

Regulamin fazy online

- §1. Eliminacje rozpoczną się dnia 15.04.2019r. i zakończą się dnia 14.05.2019r.
- §2. Warunkiem przystąpienia do turnieju jest rejestracja gracza, spełnienie wszelkich warunków Organizatora oraz opłacenia wpisowego w wysokości 100 PLN na nr konta bankowego 78 1090 2587 0000 0001 1847 3318 i odbiorcą Galaktus. W tytule przelewu podać nazwę turnieju oraz Imię i Nazwisko.
- §3. Serwer na którym zostanie rozegrany turniej to EUNE.
- §4. Osoba wyznaczona jako kapitan/opiekun drużyny zwana dalej Kapitanem odpowiada za osoby należące do drużyny.
- §5. Kapitan jest reprezentantem swojej drużyny i odpowiada za swoją drużynę przed Sędziami, Administratorami oraz Organizatorem..
- §6. Jeden gracz może należeć tylko i wyłącznie do jednej drużyny.
- §7. Kapitanowie mają obowiązek stawić się na check-in 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia meczu w celu potwierdzenia obecności. W przeciwnym razie mecz zostanie oddany walkowerem..
- §8. Drużyna ma obowiązek stawić się w komplecie na wyznaczoną wcześniej godzinę. Wszelkie spóźnienia należy komunikować kapitanowi przeciwników jeszcze przed check-inem. Kwestie sporne rozstrzygać będzie organizator.
- §9. W przypadku poważnych opóźnień Organizator zastrzega sobie prawo do ukarania drużyny.
- §10. Surowo zabronione jest obrażanie przeciwnika oraz pisanie tekstów ogólnie uznawanych za niepoprawne (szerzenie treści nazistowski, faszystowskich, antysemickich, rasistowskich, homofobicznych itd.).
- §11. Celowe wydłużanie przygotowywania do meczu, bądź samej rozgrywki jest zakazane.
- §12. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu eliminacji, jednakże Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu eliminacji, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

Regulamin rozgrywek online

§1. Eliminacje będą rozgrywane systemem mieszanym.

§2. Każda drużyna składa się z 5 zawodników i maksymalnie 2 rezerwowych.

§3. Ustawienia rozgrywki:

- Serwer: East&Nordic(EUNE)
- Mapa: Summoner'sRift
- Wielkość drużyny: 5
- Tryb gry: Tournament Draft
- Seria: BO3

§4. O first picku decyduje rzut monetą (na przykład przez stronę: <http://cointossr.com/>), dopuszczalne jest również porozumienie między Kapitanami.

§5. Kapitanowie ustalają między sobą datę meczu na grupie na facebook'u za pomocą posta, najlepiej w zbliżonej formule: [DRUŻYNA ZZZ] vs [DRUŻYNA YYY]. W tej samej nitce kapitan zwycięskiej drużyny podaje wynik oznaczając przy tym jednego z adminów grupy oraz dodając zrzuty wyników poszczególnych meczów.

§6. W przypadku powstania dwóch takich samych postów, każdy opublikowany przez jednego z kapitanów, za post obowiązujący, uznaje się najwcześniejszy.

§7. Za początek meczu uznaje się wejście w fazę Champion Select.

§8. W przypadku problemów w fazie wyboru bohaterów (np. błędy uniemożliwiające wybór bądź zbanowanie bohatera) należy niezwłocznie zgłosić ten fakt Sędziemu oraz drużynie przeciwnej. Dopuszcza się powtórzenie fazy banowania.

§9. Każdy gracz jest zobowiązany do korzystania z konta podanego na formularzu zgłoszeniowym.

§10. Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z serwera (np. timeout, bugsplat, itp.) lub doświadczy problemów technicznych (np. wadliwe działanie klawiatury czy myszy) drużyna wpisuje w czacie komendę "/pause", która powoduje zatrzymanie gry. Kapitan informuje o powodzie pauzy Sędziego rozgrywki oraz drużynę przeciwną. W momencie wznawiania rozgrywki należy zapytać o gotowość drużynę przeciwną. Istnieje możliwość 1 pauzy technicznej na grę.

