

Regulamin turnieju 'Gaming Rzeszow 2018: League of Legends' dotyczy rozgrywek w grze League of Legends z finałem dnia 24.02.2018.

1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin odnosi się do turnieju League of Legends – Gaming Rzeszow 2018
2. Głównym organizatorem oraz opiekunem turnieju jest Koło Naukowe Nowych Technologii Programistycznych na WSliZ w Rzeszowie oraz firma ServoCode.
3. Każdy uczestnik turnieju zobowiązuje się przestrzegać poniższych zasad, do których niezastosowanie się może skutkować w zależności od sytuacji dyskwalifikacją, walkowerem lub unieważnieniem wyników i rozegranie meczy na nowo.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpoczęcia turnieju później, niż jest to zaplanowane bez podawania powodu podjęcia takiej decyzji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do streamowania turnieju na swoim kanale lub oraz kanałach komentatorów.
6. Zakazane jest streamowanie turnieju przez graczy. Brak respektowania tej zasady grozi dyskwalifikacją.

2. Turniej - Rejestracja

1. Rejestracji dokonuje się poprzez formularz turnieju:
<http://bit.ly/GamingRzeszow2018>
2. Drużyna musi posiadać minimum 5 graczy.
3. Drużyna musi posiadać kapitana.
4. Kapitan drużyny musi potwierdzić zgłoszenie dodając administratora (<https://fb.me/stokforg>) do znajomych oraz wpłacając wpisowe.
5. Rozegranie spotkania w innym składzie niż zadeklarowany wiąże się z dyskwalifikacją
6. Drużyna może zadeklarować rezerwowych.
7. W turnieju bierze udział maksymalnie **24 drużyny**.
8. Każdy kapitan jest zobowiązany do potwierdzenia uczestnictwa 15 minut przed rozpoczęciem turnieju na grupie turniejowej.
9. Nazwa drużyny nie może być wulgarna.

3. Turniej - Rozgrywka

1. Turniej odbywa się na serwerze Europe Nordic East.
2. Turniej odbywa się w trybie Tournament Draft, na mapie Summoner Rift.
3. Sposób rozgrywania – single elimination ([System pucharowy](#))
4. Pierwsza faza turnieju rozpoczyna się po rejestracji 12 drużyn.
5. Drabinka turnieju zostanie wygenerowana po pierwszej fazie (Punkt 3.4), najpóźniej 5 lutego za pomocą serwisu Challonge.com
6. Strona niebieska przysługuje drużynie, która w drabince jest wyżej.
7. Za tworzenie gry odpowiedzialna jest drużyna grająca po stronie niebieskiej.
8. Zwycięzca wyznaczany po pierwszym meczu.
9. Drużyny obowiązują 15 minutowy czas maksymalnego spóźnienia.
10. Drużynom przysługuje łączny czas 5 minut pauzy na mecz.
11. Użycie pauzy w sytuacji kluczowej może być równoznaczne z późniejszymi konsekwencjami.
12. Kolejne fazy odbywają się zaraz po zakończeniu spotkań rundy poprzedniej.
13. Dowodem wyniku meczu jest screen z ekranu końcowego (ze statystykami) potwierdzony przez kapitanów obu drużyn
14. W kwestiach spornych dot. wyniku opiekun turnieju decyduje o dalszych czynnościach (walkower, remecz).

4. Turniej - Finały

1. Finał Turnieju odbywa się na serwerze Europe Nordic East.
2. Finał Turnieju odbywa się w trybie Tournament Draft, na mapie Summoner Rift
3. Sposób rozgrywania – single elimination ([System pucharowy](#))
4. Podczas turnieju zostaną rozegrane 4 rundy: Półfinał I, Półfinał II, Finał, mecz Brązowy za trzecie miejsce.
5. Każda runda finałowa składa się z TRZECH meczów. Zwycięzcami każdej gry przyznawana drużyna która wygrywa 2 lub więcej meczów.
6. Finały turnieju rozpoczynają się 24.02.2018 o godzinie: 10:00.
7. Strona niebieska przysługuje drużynie, która w drabince jest wyżej.

8. Za tworzenie gry odpowiedzialna jest drużyna grająca po stronie niebieskiej.
9. Drużyny obowiązują 15 minutowy czas maksymalnego spóźnienia.
10. Drużynom przysługuje łączny czas 5 minut pauzy na mecz.
11. Użycie pauzy w sytuacji kluczowej może być równoznaczne z późniejszymi konsekwencjami.
12. Kolejne fazy odbywają się po zakończeniu spotkań rundy poprzedniej.
13. Dowodem wyniku meczu jest screen z ekranu końcowego (ze statystykami) potwierdzony przez kapitanów obu drużyn
14. W kwestiach spornych dot. wyniku opiekun turnieju decyduje o dalszych czynnościach (walkower, remecz).

5. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach nieuregulowanych powyższym regulaminem główną decyzję ma opiekun turnieju i jego zdanie jest niepodważalne. Wszelkie kwestie sporne nieujęte w regulaminie rozstrzygają: organizator oraz administrator, którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinii kapitanów zespołów.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora .
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
4. Zapisując drużynę akceptujesz warunki przetwarzania danych osobowych przez Organizatora