



Regulamin turnieju League of Legends

Rolnik Game Arena 2020

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Poniższy Regulamin dotyczy okresu wszystkich rozgrywek turniejowych w grę League of Legends (zwany dalej jako „Turniej”) podczas wydarzenia Rolnik Game Arena, który odbędzie się 14 oraz 15 marca 2020 roku.
- 1.2. Organizatorem Turnieju jest Zespół Szkół nr 4 Rolnicze Centrum Kształcenia Ustawicznego w Wałczu. Organizatora na czas trwania Turnieju reprezentuje Jarosław Huber.
- 1.3. Turniej rozpoczyna się nie wcześniej niż o 9:00 i kończy się nie później niż o 20:00 dnia turniejowego.
 - 1.3.1. Z niezależnych od Organizatora przyczyn (awaria sprzętu, zanik prądu, problemy z łączem internetowym), Organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia górnego limitu czasowego w dniu Turnieju.
- 1.4. Zgłoszenie jak i uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
- 1.5. Możliwość zgłoszenia chęci uczestnictwa w Turnieju zostaje otwarta 2 lutego 2020 roku i zamknięta 29 lutego 2020 roku o godzinie 18:00. Zgłoszenie musi być zgodne z formularzem dostępnym na stronie <https://rolnikgamearena.pl/>.
- 1.6. Kapitanem drużyny jest osoba rejestrująca i wypełniająca zgłoszenie do Turnieju na stronie internetowej <https://rolnikgamearena.pl/>.
- 1.7. Przyjęcie zgłoszenia jest zależne od decyzji osób weryfikujących rejestrację, do której dostęp mają jedynie osoby wyznaczone przez Organizatora.
- 1.8. Organizator jak i osoby weryfikujące zastrzegają sobie prawo do potwierdzania zgłoszeń na podstawie własnego kryterium oceniania.
- 1.9. Organizator zobowiązuje się do poinformowania za pośrednictwem dedykowanego adresu e-mail Zgłaszającego o odrzuceniu jego/jej zgłoszenia, bądź potrzebie edycji danych.
- 1.10. Uczestnicy konkursu, którzy nie ukończyli 18 lat w dniu Turnieju zobowiązani są do posiadania podpisanej przez opiekuna prawnego Zgody Opiekuna Prawnego dostępną na stronie <https://rolnikgamearena.pl/> w zakładce Dokumenty bądź w wiadomości mailowej przesłanej po zgłoszeniu chęci uczestnictwa.
- 1.11. Uczestnicy turnieju mają obowiązek podczas Turnieju posiadać dokument potwierdzający tożsamość.
- 1.12. Weryfikacja w/w dokumentów odbędzie się 30 minut przed planowanym rozpoczęciem Turnieju w Biurze Turnieju.
- 1.13. Weryfikacją zgłoszeń do Turnieju zajmą się powołane przez Organizatora osoby.
- 1.14. Akceptując regulamin zgadzasz się na udostępnianie swojego wizerunku na transmisji w serwisie Twitch na kanale RGA_LOL, do którego łącze jest ogólnodostępne.
- 1.15. Każdy z Uczestników Turnieju zobowiązany jest do zaznajomienia się z niniejszym regulaminem, regulaminem imprezy oraz przestrzegania ich postanowień.
- 1.16. Wszelkie pytania należy kierować na adres e-mail: turniej@rolnikgamearena.pl.

