik rezerwowy). Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany drużynie przeciwnej oraz administratorowi i koordynatorowi meczu;

47. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy te należy powtórzyć:

Przykład 1. Gracz został rozłączony z serwerem podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z drużyn - rundę należy powtórzyć;

Przykład 2. Gracz został rozłączony z serwerem podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z drużyn - rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej;

48. Jeżeli zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić innym zawodnikiem;

48.1. Zmiana zawodnika musi być zasygnalizowana drużynie przeciwnej oraz administratorowi i koordynatorowi meczu, który zatwierdzi zmianę zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa;

49. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż 2 rundy, to tylko i wyłącznie od zainteresowanej drużyny zależy, czy chce kończyć rozgrywkę w 4 osoby;

50. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 24 godziny po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie;

51. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez organizatora terminie;

51.1. Jeżeli spotkanie zostało przerwane w trakcie trwania jego pierwszej połowy, mecz należy rozpocząć od stanu 0:0 z zachowaniem jedynie wyniku rundy nożowej (wyboru strony);

51.2. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki, wznowienie rozpoczynamy od wyniku pierwszej części spotkania (po zmianie stron);

52. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając koordynatora rozgrywek;

52.1. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę;

53. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów" (patrz sekcja V. NIEUCZCIWA GRA);

54. Każdy z uczestników musi mieć nieskazitelne konto – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach. (patrz sekcja V. NIEUCZCIWA GRA);

54.1. Każda drużyna, która wyśle formularz zgłoszeniowy do kwalifikacji (patrz pkt 18), oznajmia, że każdy członek zgłoszonej drużyny spełnia warunki zawarte w punkcie 54. regulaminu;

54.2. Złamanie punktu 53. regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją drużyny z rozgrywek oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz drużyny przeciwnej;

IV. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

55. Po zakończeniu rozgrywki, obie drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania;

56. Każda drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją dostępną dla każdej z drużyn w pokoju meczowym (patrz pkt 26). Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z drużyn potwierdzą wcześniej wynik spotkania;

57. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, administrator zastrzega sobie czas w wysokości 30 minut od zakończenia meczu;

58. Jakiegokolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje koordynator kwalifikacji, w porozumieniu z administratorem serwera oraz kapitanami zainteresowanych drużyn;

58.1. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe;

V. NIEUCZCIWA GRA

59. Kategorycznie zabrania się używania niestandardowych ustawień, korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę;

60. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w turnieju (patrz pkt 54);

60.1. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC;

60.2. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegraniem meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej;

60.3. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z koordynatorem oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia;

60.4. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu;

61. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek;

62. Drużyna, która uważa, że przeciwnicy oszukiwali podczas rozgrywki, ma prawo do zgłoszenia tego faktu maksymalnie w ciągu 15 minut od momentu zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania;

62.1. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do wymagania od obu drużyn dostarczenia przynajmniej 2 dem z meczu, które każdy zawodnik ma obowiązek rejestracji;

62.2. Drużyna proszona o wysłanie dem ma 30 minut od czasu wpłynięcia zgłoszenia na ich dostarczenie. Linki lub pliki do dem należy przekazać administratorowi oraz koordynatorowi rozgrywek;

62.3. Jeżeli drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez koordynatora rozgrywek;

62.4. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkower na rzecz drużyny wnioskującej;

62.5. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe;

63. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo koordynatorowi lub administratorowi rozgrywek, ma 30 minut od zakończenia meczu na podanie:

- w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu);
- jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji);

64. Gracze lub drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w turniejach i wydarzeniach organizowanych przez Ecenter Copernicup;

65. W przypadku problemów niezależnych, wynikających z nieprawidłowego funkcjonowania i odtwarzania dem, koordynator rozgrywek zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu;

VI. KWALIFIKACJA DO TURNIEJU LAN

66. Głównym założeniem przeprowadzenia kwalifikacji online, jest wyłonienie drużyn, które będą miały okazję uczestniczenia w dalszej części rozgrywek (zwanej dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);

67. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w dalszej części rozgrywek, zostaną ogłoszone wraz z zakończeniem meczów kwalifikacyjnych, nie dłużej, niż 24 godziny po zakończeniu ostatniego meczu kwalifikacyjnego;

68. Czas, jaki zastrzega sobie organizator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych drużyn, służy do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez graczy, związanych z tokiem postępowania rozgrywek kwalifikacyjnych, oraz rozwiązania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania;

69. Każda drużyna, która wyrazi chęć wzięcia udziału w dalszym etapie rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018), zobligowana jest do uiszczenia **pozostalej części kwoty wpisowego**, nie później, niż przed upływem terminu wyznaczonego przez organizatora;

70. Szczegóły odnośnie wymaganych płatności zawarte są w punkcie 11. regulaminu;

71. Udział w dalszym etapie rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018) jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej drużyny;

72. Jeżeli drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym etapie rozgrywek ze względów niezależnych lub ewentualnego braku środków do uiszczenia pozostałej opłaty wpisowej, powinna jak najszybciej poinformować o tym organizatora turnieju;

73. W przypadku wystąpienia sytuacji z punktu 72., organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części rozgrywek (zwanej dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018) drużyny, która uplasowała się na drugim miejscu swojej tury kwalifikacyjnej;

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

74. Zapisanie drużyny do kwalifikacji online do Turnieju LAN Ecenter Copernicup 2018, jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień regulaminu;

75. Organizatorem kwalifikacji online do Turnieju Ecenter Copernicup 2018 jest firma Ecenter;

76. Koordynatorem rozgrywek kwalifikacyjnych jest Marcin Morkowski – główny manager techniczny Turnieju LAN Ecenter Copernicup 2018;

- 77.** Jakikolwiek pytania związane z kwalifikacjami można kierować za pośrednictwem formularza kontaktowego, dostępnego na stronie www.copernicup.pl w zakładce **KONTAKT**, lub za pośrednictwem adresu mailowego marcin.morkowski@copernicup.pl oraz wiadomości kierowanych za pośrednictwem oficjalnego fanpage'u wydarzenia na portalu Facebook;
- 78.** Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w jego dowolnym punkcie;
- 79.** O wszelkich zmianach związanych z regulaminem rozgrywek kwalifikacyjnych, koordynator będzie informował zainteresowane drużyny;
- 80.** Wszelkie prawa do materiałów związanych z Turniejem LAN Ecenter Copernicup oraz samych kwalifikacji należą do organizatora;
- 81.** Streamowanie meczów kwalifikacyjnych do Turnieju LAN Ecenter Copernicup może się odbywać tylko i wyłącznie za wcześniejszym powiadomieniem organizatora oraz wydania przez niego zgody;
- 82.** Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w regulaminie, będą rozwiązywane tylko i wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z koordynatorem rozgrywek;
- 83.** Najpóźniej 14 dni przed Turniejem właściwym, organizator jest zobligowany do przedstawienia regulaminu rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018);
- 84.** Akceptacja niniejszego regulaminu oraz wzięcie udziału w rozgrywkach kwalifikacyjnych i ewentualnie kolejnym etapie rozgrywek (zwanym dalej Turniejem LAN Ecenter Copernicup 2018), jest równoznaczne z przekazaniem organizatorom praw do wizerunku uczestników, do celów promocyjnych wydarzenia;
- 85.** Regulamin został stworzony przez głównego menedżera technicznego Turnieju LAN Ecenter Copernicup – Marcina Morkowskiego;