

# Regulamin Turnieju

## League of Legends-ZSTiO

### Spis treści:

- I. Informacje Ogólne
- II. Zasady uczestnictwa
- III. Rejestracja na Turniej
- IV. Turniej
- V. Rozgrywka i zdarzenia losowe
- VI. Postanowienia końcowe

## I. Informacje Ogólne

1. Organizatorem turnieju League of Legends (tzw. LoL) w ramach apelu mikołajkowego jest Technikum nr. 4 im. Marii Skłodowskiej-Curie w Kędzierzynie-Koźlu.
2. Wszelkie spory podczas turnieju rozstrzyga organizator.
3. Turniej rozgrywany będzie na serwerach EU Nordic & East na aktualnym w tym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
4. Turniej odbędzie się 06.12.2019r. od godziny 10:30 w salach 35 oraz 38.
5. Zgłoszenie drużyny jest równoznaczne z zaakceptowaniem niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu obiektu ZSTiO w Kędzierzynie-Koźlu.
6. Udział w turnieju jest bezpłatny.
7. W turnieju uczestniczyć mogą wyłącznie uczniowie klas informatycznych.
8. Gdy gracz będzie stosował podczas rozgrywki wspomagaczy, cała jego drużyna zostanie zdyskwalifikowana.
9. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
10. Zgłoszenia przyjmujemy do wtorku 03.12.2019r. do godziny 15:00.

## II. Zasady uczestnictwa

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

12. Podczas rejestracji drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
13. Drużyna ma prawo do zgłoszenia jednego gracza rezerwowego.
14. Każdy gracz przynosi swoje słuchawki( Obowiązkowo nauszne). Klawiatura i myszka będzie udostępniona przez organizatora.
15. Drużyny zarejestrowane wyrażają zgodę na nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
16. Gracze nie mogą posiadać podczas turnieju obraźliwych nicków.

### III. Rejestracja na Turniej

17. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 30.11.2019 od godziny 12:00 do 03.12.2019 do godziny 15:00.
18. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
19. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje:

-Nazwa drużyny

-Numer kontaktowy do kapitana

### IV. Turniej

20. 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.
21. . 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.
22. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez reprezentanta Organizatora.
23. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Organizator nie dołączy do pokoju gry i nie da znaku do startu.
24. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
25. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.
26. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.

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

## V. Rozgrywka i zdarzenia losowe

28. 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.

29. RESTART: Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki

30. 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 za pauzować 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.

31. 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.

## VI. Postanowienia końcowe

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

33. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).