

Turniej League of Legends

PWSZ w Głogowie

9 marca 2018 r.

Regulamin

Warunki ogólne

Organizatorem Turnieju League of Legends jest Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Głogowie.

Turniej rozegrany zostanie w siedzibie Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Głogowie, ul. Piotra Skargi 5, 67-200 Głogów.

1.1 Organizator Turnieju zapewnia, że turniej jest organizowany bez jakiegokolwiek współpracy, uczestnictwa czy udziału firmy Riot.

1.2 Zapisy trwają do 16.02.2018 r. Każda szkoła może zgłosić jedną pięcioosobową drużynę. **Z przyczyn technicznych w turnieju może uczestniczyć nie więcej niż 8 drużyn. W przypadku większej ilości zgłoszeń zostaną ustalone zasady eliminacji przed turniejowej.**

1.3 Organizacja i czas trwania turnieju

- **I tura** – 10:00 – 11:00 - wszystkie drużyny, po tej turze zwycięskie drużyny przechodzą do następnego etapu.
- **II tura** - 11:30-12:30 - zwycięzcy przechodzą do następnego etapu.
- **III tura** - 13:00-14:00 - kończymy na tym nagradzając zwycięskie drużyny.
- 14:00 - uroczyste wręczenie nagród.

1.4 Administratorami/sędziami turnieju są wybrane przez organizatora osoby.

1.5 Kontakt i zgłoszenie możliwe jest poprzez email: turniej@pwsz.glogow.pl

1.6 W sytuacjach nieuregulowanych postanowieniami niniejszego regulaminu, ostateczna decyzja należy do administratorów turnieju.

1.7 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu.

1.8 Udział w turnieju jest równoznaczny ze znajomością oraz akceptacją niniejszego regulaminu.

1.9 Turniej odbędzie się w budynkach Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Głogowie.

1.10 Nadesłane na Konkurs dane osobowe uczestników mogą być przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu wykonania ich obowiązków związanych z Turniejem oraz w celach informacyjno-promocyjnych organizatora. Dane będą chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133/97, poz. 883). Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.

2 Warunki uczestnictwa

2.1 W rozgrywkach będą uczestniczyć pięcioosobowe drużyny.

2.2 Drużyny mogą być rejestrowane jedynie przez organizatorów turnieju za pośrednictwem poczty elektronicznej. Należy podać nazwę szkoły, imię i nazwisko nauczyciela-opiekuna oraz email kontaktowy, na który Organizator prześle informacje o sposobie rejestracji na platformie zdalnego nauczania uczelni (wymagane).

2.3 Do turnieju może być zarejestrowanych pięciu członków drużyny oraz jeden zawodnik rezerwy (6 osób).

2.4 Podczas rejestracji gracze muszą podać nazwę drużyny oraz nick dla identyfikacji danego gracza.

3 System eliminacji i finał

Udział drużyn w pierwszym etapie i podział na pary grające w etapie ustala się na drodze losowania.

4 Tryb rozgrywek

4.1 We wszystkich grach obowiązującym trybem jest Tournament Draft.

4.2 Systemem rozgrywek jest 5v5. Oznacza to, iż obie drużyny muszą posiadać minimum pięciu graczy, aby móc wziąć udział w rozgrywkach; w razie niestawienia się w wyznaczonym czasie, gra zostaje oddana przeciwnikom.

4.3 Rozgrywki prowadzone są na serwerze EU Nordic/East

5 Zapisy i system rozgrywek

5.1 Drużyny muszą zostać zapisane za pośrednictwem zgłoszenia e-mail.

5.2 Gracze wieku od 16 do 18 lat muszą posiadać pisemną zgodę rodziców na uczestnictwo w Turnieju.

5.3 Kapitan (osoba zgłaszająca drużynę) zmuszony jest podać następujące informacje:

- Nazwa drużyny (nie może być wulgarna/obraźliwa.)
- Summoner name każdego z graczy
- Imię, nazwisko, każdego gracza .

6 Zasady gry

6.1 Specjalne wykorzystywanie błędów w grze jest zabronione i równoznaczne z przegraną gry.

6.2 Podczas całego przebiegu turnieju drużyna może posiadać 5 graczy.

6.3 Gracze zobowiązują się do grania podczas turnieju wyłącznie na swoich kontach (tj.: jeżeli nastąpi zamiana zawodników należy przelogować się na swoje konto).

6.4 Turniej LAN:

– Uczestnicy mają możliwość podłączenia własnych klawiatur oraz myszy komputerowych do komputerów. W przypadku urządzeń niestandardowych należy posiadać ze sobą sterowniki!

7 Przebieg gry

7.1 Organizatorowi przysługuje prawo wskazania obserwatorów gry. Organizator może także zdecydować o tym, iż mecz będzie streamowany.

7.2 Każdej drużynie przysługuje do pięciu minut pauzy na grę. W razie utracenia połączenia przez któregokolwiek z graczy, gra może zostać spauzowana, lecz z zachowaniem limitu czasu i w przypadku gdy nie dzieje się żadna akcja. Gracz który utracił połączenie może z powrotem dołączyć do gry. W razie wystąpienia rozłączenia któregokolwiek z graczy podczas turnieju LAN należy niezwłocznie spauzować grę oraz powiadomić o tym fakcie sędziego.

7.3 W sytuacjach kontrowersyjnych wynikających z wyżej wymienionego przypadku, decyzję o jego rozwiązaniu podejmuje sędzia

7.4 W wyżej wymienionych sytuacjach do sędziego zgłaszają się kapitanowie obu drużyn.

7.5 Sędziowie mają prawo do dyskwalifikacji drużyny A lub poddania meczy na korzyść drużyny B, jeżeli jakkolwiek członek drużyny A będzie przeszkadzał fizycznie drużynie B (tj: powodował rozłączanie połączenia drużynie B, obserwował i przechadzał się obok stanowiska drużyny B podczas rozgrywanego meczu A vs B, itp.).

8 Postanowienia końcowe

8.1. Organizatorzy rozgrywek rezerwują sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie ogłoszona na turnieju.

8.2. W kwestiach niezawartych w Regulaminie należy stosować obowiązujące na terenie Rzeczypospolitej Polskiej prawo, w szczególności Kodeks Cywilny.