

Regulamin Turnieju League of Legends w ramach Turnieju E-Sportowego

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Definicje
- 1.2. Zasady ogólne
- 1.3. Warunki uczestnictwa

II. REJESTRACJA DRUŻYNY

- 2.1. Zgłoszenie drużyny

III. ROZGRYWKA

- 3.1. Weryfikacja drużyn
- 3.2. Etapy rozgrywek
- 3.3. Rozgrywka
- 3.4. Raportowanie wyników
- 3.5. Nieuczciwa gra

1.1 DEFINICJE

1. Turniej League of Legends w ramach Turnieju e-sportowego – rozgrywki o charakterze sportowo – edukacyjnym (zwane dalej Turniejem) odbywające się w formie meczów online w dniach 06.10.2023 do 22.10.2023. Rozgrywki stacjonarne odbędą się 28.10.2023.

2. Drużyna – zespół składający się z min. 5 osób. Członkami Drużyny są również zgłoszeni Zawodnicy.

3. Zawodnik – Zawodnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest każdy z członków zgłoszonej Drużyny.

4. Kapitan – osoba reprezentująca Drużynę oraz podejmująca decyzje w jej imieniu.

5. Formularz Zgłoszeniowy – formularz umieszczony pod adresem <https://esport-arena.pl/tournament/podkarpacki-turniej-esportowy/> umożliwiającą rejestrację Drużyny.

6. Administrator Turnieju – osoba wyznaczona przez Organizatora do przeprowadzenia rozgrywek Turnieju.

7. Slot – miejsce uprawniające do udziału w Turnieju.

8. Ban – zablokowanie, np. mapy lub zablokowanie Drużyny przed dalszym uczestnictwem w Turnieju.

9. Pick – wybór, np. mapy.

10. Faza Grupowa – mecze rozgrywane w ramach grup.

11. Faza Play Off – rozgrywki następujące po wyłonieniu dwóch najlepszych Drużyn z każdej grupy.

12. Etap – dana część rozgrywki. Turniej podzielony jest na Etapy: Faza Grupowa oraz Faza Finałowa.

1.2. ZASADY OGÓLNE

1. Organizator przewidział 64 Sloty turniejowe.

2. Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększania ilości Slotów w przypadku większego zainteresowania Turniejem niż przewidywane.

4. Głównym założeniem każdego Etapu Turnieju jest uzyskanie przez zgłoszone Drużyny możliwości wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju.

5. Drużyny uprawnione do wzięcia udziału w kolejnym Etapie Turnieju, zostaną oficjalnie ogłoszone nie dłużej niż 48 godzin po zakończeniu meczów z danego Etapu. Wyjątkiem są mecze rozegrane poza wyznaczonym terminem za zgodą obu Drużyn oraz Administratora Turnieju.

6. Czas, jaki zastrzega sobie Organizator na podanie do wiadomości publicznej pełnej listy zakwalifikowanych Drużyn do kolejnego Etapu, posłuży do wyjaśnienia nieścisłości zgłoszonych przez Zawodników, związanych z tokiem postępowania rozgrywek oraz rozwiązywania ewentualnych konfliktów, które mogą powstać w trakcie ich trwania.

7. Udział w dalszych Etapach Turnieju jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej Drużyny.

8. Jeżeli Drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym Etapie Turnieju ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym Organizatora Turnieju.

9. W przypadku wystąpienia sytuacji opisanej w ust. 8 pkt. 1.2. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części Turnieju Drużyny, która uplasowała się na kolejnym miejscu swojej grupy lub oddania wygranej drużynie która pozostała bez przeciwnika.

10. Organizator Turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem internetowym poszczególnych Zawodników biorących udział w Turnieju, gdyż problemy te nie występują z winy Organizatora.

11. Rozgrywki odbywają się na serwerze EUNE (Europe Nordic and East)

12. Finaliści, którzy przejdą kwalifikacje zostaną poproszeni o wysłanie skanów legitymacji w celach weryfikacyjnych

1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, które zgłosiły swój udział Organizatorowi Turnieju.
2. Turniej jest przeznaczony dla Drużyn, które posiadają co najmniej 5 graczy, funkcjonują w systemie 5+1
3. Obowiązuje system 5+1, gdzie Drużyna ma możliwość wprowadzenia jednego Zawodnika rezerwowego.
4. Zawodnik (również rezerwowy) nie może być równolegle Zawodnikiem innej Drużyny, nawet w przypadku, gdy pierwotna Drużyna odpadnie z Turnieju.
5. Zawodnikiem może być tylko uczeń szkół ponadpodstawowych i uczelni wyższych, mieszczących się w województwie podkarpackim, oraz który posiada ważną legitymację szkolną lub studencką. W przypadku braku legitymacji zawodnik nie może brać dalszego udziału w rozgrywkach.

II. REJESTRACJA

2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

1. Zapisy na Turniej trwają do 05.10.2023 lub do wyczerpania miejsc.
2. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego na stronie:
<https://esport-arena.pl/tournament/podkarpacki-turniej-esportowy/>
3. Kapitan drużyny jest zobligowany do dołączenia na nasz serwer Discord w celu raportowania wyników meczu oraz kontaktu z Administratorami,
link: <https://discord.gg/SJcqQ3yHvX>
4. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu.
5. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, mogą nie być uwzględniane przez Organizatora.
6. Formularz Zgłoszeniowy należy wypełnić i wysłać zgodnie z instrukcjami zawartymi w formularzu.
7. W celu poprawnej weryfikacji Drużyny należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym Formularzu Zgłoszeniowym.
8. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy, nazwach drużyn, komunikacji z drużynami i Administratorem Turnieju oraz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy, przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo.

