



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

REGULAMIN KONKURSU

Minecraft „Ninjacraft – Hack and slash” NINJA PJATK*

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs „Ninjacraft – Hack and slash” (zwany dalej Konkursem) organizowany jest przez Polsko-Japońską Akademię Technik Komputerowych, w ramach NINJA PJATK* (dalej: Organizator).
2. Regulamin określa zasady udziału w Konkursie i zawiera warunki uczestnictwa, które uczestnik akceptuje w chwili przystąpienia do Konkursu.
3. Przed wzięciem udziału w Konkursie Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem.
4. Konkurs skierowany jest do studentek i studentów wszystkich wydziałów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
5. Konkurs trwa od 13 kwietnia 2024 roku do 27 kwietnia 2024 roku.

*NINJA PJATK stanowi zastrzeżony znak towarowy m.in. w zakresie organizowania zawodów e-sportowych.

CELE KONKURSU

Główne cele Konkursu obejmują:

1. wyłonienie na podstawie zdobytej punktacji trzech (3) najlepszych drużyn w grze Minecraft i nagrodzenie ich miejscami I-III;
2. zaangażowanie studentek i studentów w życie Uczelni oraz integrację poprzez rywalizację z innymi uczestnikami.

OPIS KONKURSU

Zapewne większość z Was miała już przyjemność eksplorować wspaniały świat Minecrafta. Pragniemy Was poinformować, że czas spędzony w tej grze z pewnością nie był stracony! Teraz nadchodzi doskonała okazja, abyście mogli sprawdzić swoje umiejętności i wziąć udział w emocjonującym konkursie Minecraft „Ninjacraft – Hack and slash” organizowanym przez NINJA PJATK. Zasady są proste – Waszym zadaniem będzie zebranie jak największej liczby punktów poprzez pokonywanie różnorodnych przeciwników.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

PRZEBIEG KONKURSU

1. Aby wziąć udział w konkursie należy być studentką lub studentem Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
2. Do konkursu można zgłosić się w drużynach dwu- lub trzyosobowych.

W momencie zgłoszenia drużyny dwuosobowej, uczestnicy zgłaszanej drużyny akceptują przewagę zgłoszonych drużyn trzyosobowych i tym samym odstępują od możliwości złożenia zażaleń związanych z przewagą tych drużyn.

3. Każda z drużyn wyznacza Kapitana odpowiedzialnego za komunikację z administracją serwera i Organizatorami Konkursu.
4. Aby wziąć udział w Konkursie, osoba wyznaczona na stanowisko Kapitana zgłasza swoją drużynę poprzez formularz zgłoszeniowy.
5. Każdy student może zgłosić swoje uczestnictwo tylko w jednej drużynie.
6. Nazwa drużyny nie może zawierać wulgaryzmów.
7. Nie ma możliwości zmiany zgłoszonych zawodników, niedozwolone są transfery do innych drużyn oraz udostępnianie konta osobom trzecim.
8. W przypadku wystąpienia błędu przy wpisywaniu danych zawodnika, należy skontaktować się z Organizatorami Konkursu.
9. Wszelkie pytania dotyczące przebiegu Konkursu lub rejestracji, należy kierować na serwer Discord: discord.gg/CjcvMyngaH
10. Serwer posiada whitelistę. W celu zweryfikowania swojego konta za pomocą indywidualnego numeru studenta, należy dołączyć na serwer Discord i poprosić jednego z administratorów serwera o pomoc przy zweryfikowaniu konta.

- Weryfikacja rozpoczyna się od procesu otrzymania na serwerze Discord roli „Minecraft” poprzez pozostawienie reakcji pod wiadomością informującą o konkursie na kanale – *role*.
- Kolejnym krokiem jest napisanie informacji o graczu w formacie: INDEKS STUDENTA - NICK - TAG DRUŻYNY. Tag drużyny musi zawierać 5 znaków.