§11. Każda drużyna ma prawo do jednej minutowej pauzy taktycznej na mapę. Przed użyciem komendy "/pause" należy o takim zamiarze poinformować drużynę przeciwną. Dopiero gdy ta wyrazi zgodę, można użyć pauzy.

- §12. Jeżeli gra zostanie przerwana niezależnie od drużyn, np. crash serwera mecz musi zostać rozegrany ponownie, bez względu na to która strona wygrywała przed przerwaniem rozgrywki.
- §13. Używanie błędów gry jest zabronione.
- §14. Używanie oprogramowania ułatwiającego rozgrywkę jest zabronione i będzie karane dyskwalifikacją.
- §15. Po przejściu do okna wyboru postaci drużyny są zobowiązane do wyboru postaci i ustawienia prawidłowych run oraz summoner spells. Umyślne wyjście z okna wyboru postaci będzie traktowane jako poddanie meczu. Możliwe jest ponowne rozpoczęcie meczu w celu ustawienia poprawnych run oraz summoner spells za zgodą drużyny przeciwnej.
- §16. Uczestnicy korzystają z własnych kont League of Legends (Organizator nie dostarcza kont zastępczych).
- §17. Organizator zastrzega sobie prawo do globalnego zbanowania postaci przy wcześniejszym poinformowaniu wszystkich drużyn. W takim wypadku zbanowana postać nie może być grana ani banowana przez żadną z drużyn.
- §18. Po zakończonym meczu, kapitan zwycięskiej drużyny zobowiązany jest umieścić wynik spotkania w poście na facebook'u, w którym ustalany był mecz oraz oznaczyć w jego treści jednego z administratorów grupy aby ten mógł wprowadzić wynik w tabelę.
- §19. W wypadku gdy kapitanowie nie są w stanie ustalić do terminu spotkania, zostanie on narzucony przez sędziego w ostatni dzień przeznaczony na rozegranie kolejki rozgrywek w godzinach 18-22.
- §20. Jeżeli mecz nie zostanie rozegrany w obowiązującym terminie o zwycięzcy decyduje admin za pomocą rzutu monetą.
- §21. Wszystkie konflikty należy zgłaszać do administratora. Decyzje organizatorów są ostateczne.
- §22. Rezygnację z udziału w turnieju trzeba zgłaszać organizatorom.
- §23. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

Regulamin rozgrywek offline

- §1. Turniej odbędzie się w dniach 25 i 26 maja 2019r.
- §2. Warunkiem przystąpienia do turnieju jest rejestracja drużyny, wpłacenie wpisowego oraz spełnienie wszelkich warunków Organizatora.
- §3. Uczestnicy biorą udział w Turnieju dobrowolnie i na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe, które wystąpią przed, podczas lub po turnieju.
- §4. Każdy uczestnik odpowiada za przydzielone mu stanowisko, problemy i usterki niezwłocznie należy zgłosić Sędziemu.
- §5. Stanowisko gry dla drużyny wyznacza Administrator rozgrywek.
- §6. Każdy uczestnik ma możliwość przyniesienia własnego sprzętu peryferyjnego (klawiatura, mysz, podkładka, słuchawki, mikrofon). Organizator nie odpowiada za poprawność działania tego sprzętu.
- §7. Organizator nie zobowiązuje się do udostępnienia sprzętu peryferyjnego (klawiatura, mysz, podkładka, słuchawki, mikrofon).
- §8. Osoba wyznaczona jako kapitan/opiekun drużyny zwana dalej Kapitanem odpowiada za osoby należące do drużyny.
- §9. Kapitan jest reprezentantem swojej drużyny i odpowiada za swoją drużynę przed Sędziami, Administratorami oraz Organizatorem.
- §10. Jeden gracz może należeć tylko i wyłącznie do jednej drużyny.
- §11. Drużyna ma obowiązek stawić się na check-in 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia meczu, w przeciwnym razie mecz zostanie oddany walkowerem.
- §12. Surowo zabronione jest obrażanie przeciwnika oraz osób zaangażowanych w organizację imprezy werbalnie oraz przy użyciu czatu gry.
- §13. W czasie gdy drużyny są przygotowywane do meczu, zawodnicy mają zakaz opuszczania stanowisk bez zgody i wiedzy Administratora bądź Sędziego rozgrywki.
- §14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu.
- §15. Celowe wydłużanie przygotowywania do meczu, bądź samej rozgrywki jest zakazane.
- §16. Zabrania się korzystania z dodatkowego oprogramowania, Organizator zobowiązuje się do udostępnienia sterowników najpopularniejszych marek (RazerSynaps, SteelSeriesEngine).