III. ROZGRYWKA

3.1. WERYFIKACJA DRUŻYN

1. Drabinka drużyn zostanie wygenerowana losowo spośród zakwalifikowanych drużyn.
2. Mecze Fazy Grupowej odbywają się na zasadzie Best of 3.
3. Mecze Fazy Finałowej odbywają się na zasadzie Best of 3.
4. Mecz Finałowy odbywają się na zasadzie Best of 5.

3.2. ETAPY ROZGRYWEK

1. Rozgrywki Fazy Grupowej odbywają się online.
2. Rozgrywki Fazy Finałowej odbywają się stacjonarnie, Esport Arena w Rzeszowie na ulicy Legionów 1.

3.3. ROZGRYWKA

1. Drabinka kwalifikacyjna będzie uzupełniana i obsługiwana przez Administratora Turnieju, oraz udostępniona zakwalifikowanym drużynom.
2. Podczas całego okresu trwania Turnieju należy grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez Kapitana Drużyny.
3. Godzinę i dzień rozgrywania meczów ustala Administrator Turnieju, w oparciu o terminarz spotkań dla danego Etapu Turnieju
4. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez obie Drużyny i nikt nie przechodzi dalej.
5. Każda Drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez Administratora Turnieju terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym.
6. Mecz pomiędzy ustalonymi Drużynami, w porozumieniu z Administratorem Turnieju, może się rozpocząć wcześniej, lub później, niż wyznaczony termin.
7. Godziny rozegrania poszczególnych meczów mogą się zmienić.
8. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez
9. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez Organizatora, Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną.
10. Każda Drużyna może skorzystać z jednej pauzy w ciągu meczu pauza nie może być dłuższa niż 5 minut.
11. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem Administratora Turniej lub osoby przez niego wyznaczonej, Organizatora lub ewentualnie uprawnionego komentatora.
12. Każda Drużyna (wskutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 5 minut od ustalonej godziny meczu.

13. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej Zawodników brakuje. W takiej sytuacji dozwolone jest 5 minut spóźnienia
14. Zmiana Zawodnika musi być zasygnalizowana Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, który zatwierdzi zmianę Zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa.
15. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez Administratora Turnieju terminie
16. Wszystkie nieprawidłowości związane z Regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając Administratora Turnieju lub osobę wspierającą administrację Turnieju.
17. 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.
18. Obowiązuje kategoryczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów"
19. Kontakt z Administratorem Turnieju odbywa się wyłącznie poprzez platformę Discord.
20. Kapitan każdej drużyny jest zobowiązany przekazać spis linków z serwisu OP.GG do głównych kont każdego ze swoich zawodników (jeżeli główne konto jest na EUW tak samo podajemy link do tego konta), kapitan ma obowiązek wysłać ww. listę, kapitanowi drużyny przeciwnej w wiadomości prywatnej nie później niż 24h przed ustalonym terminem meczem.

3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW

1. Po zakończeniu rozgrywki, obie Drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania na wyznaczonym kanale na discodzie.

2. Każda Drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją dostępną dla każdej z Drużyn w pokoju meczowym. Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z Drużyn potwierdzą wcześniej wynik spotkania.

3. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, Administrator Turnieju zastrzega sobie czas do 24h od zakończenia meczu.

4. Jakiegokolwiek konflikty w tym zakresie rozwiązuje Administrator Turnieju lub osoba wspierająca administrację w porozumieniu z Kapitanami zainteresowanych Drużyn.

5. Po zaakceptowaniu wyniku (wpisaniu) i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.

6. Wpisanie wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

3.5. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategoriecznie zabrania się korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę.
2. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy Drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegranie meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej.
3. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego Zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu Drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu.
4. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej Drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek.
5. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo Administratorowi Turnieju ma 5 minut od zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania na podanie: – w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu), – jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji).
6. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat Zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do wymagania od obu Drużyn dostarczenia dem z meczu, które każdy Zawodnik ma obowiązek rejestracji.
7. Drużyna proszona o wysłanie dem ma 8 godzin od czasu wplynięcia zgłoszenia na ich dostarczenie. Linki lub pliki do dem należy przekazać Administratorowi Turnieju oraz osobie wspierającej administrację.
8. Jeżeli Drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez Administratora Turnieju.
9. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkower na rzecz Drużyny wnioskującej

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

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zapisanie Drużyny do Turnieju League of Legends w ramach turnieju E-Sportowego jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień Regulaminu.

2. Organizatorem Turnieju E-sportowego jest HR system Rafał Żmuda zwanym dalej Esport Arena

3. Administratorem Turnieju jest HR system Rafał Żmuda zwanym dalej Esport Arena

4. Jakiegokolwiek pytania związane z Turniejem można kierować za pośrednictwem wiadomości na naszym discordzie

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w jego dowolnym punkcie oraz w dowolnym czasie.

6. O wszelkich zmianach związanych z Regulaminem rozgrywek Turnieju, Organizator będzie informował Drużyny, których dotyczy zmiana.

7. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w Regulaminie, nie będą brane pod uwagę.

8. Organizator w wyjątkowych sytuacjach spornych zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji sprzecznej z Regulaminem w trosce o ducha zdrowej rywalizacji – fair-play.

9. Wszelkie prawa do materiałów związanych z całym Turniejem należą do Organizatora.

10. Streamowanie meczów turniejowych przez Zawodników Turnieju jest niedozwolone.

11. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w Regulaminie, będą rozwiązywane wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z Organizatorem. W takich wyjątkowych sytuacjach ostateczną decyzję

podejmuje Organizator.

12. Link do naszego discorda: <https://discord.gg/SJcqQ3yHvX>