

# Regulamin Turnieju League of Legends – Juwenalia Łódzkie 2017

## Spis treści:

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

### **I. Informacje ogólne**

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (dalej "LoL") w ramach Junwenaliów 2017 jest Rada Osiedla Akademickiego (dalej "Organizator").
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na serwerze EU Nordic & East, na aktualnym w danym dniu patchu.
4. Turniej rozegrany zostanie w dniach 15-16 maja 2017r. na terenie osiedla akademickiego. Turniej będzie prowadzony w godzinach popołudniowych. W sytuacji gdy zgłosi się mniej Drużyn albo gdy rozgrywki przebiegną sprawnie, to za zgodą uczestników, Turniej odbędzie się w ciągu jednego dnia.
5. Dnia 15 maja, rozgrywki rozpoczną się o godzinie 16:00, a dnia 16 maja o godzinie 21:00.
6. W Turnieju będzie brać udział maksymalnie 40 osób, czyli 8 pięcioosobowych Drużyn.

7. Zgłoszenie Drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu 8 Domu Studenta.
8. Udział w Turnieju, a także wstęp na teren Turnieju dla widzów jest bezpłatny.
9. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
10. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników wydarzenia, zachowywania niemoralnego, wyzwisk i agresji. Takie zachowania będą skutkowały wykluczeniem Gracza łamiącego Regulamin oraz jego Drużyny z rozgrywek!
11. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator Turnieju. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do Organizatora będą surowo karane nawet wykluczeniem z Turnieju!
12. 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. Do uczestnictwa w Turnieju dopuszcza się studentów Uniwersytetu Łódzkiego, Uniwersytetu Medycznego w Łodzi oraz Politechniki Łódzkiej, które posiadają status studenta oraz ważną legitymację studencką.
5. Drużyny zarejestrowane na Turniej wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
6. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: (<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.

7. Każdy zarejestrowany Gracz Turnieju zobowiązany jest do przyniesienia ze sobą sprzętu niezbędnego do gry (laptop, klawiatura itp.).

### **III. Rejestracja na Turniej.**

1. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Podczas zgłoszenia Drużyny, Gracze muszą podać kolejne informacje:
  - a) nazwę Drużyny,
  - b) imiona i nazwiska wszystkich członków drużyny,
  - c) numer albumu każdego Gracza,
  - d) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny.
3. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie muszą zostać przekazane przez Kapitana do Organizatora w terminie do 13 maja 2017r.
4. Rejestracji można dokonywać w wiadomości pod adresem e-mail **juwenalia.lol.2017@gmail.com**, do dnia 13 maja 2017r.

### **IV. Turniej**

1. Wszystkie mecze odbywają się w porozumieniu z Organizatorem (dotyczy to m.in. zgody na rozpoczęcie konkretnego meczu) na mapie Summoners Rift, w systemie 5 na 5 i trybie Tournament Draft.
2. Mecze w pierwszej (ćwierćfinałowej) oraz drugiej (półfinałowej) fazie Turnieju rozgrywane będą w systemie single elimination, tj. przegrana Drużyna odpada z Turnieju. W kolejnej fazie grają ze sobą Drużyny zwycięskie z meczu 1 i 2 oraz 3 i 4. Ostatni etap to rozgrywka pomiędzy dwoma zwycięzcami z fazy półfinałowej. Turniej wygrywa Drużyna, która jako pierwsza uzyska trzy zwycięstwa w fazie finałowej.
3. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez jednego z Graczy.
4. Gra nie może się rozpocząć, dopóki wszyscy Gracze nie będą gotowi 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 np. pogorszony stan zdrowia zawodnika lub wyjazd zawodnika z powodów rodzinnych. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.
2. PLACEHOLDER:  
Zezwala się na użycie tzw zagrania „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana Drużyny przeciwnej. Placeholdery podawane są przez kapitanów poprzez czat w kliencie gry.
3. RESTART:  
Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.
4. 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 wykorzystywane tylko w uzasadnionych przypadkach.
  - c) W przypadku wykorzystania limitu Pauz i wystąpienia "disconnect" gra jest kontynuowana normalnie.
  - 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.
5. WALKOWER
  - a) Na na pełną Drużynę zekamy max 10 minut od godziny wyznaczonej przez Organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć.

- b) Drużyny muszą posiadać minimum pięciu Graczy, aby móc wziąć udział w rozgrywce. W razie niestawienia się w wyznaczonym czasie, gra zostaje oddana przeciwnikom.

#### 6. STREAMOWANIE

- a) Organizatorzy oraz komentatorzy serwisu mają 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 serwis, Gracze mają zakaz streamować grę, chyba że otrzymają zgodę Organizatora.

### VI. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy rozgrywek rezerwują sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie ogłoszona na turnieju. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie szkody i zdarzenia losowe wyrządzone przez uczestników oraz widzów Turnieju.
3. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).