

REGULAMIN LEAGUE OF LEGENDS

I. Postanowienia ogólne

1. Turniej League of Legends, zwany dalej „Turniejem” rozgrywany jest w ramach „**PRO GAMING CUP Włocławek 2024**” realizowanego w ramach projektu "Mistrzostwa e-sportowe – Włocławek 2024".
2. Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie promujące edukację i rozwój „Perspektywa” we współpracy z Państwową Akademią Nauk Stosowanych we Włocławku oraz firmą PRO-COMP.PL sp. z o.o.
3. Turniej składa się z etapów opisanych w cz. III. Regulaminu.
4. Turniej główny (zawody LAN) odbędzie się w dniach **2-3 marca 2024 r.** (sobota - niedziela) w budynku Centrum Nauk Technicznych i Nowoczesnych Technologii Państwowej Akademii Nauk Stosowanych przy ul. Energetyków 30 we Włocławku.
5. Udział w Turnieju jest bezpłatny.
6. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek oznacza akceptację postanowień Regulaminu.
7. Aktualne informacje nt. Turnieju oraz regulamin dostępne będą na stronie internetowej www.e-sport.wloclawek.pl.

II. Zgłoszenia uczestników

1. W turnieju udział mogą wziąć osoby, powyżej 13 roku życia, nie zrzeszone w organizacji esportowej, funkcjonujące w rozgrywkach pod określonym pseudonimem.
2. Zawodnicy niepełnoletni zostaną dopuszczeni do turnieju za zgodą na udział rodzica/opiekuna prawnego. Przedstawienie zgody rodzica/opiekuna jest warunkiem udziału w turnieju głównym.
3. Limit miejsc na turnieju wynosi 40 graczy (8 drużyn po 5 osób). O przyjęciu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Zgłoszenia do udziału w Turnieju przyjmowane będą poprzez ankietę dostępną na stronie <https://e-sport.wloclawek.pl/zgloszenia/zgloszenie-online-lol/>
5. Zgłoszenia przyjmowane będą od dnia 21 lutego 2024 r. (od godz. 8.00) do uzyskania zgłoszenia od ósmej drużyny
6. W zgłoszeniu należy podać:
 - nazwę zespołu
 - imię i nazwisko Gracza
 - nazwę przywoławczą (EUNE)
 - nazwę użytkownika discord
 - adres e-mail (kontakt)
 - numer telefon (kontakt)
7. Wypełnienie ankiety zgłoszeniowej do projektu, o której mowa w pkt. 4 jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody:
 - a) na przetwarzanie danych osobowych uczestnika zbieranych dla potrzeb organizacji Turnieju (zapewnienia prawidłowego przebiegu, wyłonienia zwycięzców i przyznania nagród);
 - b) na wykorzystanie wizerunku uczestnika Turnieju w materiałach informacyjno-promocyjnych z Turnieju (zdjęciach, filmach) publikowanych w mediach i Internecie.

III. Etapy rozgrywek

Turniej zostanie rozegrany w 1 fazie:

1. Turniej główny (LAN)

W dniach 2-3 marca (sobota-niedziela) zorganizowany zostanie turniej główny (zawody LAN) z udziałem 8 drużyn.

IV. Harmonogram turnieju

1. Turniej rozgrywany będzie wg. harmonogramu podanego przez Organizatora przed rozpoczęciem rozgrywek.
2. Przewidywany czas trwania turnieju godziny 9:00 - 17:00.
3. Wszystkie mecze powinny rozpocząć się o godzinie podanej w harmonogramie.
4. Organizator (sędzia konkurencji) może dokonać zmiany godziny rozgrywek na zgodny wniosek zawodników danego meczu lub z własnej inicjatywy z przyczyn organizacyjnych.

V. System rozgrywek

1. Mecze rozgrywane są w lobby prywatnym, w trybie draft turniejowy.
2. Mecze Stacjonarne:
 - 1/4 rozgrywek: Mecz w trybie BO3
 - 1/2 rozgrywek: Mecz w trybie BO3
 - Finał: Mecz w trybie BO5

VI. Walkowery

1. Każde spóźnienie powyżej 15 min skutkuje walkowerem. Nadużywanie prawa do pauzy skutkuje walkowerem.
2. Zachowania wulgarne, utrudniające podjęcie meczu, bądź jego przebieg również skutkują walkowerem. W tych kwestiach ostateczną decyzję podejmuje obecny na serwerze discord sędzia.

VII. Zakończenie gry

Na dowód rozegrania i zakończenia gry kapitan drużyny zwycięskiej zobowiązany jest dostarczyć zrzut ekranu z lobby pomeczowego na serwer discord.

VIII. Prawa do transmisji

Wszelkie prawa do transmisji Rozgrywek przysługują wyłącznie Organizatorowi. Organizator ma prawo do przekazania praw do transmisji osobom trzecim. Uczestnicy Rozgrywek nie mogą odmówić transmisji spotkań, ani wybrać sposobu w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja. Organizator może udzielić zgodę na streamowanie tylko w fazie turnieju, gdzie nie przewidziano oficjalnej transmisji.

IX. Komunikacja z organizatorem

Uczestnicy, poprzez swojego reprezentanta, zobowiązani są do komunikacji z organizatorem za pośrednictwem serwera Discord poprzez osoby wskazane. Każda inna forma komunikacji uznawana jest za nieoficjalną, ale w dalszym ciągu pozostanie poufną. Wszystkie spory i wątpliwości powinny zostać wyjaśnione z organizatorem w przestrzeni prywatnej drogą mailową.

X. Pseudonim oraz nazwa drużyny

Każdy zawodnik turnieju zobowiązany jest używać pseudonimu, który został podany podczas rejestracji bez żadnych dodatków i przekształceń. Pseudonim oraz nazwa drużyny i jej skrót nie może zawierać treści

niezgodnych z obowiązującym prawem lub takich które organizator uzna za niecenzuralne, wulgarne czy obraźliwe.

XI. Nagrody

1. Dla drużyn, które znajdą się w finale rozgrywek (miejsca 1-3) przewidziane są nagrody rzeczowe.
2. Wartość nagrody uzależniona będzie od zajętego miejsca.

XII. Decyzje organizatora

1. Decyzje podejmowane są przez Organizatora zgodnie z Regulaminem, zasadami “fair play” i będą opierały się na obiektywnej ocenie Organizatora w celu podjęcia decyzji
2. Decyzje organizatora są ostateczne, jednak przewidziany jest okres odwoławczy od podjętej decyzji.
3. Sędzia główny jest upoważniony do wprowadzenia drobnych korekt w regulaminie w czasie trwania turnieju.

XIII. Postanowienia Końcowe

1. Organizator rozgrywek zastrzega sobie prawo do wykonywania zmian w regulaminie.
2. W kwestiach spornych oraz w sytuacjach nieobjętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Organizator (sędzia główny turnieju).
3. Kontakt w sprawie turnieju:
 - Bruno Włodarczyk – administrator rozgrywek bruno.w@e-sport.wloclawek.pl
 - Krystian Wiśniewski - organizator krystian.w@e-sport.wloclawek.pl