

Regulamin turnieju online *Turniej studencki League of Legends WSEI Kraków*

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Poniższy regulamin dotyczy turnieju online Turniej studencki League of Legends WSEI Kraków.
- 1.2. Turniej odbędzie się online w dniach od 18.12.2021 do 19.12.2021 w godzinach wyznaczonych przez organizatora.
- 1.3. Organizatorem turnieju jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie.
- 1.4. Głównym administratorem rozgrywek jest ParadoxSTG.
- 1.5. Wszystkie sytuacje sporne oraz interpretacje regulaminu rozstrzygają organizatorzy oraz administratorzy turnieju.
- 1.6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu.
 - 1.6.1. Organizatorzy mają obowiązek poinformować uczestników turnieju o zmianach w regulaminie.
 - 1.6.2. Zmiany w regulaminie wchodzi w życie z dniem ich ogłoszenia i nie mają zastosowania wstecz.
- 1.7. Udział w turnieju jest darmowy i zabrania się pobierania opłat od uczestników.
- 1.8. Udział w turnieju jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
- 1.9. Udział w turnieju jest dobrowolny.
- 1.10. Administratorem danych osobowych uczestników turnieju jest Samorząd Studentów WSEI Kraków.
 - 1.10.1. Adres kontaktowy poczty elektronicznej do administratora danych osobowych to samorzad@wsei.edu.pl lub telefonicznie 12 431-18-90 wew. 118.
- 1.11. Organizator oświadcza, że turniej nie jest grą losową, loterią fantową zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. 2009.201.1540, wraz z późn. zm.)

2. Warunki uczestnictwa

- 2.1. Wiek uczestników
 - 2.1.1. Każdy z uczestników w dniu rozpoczęcia turnieju (18.12.2021) musi mieć ukończone 15 lat.
 - 2.1.2. Przedstawiciele organizatorów turnieju mają prawo poprosić każdego z uczestników w dowolnym momencie rozgrywek o przedstawienie dokumentu potwierdzającego jego wiek.
- 2.2. W każdej z drużyn musi znajdować się minimum 2 zawodników z Uczelni organizatora lub szkół partnerskich Uczelni organizatora.
- 2.3. Nazwa użytkownika oraz drużyny uczestników
 - 2.3.1. Każdy z graczy w turnieju musi identyfikować się imieniem, nazwiskiem oraz indywidualną nazwą uczestnika.

- 2.3.2. Każda z drużyn w turnieju musi identyfikować się nazwą oraz skrótem nazwy drużyny, opcjonalnie drużyna może posiadać logo drużyny.
 - 2.3.2.1. W przypadku nie przesłania logo drużyny organizatorzy utworzą logotyp drużyny na podstawie nazwy drużyny, którym drużyna będzie identyfikowana podczas turnieju.
- 2.3.3. Wszelkie nazwy uczestników, nazwy drużyn, ich skróty oraz loga nie mogą zawierać:
 - 2.3.3.1. Treści służących do szerzenia nienawiści, nękania lub dokuczania.
 - 2.3.3.2. Treści wulgarnych, obscenicznych lub obraźliwych.
 - 2.3.3.3. Treści związanych z terroryzmem.
 - 2.3.3.4. Treści o zabarwieniu seksualnym.
 - 2.3.3.5. Treści związanych ze sprzedażą niebezpiecznych i nielegalnych produktów lub usług.
 - 2.3.3.6. Treści przedstawiających wykorzystywanie dzieci.
 - 2.3.3.7. Treści promujące lub reklamujące:
 - 2.3.3.7.1. wszelkie inne gry wideo, deweloperów gier lub wydawców, konsole do gier oraz inne turnieje esportowe, ligi bądź wydarzenia.
 - 2.3.3.7.2. hazard, zakłady sportowe oraz kasyna.
 - 2.3.3.7.3. wszelkich operatorów Fantasy Esports.
 - 2.3.3.7.4. dowolne leki na receptę lub leki, które nie są zwykłymi środkami bez recepty, w tym np. olejki CBD itp.
 - 2.3.3.7.5. broń palną, amunicję bądź akcesoria do broni palnej.
 - 2.3.3.7.6. pornografię lub produkty pornograficzne.
 - 2.3.3.7.7. wyroby tytoniowe bądź akcesoria z nimi związane.
 - 2.3.3.7.8. wyroby alkoholowe (w tym napoje bezalkoholowe reklamowane przez producentów alkoholi) bądź inne środki odurzające, których sprzedaż lub spożywanie regulują obowiązujące przepisy prawa.
 - 2.3.3.7.9. sprzedawcy bądź rynki wirtualnych przedmiotów, które są podrobione bądź nielegalne.
 - 2.3.3.7.10. sprzedawcy bądź rynki towarów lub usług, które naruszają warunki świadczenia usług Riot Games.
 - 2.3.3.7.11. kryptowaluty bądź inne nieregulowane instrumenty finansowe albo związane z nimi giełdy.
 - 2.3.3.7.12. kampanie polityczne bądź komitety polityczne i podmioty z nimi powiązane.
 - 2.3.3.7.13. organizacje charytatywne wspierające konkretne poglądy religijne bądź polityczne lub o złej reputacji.
- 2.3.4. Uczestnicy zgłaszając logo drużyny jednocześnie potwierdzają posiadanie pełnych praw autorskich i majątkowych do wykorzystywania grafik znajdujących się na przesłanych plikach.