2. Organizacja Turnieju

- 2.1. Turniej jest przeznaczony dla uczniów klas 7-8 szkół podstawowych oraz szkół średnich w tym ich absolwentów z powiatu wałeckiego.
- 2.2. Zabrania się używania nazw drużyn oraz ich opisów o wulgarnej treści.
- 2.3. Kapitanowie drużyn mogą posiadać maksymalnie 7 członków (dalej zwani jako „Zawodnicy”) w swojej drużynie, tj.:
 - 2.3.1. 4 aktywnych zawodników + Kapitan drużyny (wymagane)
 - 2.3.2. Zawodnik rezerwowy (opcjonalne)
 - 2.3.3. Trener (opcjonalne)
- 2.4. Dopuszczone jest, aby drużyny posiadały maksymalnie 2 osoby spoza grup ujętych w punkcie 2.1.
- 2.5. W sytuacji zgłoszenia zbyt dużej liczby drużyn, Organizator zastrzega sobie prawo wybrać drużyny z pierwszeństwem dla uczniów ZS nr 4 RCKU odrzucając drużyny najmniej pasujące do w/w filtra.
- 2.6. Opcjonalne jest przesłanie logo drużyny przez Panel Kapitana (dostępny przez zalogowanie się na stronie <https://rolnikgamearena.pl/> danymi przekazanymi mailowo po wystąpieniu zgłoszenia).
 - 2.6.1. Logo z zewnętrznego źródła musi być zgodne z licencją do rozpowszechniania go niekomercyjnie (CC 0).
 - 2.6.2. Logo musi być wielkości co najmniej 100px x 100px w formacie zgodnym do publikacji na transmisji na żywo, stronie Rolnik Game Arena w serwisie Facebook oraz stronie Internetowej <https://rolnikgamearena.pl/>.
 - 2.6.3. Publikując logo zgadzasz się na jego wykorzystanie w celach promocyjnych przez Organizatora oraz Rolnik Game Arena. Tym samym bezterminowo zrzekasz się praw do wynagrodzenia.
- 2.7. Zawodnicy mogą korzystać z własnego sprzętu (klawiatura, mysz) oraz muszą obowiązkowo korzystać ze słuchawek nausznych, dousznych lub dokanałowych.
 - 2.7.1. Nie ma możliwości podłączania swojego komputera i monitora. Wszystkie mecze rozgrywane będą na sprzęcie udostępnionym przez Organizatora.
- 2.8. Każda drużyna po zakończeniu meczu poprzedzającego ma maksymalnie 10 minut na przygotowanie się do rozgrywki. W przygotowaniach pomagają Administratorzy Turnieju. Oni instalują ewentualne pliki konfiguracyjne Zawodników.
- 2.9. Administratorem Turnieju jest Organizator oraz osoby przez niego wyznaczone.
- 2.10. Zawodnik:
 - 2.10.1. Może reprezentować maksymalnie jeden zespół w trakcie trwania Turnieju.
 - 2.10.2. Nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania Turnieju.
 - 2.10.3. Musi posiadać aktywne konto Riot Games z grą League of Legends na serwerze EUNE.
 - 2.10.4. Ma zabronione wchodzenie do Sal rozgrywek z obecnie trwającym spotkaniem. Odstępstwem od tej reguły jest punkt 4.6.
 - 2.10.5. Ma zakaz podpinania jakichkolwiek pamięci masowych (pendrive), urządzeń telekomunikacyjnych (w domyśle: smartfony) oraz pobierania i instalowania jakichkolwiek plików z Internetu bez konsultacji z Administratorem Turnieju.
- 2.11. Organizator zapewnia salę do rozgrzewki dla drużyn tylko przed ich planowanym meczem.
 - 2.11.1. Warunkiem skorzystania z umieszczonych w sali komputerów jest przedstawienie dowodu uczestnictwa w Turnieju wraz z nazwą drużyny (strona Panelu Kapitana z widoczną nazwą drużyny) osobie nadzorującej.

2.11.2. Osoba nadzorująca ma prawo w imieniu Organizatora wyprosić z sali do rozgrzewki osoby, które nadużywają ten przywilej, bądź korzystają z niego w sposób niedozwolony (przekazują prawo innym drużynom itp.).

3. Przebieg Turnieju

- 3.1. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikowania zasad Turnieju, jeżeli nie zgłosi się wystarczająca ilość osób do jego poprawnego i sprawiedliwego przeprowadzenia.
- 3.2. Część turniejowa rozpoczyna się zgodnie z ustalonym harmonogramem (punkt 1.3), który może być ruchomy ze względu na sytuacje przywołane w punkcie 6.2.
- 3.3. We wszystkich meczach obowiązuje system Draftu turniejowego.
- 3.4. Każdy mecz rozpoczyna się fazą banowania i wybierania postaci systemem Draftu turniejowego.
 - 3.4.1. Każda drużyna może używać tzw. Zastępców w przypadku, kiedy konkretny Zawodnik nie posiada bohatera, którego drużyna akurat chce wziąć. Zawodnik może wybrać dowolnego bohatera lecz jego drużyna MUSI od razu poinformować drużynę przeciwną o ZMIANIE z podaniem DOKŁADNEJ nazwy bohatera. Kiedy faza banowania i wybierania postaci się zakończy należy wyjść z pokoju i stworzyć go na nowo banując i wybierając uprzednio ustalone postaci.
 - 3.4.2. Wybranie zbanowanego bohatera skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją drużyny z Turnieju.
 - 3.4.3. Celowe wychodzenie z pokoju jest zabronione.
 - 3.4.4. Banowanie i wybieranie postaci jest koordynowane przez Administratora Turnieju.
- 3.5. Turniej rozgrywany jest w systemie pucharowym jednomeczowym. W przypadku nieparzystej liczby drużyn, niektóre mogą od razu przejść do następnego etapu. Mecze turniejowe rozgrywane są według wcześniej wylosowanej przez system losującej kolejności. Drużyny, które nie stawiają się w ciągu 10-ciu minut po zakończonym poprzedzającym meczu na swój mecz zostają zdyskwalifikowane.
- 3.6. Drużyna może zawnióskać o zmianę wyznaczonej kolejności meczu, jednakże wymaga to akceptacji przez drużynę przeciwną, drużyny następnego meczu oraz Administrację.
- 3.7. Drużyny ułożone są w parach w drabince turniejowej opierając się o wyniki losowania.
 - 3.7.1. Turniej składa się z faz: pucharowej i finałowej.
 - 3.7.2. Mecze fazy pucharowej rozgrywane są w formacie Best of 1 (Bo1).
 - 3.7.3. Mecze w ćwierćfinale oraz mecz o 3-cie miejsce rozgrywane są w formacie Best of 1 (Bo1). Pozostałe mecze fazy finałowej rozgrywane są w formacie Best of 3 (Bo3).
- 3.8. Rozdanie nagród odbędzie się po około 30 minutach od zakończenia oficjalnej części turniejowej.
- 3.9. Przewidywane nagrody zostaną wręczone dla podium Turnieju (miejsca 1-3).
- 3.10. Złamanie postanowień tego regulaminu grozi dyskwalifikacją Zawodnika lub drużyny z Turnieju.