Przykładowa poprawna wiadomość wygląda następująco:

s99293 - MrKrzychuMix - B2PHG

s83245 - KAVVALI - B2PHG

Wiadomość ta musi zostać wysłana na odpowiednim kanale – *weryfikacja-verify*.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ ー ラ ン ド 日 本 情 報 工 科 大 学

- Po przeprowadzeniu weryfikacji przez Organizatora Konkursu, zostanie mu przydzielony dostęp. Gdy proces nadawania dostępu zakończy się pozytywnie, użytkownik otrzyma specjalną emotkę pod swoją wiadomością.
- Weryfikacja może się nie powieść w kilku przypadkach:
 - indeks studenta będzie nieprawidłowy,
 - TAG drużyny będzie przekraczał 5 znaków,
 - TAG drużyny jest już używany,
 - TAG drużyny jest nieodpowiedni,
 - wiadomość została wysłana w innym formacie niż podany,
 - drużyna posiada już limit graczy.

W przypadku niepowodzenia weryfikacji Kapitan drużyny odpowiedzialny za zgłoszenie zespołu do udziału w Konkursie, zostanie poinformowany przez jednego z Organizatorów Konkursu i będzie miał możliwość ponowienia próby dołączenia.

MODYFIKACJE I PROGRAMY WSPOMAGAJĄCE

1. Zabronione jest użycie każdego rodzaju modyfikacji*. W przypadku jej użycia przez jednego z członków zespołu, cała drużyna zostaje zdyskwalifikowana.

**do modyfikacji zaliczają się:*

- *texturepack wspomagający rozgrywkę (np. XRay)*
- *klient gry/mody z cheatami (np. WURST)*

2. W przypadku niepewności lub pytań związanych z wykorzystywaniem przez uczestnika wprowadzonych do gry zmian należy skontaktować się z Organizatorami Konkursu poprzez serwer Discord.

NIEDOZWOLONE ZACHOWANIE

1. Na serwerze Minecraft obowiązuje zakaz wulgaryzmu oraz mowy nienawiści.
2. W przypadku stosowania wulgaryzmów lub też mowy nienawiści przez jednego z uczestników konkursu zostanie on pociągnięty do odpowiedzialności, a cała drużyna, do której należy zostanie zdyskwalifikowana z udziału w konkursie bez możliwości powrotu.
3. Wszelkie udokumentowane wykroczenia prosimy kierować na adres mailowy w formie zrzutu ekranu ninja@pjwstk.edu.pl.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

4. Wykorzystywanie błędów gry dla własnej korzyści skutkuje wykluczeniem całej drużyny z rywalizacji w Konkursie.
5. Wszelkie udokumentowane błędy gry prosimy kierować na adres mailowy ninja@pjwstk.edu.pl.

KRYTERIA WYBORU ZWYCIĘZCÓW

1. Tryb **"Ninjacraft – Hack and slash"** na serwerze Minecraft zostanie wyłączony dnia **27 kwietnia 2024 r.**
2. Nagrodzone zostaną trzy drużyny z największą liczbą punktów uzyskaną w momencie zakończenia konkursu w dniu 27 kwietnia.
3. Punktacja każdego z przeciwników oraz wyjaśnienie systemu punktacji znajduje się w załączniku do Regulaminu.

WYNIKI

1. Wyniki zostaną ogłoszone 6 maja 2024 roku w mediach społecznościowych Organizatora (Facebook, Instagram @polskojaponska).

NAGRODY

1. Fundatorem nagród przyznawanych w Konkursie jest PJATK.
2. Każdy z uczestników zwycięskiej drużyny zajmującej miejsce od I do III zostanie nagrodzony:

I miejsce - Klawiatura Steelseries Apex 9 TKL, Zestaw klocków Lego Minecraft 21241, Koszulka Ninja PJATK

II miejsce - Myszka Steelseries Aerox 3, Zestaw klocków Lego Minecraft 21241, Koszulka Ninja PJATK

III miejsce - Zestaw klocków Lego Minecraft 21241, Koszulka Ninja PJATK

3. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom osobiście po ogłoszeniu wyników w Dziale Promocji PJATK przez koordynatorów NINJA PJATK.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

INNE POSTANOWIENIA

1. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny i inne przepisy prawa polskiego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu w każdym czasie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu nawet w trakcie jego trwania, o ile zmiany te nie wpłyną na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Informacja o zmianach będzie umieszczona w miejscu publikacji niniejszego regulaminu.
5. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
6. W razie pytań prosimy o kontakt mailowy na adres: ninja@pjwstk.edu.pl.