3. Uczestnicy turnieju

3.1. Wymogi wobec składów

- 3.1.1. Każda drużyna w turnieju musi posiadać 5 zawodników oraz wyznaczonego Kapitana drużyny.
 - 3.1.1.1. Drużynie dopuszcza się możliwość zgłoszenia zawodnika rezerwowego oraz trenera.
- 3.2. Przynależność zawodników
 - 3.2.1. Uczestnik nie może występować w więcej niż jednej drużynie podczas trwania całego turnieju.
- 3.3. Wymagania minimalne
 - 3.3.1. Każdy z Uczestników turnieju musi posiadać na swoim koncie odblokowaną rangę w grze rankingowej Summoners Rift 5v5 Solo/Duo lub Flex.
- 3.4. Ograniczenia ligowe
 - 3.4.1. Założeniem turnieju jest rozwój sceny amatorskiej League of Legends, w związku z czym udziału w turnieju nie mogą brać udział:
 - 3.4.1.1. Zawodnicy zakontraktowani przez organizacje występujące w Alior Bank Ultraliga.
 - 3.4.1.2. Zawodnicy zakontraktowani przez organizacje występujące w Europejskich Ligach Regionalnych.
 - 3.4.1.3. Zawodnicy zakontraktowani przez organizacje występujące w League of Legends European Championship.
 - 3.4.1.4. Zawodnicy zakontraktowani przez organizacje występujące w którejkolwiek lidze profesjonalnej umożliwiającej zakwalifikowanie się na Mistrzostwa Świata.
- 3.5. W szczególnych przypadkach losowych powyższe podpunkty regulaminu mogą zostać zniesione dla indywidualnych graczy lub drużyn po rozeznaniu sytuacji przez Organizatorów.

4. Nagrody

- 4.1. W ramach turnieju będzie można wygrać nagrody rzeczowe ufundowane przez Organizatorów turnieju.
 - 4.1.1. Ostateczna pula nagród zostanie podana do wiadomości publicznej przed zakończeniem rozgrywek.
 - 4.1.2. Pula nagród może zostać powiększona podczas trwania rozgrywek.
- 4.2. Poza nagrodami głównymi Organizatorzy turnieju mają prawo zdecydować o wydaniu nagród dodatkowych dla Uczestników.
- 4.3. Każdy uczestnik turnieju, który zwyciężył w konkursie lub został w nim wyróżniony, zwolniony jest z opłaty podatku dochodowego od wygranej na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 w związku z art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o podatku dochodowego od osób fizycznych.
- 4.4. Organizatorzy zobowiązują się do przekazania nagród uczestnikom w ciągu 30 dni roboczych od zakończenia wydarzenia (2.02.2022).
- 4.5. Na drużynę przypada pakiet składający się z 5 zestawów tych samych nagród, niezależnie od ilości grających osób.
- 4.6. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę lub inne nagrody rzeczowe.