4. Rozgrywki

- 4.1. Mecze prowadzone są na serwerze EU Nordic/East (EUNE).
- 4.2. Używanie chatu w grze w celu zirytowania/obrażenia przeciwnika jest zabronione.
- 4.3. Każdej drużynie przysługuje maksymalnie 10 minut pauzy na mecz (tylko w przypadkach problemów technicznych).
- 4.4. Do komunikacji w grze będzie dostępny komunikator TeamSpeak 3 na serwerze lokalnym. Obowiązuje bezwzględny zakaz przechodzenia na inne kanały celem podsłuchiwania, przeszkadzania przeciwnikowi. Konsekwencją będzie dyskwalifikacja drużyny z Turnieju.
- 4.5. Zabrania się używania telefonów komórkowych w czasie trwania meczu celem podglądania zagrywek przeciwników.

- 4.6. Dopuszcza się zaproszenie maksymalnie dwóch osób do Sali rozgrywek. Obowiązkiem Kapitana drużyny jest zgłosić je do Administratora Turnieju przed rozpoczęciem meczu. Osoby te podlegają zasadom zachowania objęte w Regulaminie Imprezy dostępnym na stronie <https://rolnikgamearena.pl/> w zakładce Dokumenty.
5. Oszukiwanie
 - 5.1. Surowo karane jest używanie błędów gry.
 - 5.2. Używanie wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę w czasie gry jest zakazane.
 - 5.3. Jakiegokolwiek programy czy modyfikacje zmieniające oryginalną wersję gry i/lub oprogramowanie sprzętu są zakazane.
 - 5.4. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
 - 5.5. Celowe poddanie meczu przeciwnikowi jest zabronione.
 - 5.6. Niesportowe zachowanie rozumiane jako wulgaryzmy, prowokowanie, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym Zawodnikom, będzie skutkowało dyskwalifikacją drużyny z Turnieju.
 - 5.7. Zawodnicy muszą niezwłocznie poinformować Administratora Turnieju o zastosowaniu przez drużynę przeciwną niedozwolonego zagrania pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po meczu.
 - 5.8. Kara za zastosowanie niedozwolonego zagrania może skutkować dyskwalifikacją z turnieju całej drużyny.
 6. Postanowienia końcowe
 - 6.1. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Turnieju.
 - 6.2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem Turnieju, jeżeli wystąpiły one w wyniku zdarzeń losowych, niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
 - 6.3. Za uszkodzenia sprzętu (komputerów, monitorów, foteli, krzeseł, ławek, gier planszowych itp.) odpowiedzialność ponosi ich bieżący użytkownik, bądź w przypadku niepełnoletności – jego opiekun prawny.
 - 6.4. Każdy Zawodnik przebywający na terenie Zespołu Szkół nr 4 Rolnicze Centrum Kształcenia Ustawicznego w Wałczu ma obowiązek zachować zasady kultury osobistej. Nieprzestrzeganie tego punktu wiąże się z dyskwalifikacją danego zawodnika z turnieju i usunięciem go z obiektu.
 - 6.5. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w regulaminie rozstrzyga Organizator oraz osoby przez niego wyznaczone, którzy nie muszą uwzględniać uwag uczestników Konkursu.
 - 6.6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zagubione lub porzucone przedmioty wartościowe.
 - 6.7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu bez podania konkretnej przyczyny.
 - 6.8. Niniejszy regulamin obowiązuje od momentu jego publikacji.