- §17. W czasie rozgrywek zabrania się korzystania z urządzeń elektronicznych (komórki, tablety, smartfony itp.).
- §18. Do komunikacji drużynowej w czasie rozgrywek używamy serwera TeamSpeak 3 udostępnionego przez Organizatora.
- §19. Turniej jest rozgrywany tylko i wyłącznie na sprzęcie przygotowanym przez Organizatora (komputery, monitory, konsole).
- §20. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju, jednakże Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
- §21. Rezygnację z udziału w turnieju trzeba zgłaszać organizatorom.

Regulamin rozgrywek offline

§1. Rozgrywki będą rozgrywane systemem single elimination w systemie BO3.

§2. Każda drużyna składa się z 5 zawodników i maksymalnie 2 rezerwowych.

§3. Ustawienia rozgrywki:

- Serwer: East&Nordic(EUNE)
- Mapa: Summoner'sRift
- Wielkość drużyny: 5
- Tryb gry: Tournament Draft
- Seria: BO3

§4. O first picku decyduje rzut monetą, dopuszczalne jest również porozumienie między Kapitanami.

§5. Za początek meczu uznaje się wejście w fazę Champion Select.

§6. W przypadku problemów w fazie wyboru bohaterów (np. błędy uniemożliwiające wybór bądź zbanowanie bohatera) należy niezwłocznie zgłosić ten fakt Sędziemu oraz drużynie przeciwnej. Dopuszcza się powtórzenie fazy banowania.

§7. Każdy gracz jest zobowiązany do korzystania z konta podanego na formularzu zgłoszeniowym.

§8. Wykrycie ghostingu przez sędziów będzie karane dyskwalifikacją.

§9. Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z serwera (np. timeout, bugsplat, itp.) lub doświadczy problemów technicznych (np. wadliwe działanie klawiatury czy myszy) drużyna wpisuje w czacie komendę "/pause", która powoduje zatrzymanie gry. Kapitan informuje o powodzie pauzy Sędziego rozgrywki oraz drużynę przeciwną. W momencie wznawiania rozgrywki Należy zapytać o gotowość drużynę przeciwną.

§10. Każda drużyna ma prawo do jednej minutowej pauzy taktycznej na mapę. Przed użyciem komendy "/pause" należy o takim zamiarze poinformować drużynę przeciwną. Dopiero gdy ta wyrazi zgodę, można użyć pauzy.

§11. Jeżeli gra zostanie przerwana niezależnie od drużyn, np. crash serwera mecz musi zostać rozegrany ponownie, bez względu na to która strona wygrywała przed przerwaniem rozgrywki.

§12. Używanie błędów gry jest zabronione.

- §13. Po przejściu do okna wyboru postaci drużyny są zobowiązane do wyboru postaci i ustawienia prawidłowych run, masteries oraz summoner spells. Umyślne wyjście z okna wyboru postaci będzie traktowane jako poddanie meczu. Możliwe jest ponowne rozpoczęcie meczu w celu ustawienia poprawnych run oraz summoners pells po zgodzie drużyny przeciwnej.
- §14. Uczestnicy korzystają z własnych kont League of Legends (Organizator nie dostarcza kont zastępczych).
- §15. Organizator zastrzega sobie prawo do globalnego zbanowania postaci przy wcześniejszym poinformowaniu wszystkich drużyn. W takim wypadku zbanowana postać nie może być grana ani banowana przez żadną z drużyn.
- §16. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.