



Regulamin Turnieju League of Legends

Spis treści:

- I. Informacje ogólne
- II. Zasady uczestnictwa
- III. Rejestracja na turniej
- IV. Przebieg Turnieju
- V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe
- VI. Postanowienia końcowe

I. Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (dalej "Turniej") są nauczyciele Zespołu Szkół im. Bohaterów Westerplatte w Jabłonce. (dalej "Organizator").
2. Turniej jest skierowany do uczniów szkół podstawowych.
3. Nad wszystkimi rozgrywkami będzie czuwać Administracja złożona z nauczycieli oraz uczniów Zespołu Szkół im. Bohaterów Westerplatte w Jabłonce.
4. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
5. Turniej rozegrany zostanie w dnia 27-28 marca 2023r na terenie Zespołu Szkół im. Bohaterów Westerplatte w Jabłonce.
6. W Turnieju będzie brać udział maksymalnie 16 pięcioosobowych drużyn.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do skrócenia trwania turnieju o jeden dzień, w przypadku możliwości rozegrania wszystkich meczy w pierwszy dzień.
8. Każda drużyna zostanie poinformowana o godzinie, o której powinna się pojawić na terenie Organizatora.
9. Kontakt Organizatora z Drużyną będzie odbywał się za pośrednictwem Opiekuna Drużyny.

10. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu obiektu szkoły.
11. Udział w Turnieju, a także wstęp na teren Turnieju dla widzów/zwiedzających jest bezpłatny.
12. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby łamiące Regulamin Turnieju League of Legends lub Regulamin obiektu szkoły oraz zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
13. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych będzie karane zakazem banowania bohaterów. W przypadku notorycznego łamania tego punktu drużyna zostanie zdyskwalifikowana. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników wydarzenia. Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane wykluczeniem gracza łamiącego regulamin oraz jego drużyny z rozgrywek!
14. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administracji będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!
15. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do osłabienia i/lub dyskwalifikacji drużyny. Jeśli drużyna straci zawodnika będzie mogła wymienić gracza na rezerwowego. W przypadku braku rezerwowych drużyna będzie miała wybór, odejścia z turnieju lub grania w osłabieniu.

II. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym oraz osoby rezerwowej.
2. Drużyny zarejestrowane na Turniej (co do osoby) wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
3. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: (<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.
4. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgaryzmów lub obrażających zwrotów w swojej nazwie.
5. Każda szkoła podstawowa może zgłosić do Turnieju jedną drużynę. W przypadku większej ilości chętnych, szkoła podstawowa zobowiązana jest do przeprowadzenia eliminacji na etapie szkolnym.

III. Rejestracja na Turniej.

1. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 13 marca 2023r, o godz. 9.00, a zakończona zostanie 24 marca 2023r, o godz. 12.00 lub w momencie osiągnięcia przewidzianej maksymalnej liczby drużyn.
2. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Podczas zgłoszenia Drużyny szkoła musi podać kolejne informacje:
 - a) nazwę Drużyny;
 - b) nazwa szkoły;
 - c) nicki, imię, nazwisko i wiek wszystkich członków drużyny. Uczestnicy poniżej 14 roku życia potrzebują zgody rodzica;

d) kontakt oraz e-mail do opiekuna drużyny.

4. Rejestracji można dokonywać drogą mailową na adres turniejgier@zsj.nowotarski.pl

IV. Przebieg Turnieju

1. Wszystkie mecze odbywają się w porozumieniu z Organizatorem (dotyczy m.in. zgody na rozpoczęcie konkretnego meczu) na mapie Summoners Rift (5 na 5) DRAFT TURNIEJOWY.
2. Mecze rozgrywane będą w systemie single elimination, tj. przegrana drużyna odpada z turnieju (wyjątek stanowi mecz finałowy, który odbędzie się w formule best of three, czyli do dwóch wygranych). Mecze finałowe następować będą po sobie.
3. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez Administrację.
4. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Administracja nie dołączy do pokoju gry i nie da znaku do startu.
5. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Administracją.
6. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Administracja.
7. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.
8. W przypadku zaistnienia poważnego złamania Regulaminu przez dowolną z Drużyn zajmujących miejsce na podium, Organizator zastrzega sobie prawo do jej dyskwalifikacji i odmowy wręczenia nagród. W takim przypadku, miejsca na podium ulegają przesunięciu o jedną pozycję.
9. Mecz o 3 miejsce (w formule single elimination) odbędzie się tuż przed meczami finałowymi.

V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe

1. SKŁADY DRUŻYN:

Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmiennych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę składu w przypadku wystąpienia zdarzeń losowych np. pogorszony stan zdrowia zawodnika lub wyjazd zawodnika z powodów rodzinnych. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.

2. PLACEHOLDER:

Zezwala się na użycie tzw zagrania „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana drużyny przeciwnej. Placeholdery podawane są przez kapitanów na chacie w kliencie gry.

3. RESTART:

Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki

4. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT / PAUZA

- a) W przypadku wystąpienia tzw "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź niepołączenia się zawodnika gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 3 minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie a gracz może dołączyć w dowolnym momencie.
- b) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut.
- c) W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" gra jest kontynuowana normalnie. Zezwala się za zgodą organizatora zapauzować grę do czasu ponownego połączenia się zawodnika.
- d) Po każdorazowym upływie 5 minut pauzy jedna jak i druga drużyna ma obowiązek jej zakończenia (unpause). Zezwala się za porozumieniem stron przedłużyć czas trwania pauzy.
- e) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia pauzy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani się do przestrzegania zasady FairPlay.

5. WALKOWER

- f) Na każdego gracza czekamy max 10 minut od godziny wyznaczonej przez organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć.
- g) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

VI. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).