5. Format turnieju

- 5.1. Turniej odbędzie się na europejskim serwerze EUNE.
- 5.2. Każdy gracz musi posiadać konto na europejskim serwerze EUNE.
- 5.3. Turniej odbędzie się w formacie 5 vs. 5 na mapie Summoner's Rift.
- 5.4. Minimalna ilość drużyn w turnieju głównym to 8 drużyn.
- 5.5. Maksymalna ilość drużyn w turnieju głównym to 16 drużyn.
- 5.6. W przypadku zgłoszenia się więcej niż 16 drużyn decyduje kolejność zgłoszeń.
 - 5.6.1. Organizator zastrzega sobie prawo do rozegrania dodatkowego turnieju kwalifikacyjnego w dniach 16-17.12.2021 od godzinie 18:00.
 - 5.6.1.1. Format turnieju kwalifikacyjnego zostanie podany do wiadomości publicznej na stronie wydarzenia na Facebooku, profilach w mediach społecznościowych, stronie internetowej wydarzenia oraz wyznaczonych mediach komunikacyjnych.
 - 5.6.2. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia maksymalnej liczby drużyn biorących udział w turnieju.
- 5.7. Turniej będzie składał się z dwóch etapów: fazy grupowej oraz fazy pucharowej.
- 5.8. Daty oraz godziny pojedynków zostaną udostępnione na stronie organizatora oraz w wydarzeniu na Facebooku.
- 5.9. W fazie grupowej zostaną utworzone losowo 4 grupy po 4 drużyny. Pojedynki wewnątrz grupy odbędą się w formacie podwójnej eliminacji BO1.
- 5.10. Do fazy pucharowej awansują po dwie drużyny z każdej grupy. Drużyny z 1 pozycji zmierzą się z przeciwnikami z 2 pozycji.
- 5.11. Faza pucharowa odbędzie się w formacie BO3, single elimination, finał BO5.
 - 5.11.1. W pojedynkach BO3 i BO5 pierwszą mapę wyższy seed rozgrywa po czerwonej (górnej) stronie mapy.
 - 5.11.2. W kolejnych mapach stronę wybiera przegrana drużyna poprzedniej mapy.
- 5.12. Wszystkie spotkania rozpoczną się w kolejności podanej w punkcie 7.
 - 5.12.1. Kolejne spotkania rozpoczynają się natychmiast po zakończeniu spotkania w poprzedniej rundzie i wyznaczeniu przeciwnika przez Organizatorów.
 - 5.12.1.1. Terminy podane w punkcie 7 są przewidywanym czasem rozpoczęcia spotkań.
- 5.13. Grupy oraz pary zostaną podane na platformie wybranej przez organizatorów.
- 5.14. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany formatu i systemu rozgrywek w przypadku sporej różnicy w ilości zapisanych osób oraz drużyn w stosunku do początkowych założeń lub wystąpienia innych sytuacji losowych.

6. Zasady pojedynków

- 6.1. Pojedynki rozpoczynają się jedynie w obecności i po zgodzie administratora nadzorującego grę.
 - 6.1.1. W wyjątkowych przypadkach po zgodzie administratora spotkanie może się rozpocząć bez jego obecności.

- 6.2. Drużynie przysługuje 15 minut spóźnienia na mapę, po kolejnych 15 minutach drużyna przeciwna wygrywa mapę walkowerem.
 - 6.2.1. W przypadku spóźnienia obydwu drużyn powyżej 30 minut wygrywa drużyna, która pierwsza pojawi się w komplecie na serwerze gry.
- 6.3. Drużyny mogą przejść do fazy wyboru bohaterów jedynie po zgodzie administratora nadzorującego grę. W wyjątkowych przypadkach, gdy faza wyboru zostanie uruchomiona zbyt szybko konieczne będzie jej ponowne rozpoczęcie.
 - 6.3.1. Z fazy wyboru bohaterów wykluczone są postacie wydane po 2.12.2021.
- 6.4. Drużyny mogą przejść do rozgrywki jedynie po zgodzie administratora nadzorującego grę.
- 6.5. Podczas rozgrywki zabronione jest korzystanie z następujących skórek postaci:
 - 6.5.1. Steel Legion Lux
 - 6.5.2. Blackfrost Anivia
 - 6.5.3. Underworld Twisted Fate
 - 6.5.4. Dark Valkyrie Diana
 - 6.5.5. Blackthorn Morgana
 - 6.5.6. Arcade Sona
 - 6.5.7. Mecha Aatrox
 - 6.5.8. Ashen Lord Aurelion Sol
 - 6.5.9. Arclight Varus
 - 6.5.10. Justicar Syndra
 - 6.5.11. Santa Gragas
 - 6.5.12. iBlitzcrank
 - 6.5.13. Project Ashe
 - 6.5.14. Forsaken Jayce
 - 6.5.15. Elementalist Lux
 - 6.5.16. Nunu Bot
 - 6.5.17. Frostfire Annie
 - 6.5.18. True Damage Ekko

