

Regulamin Turnieju League of Legends – Pierwsze Mistrzostwa Techników Salezjanie 2018

Spis treści:

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

I. Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (dalej "LoL") w ramach Pierwsze Mistrzostwa Techników Salezjanie 2018 (dalej "MTS") są uczniowie klasy 2 Salezjańskiego Technikum Informatycznego (dalej "Organizator").
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w polskiej wersji klienta LoL.
4. Turniej LoL rozegrany zostanie w dniach 19 stycznia 2019 na terenie Salezjański Zespół Szkół Publicznych.
5. W turnieju będzie brać udział maksymalnie 80 osób, czyli 16 pięcioosobowych drużyn.
6. Każdy zawodnik musi zapłacić przed przystąpieniem do turnieju opłatę wpisową o wysokości 5 zł.
7. Wstęp na teren Turnieju dla widzów/zwiedzających jest bezpłatny.
8. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
9. 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!
10. Kwestie sporne rozstrzyga administrator turniejowy. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administratora będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!
11. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do osłabienia i/lub dyskwalifikacji drużyny.
12. W turnieju mogą brać udział osoby z poza szkoły pod pewnymi warunkami (patrz. pkt. 15)
13. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu

II. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

14. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym.

15. W turnieju mogą brać udział osoby z poza Salezjańskiego Zespołu Szkół Publicznych pod warunkiem, że 2 lub więcej zawodników w drużynie jest uczniami bądź absolwentami owej placówki.

16. Osoby z Salezjańskiego Zespołu Szkół Publicznych biorą pełną odpowiedzialność za osoby z poza owej placówki biorących udział w turnieju w ich drużynie.

17. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana i nadać nazwę swojej drużynie.

18. Drużyny zarejestrowane na Turniej (co do osoby) wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów, nagrywanie rozmów głosowych oraz robienie zdjęć.

19. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends:

(<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsfuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.

*O uczestnictwie w turnieju decyduje Organizator, komisja i wychowawca owej klasy

*Na turniej można przynieść swój sprzęt (klawiatura, myszka, podkładka), lecz wymagane są (słuchawki) oraz jeśli zależy wam na komunikacji (mikrofon)

*Platforma komunikacyjna oraz konta są zapewnione przez Organizatorów

III. Rejestracja na Turniej.

20. Rejestracja będzie się odbywać przez formularz na stronie internetowej szkoły (<http://www.salezjanie.com.pl/>) bądź przez formularz na fanpage'u Samorządu Uczniowskiego (<https://www.facebook.com/SU.salezjanie.swietochlowice/>).

21. Rejestracja rozpocznie się dnia 26 listopada 2018 r. a zakończy się prawdopodobnie dnia 15 grudnia 2018 r.

23. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.

24. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Kapitana do Organizatora w terminie do 21 grudnia.

IV. Turniej

25. 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.

26. 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 następują po sobie.

27. Turniej będzie rozgrywany w formacie Fair Bracket czyli do poziomu twojej drużyny będzie dobierana drużyna przeciwna aby mecze były jak najbardziej równe.

28. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez reprezentanta Organizatora.

29. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Organizator nie dołączy do pokoju gry i nie da znaku do startu.

30. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.

31. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.

32. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.

33. W przypadku zaistnienia poważnego złamania Regulaminu przez dowolną z Drużyn zajmujących miejsce na podium, Organizator zastrzega sobie prawo do jej dyskwalifikacji. W takim przypadku, miejsca na podium ulegają przesunięciu o jedną pozycję.

34. Mecz o 3 miejsce (w formule single elimination) odbędzie się tuż przed meczami finałowymi.

V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe

35. 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.

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

37. RESTART: Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.

38. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT /PAUZA W przypadku wystąpienia tzw "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź nie połączenia się zawodnika gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 5 minut. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie:

a) gracz może dołączyć w dowolnym momencie.

b) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 10 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 10 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.

39. WALKOWER

a) Na każdego gracza czekamy max 10 minut od godziny wyznaczonej przez organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć.

b) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

*Podczas meczu jest kategoriyczny zakaz ściągania słuchawek

V. Postanowienia końcowe

40. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.

41. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na wykorzystywanie wizerunku uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.) oraz akceptacją powyższego regulaminu.

42. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do hipokryzji.