

Regulamin Turnieju League of Legends – Turniej e-sportowy League of Legends - #zostańwdomu

Spis treści:

- I. Informacje ogólne
- II. Zasady uczestnictwa
- III. Rejestracja na turniej
- IV. Turniej
- V. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe
- VI. Postanowienia końcowe
- VII. Formularz zgody na udział w turnieju osoby niepełnoletniej

I. Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (dalej "LoL") w ramach akcji "Zostań w domu" jest Stowarzyszenie Polskiego Sportu (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 angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
4. Turniej online LoL rozegrany zostanie w dniach 21-22 marca 2020 roku w systemie online
5. W turnieju będzie brać udział maksymalnie 80 osób, czyli 16 pięcioosobowych drużyn.
6. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
 7. Udział w Turnieju, wiąże się z uiszczeniem opłaty wpisowego w kwocie 50złoty od drużyny. Wpłaty należy dokonywać na konto Stowarzyszenia Polskiego Sportu o następującym numerze: 55 1140 2004 0000 3102 7871 8930
8. 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. Wysokość i długość kary ustala administracja. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników

wydarzenia. Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane wykluczeniem gracza łamiącego regulamin oraz jego drużyny z rozgrywek!

9. Kwestie sporne rozstrzyga administrator turniejowy. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administratora będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!

10. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do osłabienia i/lub dyskwalifikacji drużyny.

II. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym.
2. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
3. Drużyna ma prawo zgłoszenia jednego gracza rezerwowego.
4. Drużyny zarejestrowane na Turniej wyrażają zgodę na relacjonowanie gier.
5. 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.

III. Rejestracja na Turniej.

Rejestracja Drużyn rozpocznie się 14 marca 2020, o godz. 18:00, a zakończona zostanie 20 marca 2020, o godz. 18:00 lub w momencie osiągnięcia przewidzianej maksymalnej liczby uczestników.

1. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje:
 - a) nazwę Drużyny;
 - b) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny.
3. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Kapitana do Organizatora w terminie do 20 marca 2020.
 4. Rejestracji można dokonywać drogą mailową na adres: kontakt@stowarzyszeniepolskiegosportu.pl
 5. Od momentu zarezerwowania miejsca drogą mailową, drużyna ma 48 godzin na wpłatę wpisowego na konto Stowarzyszenia Polskiego Sportu. Jeśli po 48 godzinach, od maila ze zgłoszeniem, pieniądze nie zostaną zaksięgowane na koncie, drużyna powinna niezwłocznie przesłać potwierdzenie wpłaty. W innym wypadku organizator zastrzega sobie prawo anulowania rezerwacji miejsca w turnieju.

IV. Turniej

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 w fazie grupowej rozgrywane będą w systemie BO1. Mecze w fazie pucharowej rozgrywane będą systemem BO3, a przegrana drużyna będzie odpadać z dalszej rozgrywki.
3. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez kapitana drużyny, która w danym meczu będzie wskazana w rozpisce jako gospodarz.
4. Kapitanowie drużyn zostaną poinformowani o nicku kapitanów drużyn przeciwnych. Po stworzeniu gry będą oni zapraszali kapitana drużyny przeciwnej do rozgrywki.
5. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
6. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.
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.

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 po kontakcie z organizatorem. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.

2.RESTART:

Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki

3..ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT /PAUZA

a) W przypadku wystąpienia tzw "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź nie połączenia 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.

4.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.

5.STREAMOWANIE

h) Administracja ma prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.

b) Zawodnicy nie mają prawa rozpocząć meczu bez administratora lub komentatora jeśli zostaną wcześniej poinformowani o ich obecności. W opcjach gry należy wybrać opcję "Lobby Only" dla widzów.

c) Jeśli mecz będzie streamowany przez organizatora, gracze mają zakaz streamować grę, chyba że otrzymają zgodę organizatora.

V. 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 (nicków, itp.).