7. Terminy

- 7.1. Faza grupowa (18.12.2021):
 - 7.1.1. Pierwsza runda - 11:00
 - 7.1.2. Druga runda - 12:00
 - 7.1.3. Trzecia runda - 13:00
- 7.2. Faza pucharowa:
 - 7.2.1. Ćwierćfinały (18.12.2021):
 - 7.2.1.1. Pierwszy ćwierćfinał - 14:00
 - 7.2.1.2. Drugi ćwierćfinał - 16:00
 - 7.2.1.3. Trzeci ćwierćfinał - 18:00
 - 7.2.1.4. Czwarty ćwierćfinał - 20:00
 - 7.2.2. Półfinały (19.12.2021):
 - 7.2.2.1. Pierwszy półfinał - 11:00
 - 7.2.2.2. Drugi półfinał - 14:00

7.2.3. Finał (19.12.2021):

7.2.3.1. Wielki finał - 17:00

8. Wyniki

- 8.1. Po każdym meczu należy wykonać zrzut ekranu końcowego i przekazać administracji turnieju na odpowiednim kanale na Discordzie administratora turnieju.
- 8.2. Wynik do administratora turnieju zgłasza zwycięzca pojedynku.

9. Błędy

- 9.1. W przypadku rozłączenia z grą jednego z graczy należy wykonać zrzut ekranu oraz niezwłocznie poinformować o tym administratora turnieju.
 - 9.1.1. Drużyna której gracz został rozłączony z grą może uruchomić pauzę w grze w przypadku, gdy nie odbywają się obecnie żadne walki na mapie.
 - 9.1.1.1. Drużyna uruchamiająca pauzę bez powodu lub podczas walki drużynowej może zostać ukarana przegraną trwającej mapy.
- 9.2. Każdej drużynie przysługuje maksymalnie 15 minut pauzy podczas każdej mapy, po tym czasie rozgrywka musi być wznowiona.
- 9.3. Celowe wykorzystywanie błędów w grze jest zabronione i równoznaczne z dyskwalifikacją z turnieju.
- 9.4. W przypadku wystąpienia błędu nieopisanego w regulaminie należy niezwłocznie zgłosić się do administratora turnieju.

10. Oprogramowanie i wsparcie

- 10.1. Podczas rozgrywki zabrania się korzystania z jakichkolwiek aplikacji wspomagających grę.

11. Stream oraz administracja

- 11.1. Uczestnicy oraz kapitanowie drużyn zobowiązani są przed rozpoczęciem spotkania do dodania wskazanych kont administratora oraz organizatora do znajomych.
- 11.2. Wszyscy uczestnicy turnieju muszą dołączyć do serwera komunikacyjnego na Discordzie: <https://discord.gg/yktSh93Rt3>
- 11.3. Osoby i podmioty chcące transmitować swoją rozgrywkę na prywatnym streamie zobowiązane są ustawić 300 sekund opóźnienie transmisji oraz uzyskać zgodę Organizatorów. Zapis dotyczy również podmiotów związanych z daną drużyną lub organizacją.

12. Postanowienia końcowe

- 12.1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przerwania, odwołania lub zmiany terminu wydarzenia w przypadku wystąpienia sytuacji losowych, mających wpływ na wydarzenie.

- 12.2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności wynikającej z przerwania, odwołania lub zmiany daty wydarzenia, a wszelkie roszczenia uczestników lub osób trzecich z tego tytułu są wyłączone.
- 12.3. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, dobrych obyczajów lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatorów do wykluczenia uczestnika z udziału w turnieju oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
 - 12.3.1. W szczególnych przypadkach Organizatorzy mogą podjąć decyzję o wykluczeniu całej drużyny. Decyzja o wykluczeniu całej drużyny jest podejmowana przez Organizatorów indywidualnie, zależnie od sprawy.
- 12.4. Wszelkie komunikaty dotyczące przebiegu turnieju będą publikowane przez Organizatorów na stronie wydarzenia na Facebooku, profilach w mediach społecznościowych, stronie internetowej wydarzenia oraz wyznaczonych mediach komunikacyjnych.