

Regulamin turnieju online **Charytatywny Turniej League of Legends – 31. Finał WOŚP 2023**

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Poniższy regulamin dotyczy turnieju online Charytatywny Turniej League of Legends – 31. Finał WOŚP 2023.
- 1.2. Turniej odbędzie się online w dniach od 28.01.2023 do 29.01.2023 w godzinach wyznaczonych przez organizatora.
- 1.3. Organizatorem turnieju jest Sztab #5403 WOŚP Mikołów, Hufiec ZHP Ziemi Mikołowskiej.
- 1.4. Głównym administratorem rozgrywek jest ParadoxSTG.
- 1.5. Wszystkie sytuacje sporne oraz interpretacje regulaminu rozstrzygają organizatorzy oraz administratorzy turnieju.
- 1.6. Organizatorzy oraz administratorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu.
 - 1.6.1. Organizatorzy oraz administratorzy 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 Związek Harcerstwa Polskiego Hufiec Ziemi Mikołowskiej - Mikołów.
- 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 (28.01.2022) 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. Nazwa użytkownika oraz drużyny uczestników
 - 2.2.1. Każdy z graczy w turnieju musi identyfikować się imieniem, nazwiskiem oraz indywidualną nazwą uczestnika.
 - 2.2.2. Każda z drużyn w turnieju musi identyfikować się nazwą oraz skrótem nazwy drużyny, opcjonalnie drużyna może posiadać logo drużyny.

- 2.2.2.1. W przypadku nie przesłania logo drużyny organizatorzy utworzą logotyp drużyny na podstawie nazwy drużyny, którym drużyna będzie identyfikowana podczas turnieju.
- 2.2.3. Wszelkie nazwy uczestników, nazwy drużyn, ich skróty oraz loga nie mogą zawierać:
 - 2.2.3.1. Treści służących do szerzenia nienawiści, nękania lub dokuczania.
 - 2.2.3.2. Treści wulgarnych, obscenicznych lub obraźliwych.
 - 2.2.3.3. Treści związanych z terroryzmem.
 - 2.2.3.4. Treści o zabarwieniu seksualnym.
 - 2.2.3.5. Treści związanych ze sprzedażą niebezpiecznych i nielegalnych produktów lub usług.
 - 2.2.3.6. Treści przedstawiających wykorzystywanie dzieci.
 - 2.2.3.7. Treści promujące lub reklamujące:
 - 2.2.3.7.1. wszelkie inne gry wideo, deweloperów gier lub wydawców, konsole do gier oraz inne turnieje esportowe, ligi bądź wydarzenia.
 - 2.2.3.7.2. hazard, zakłady sportowe oraz kasyna.
 - 2.2.3.7.3. wszelkich operatorów Fantasy Esports.
 - 2.2.3.7.4. dowolne leki na receptę lub leki, które nie są zwykłymi środkami bez recepty, w tym np. olejki CBD itp.
 - 2.2.3.7.5. broń palną, amunicję bądź akcesoria do broni palnej.
 - 2.2.3.7.6. pornografię lub produkty pornograficzne.
 - 2.2.3.7.7. wyroby tytoniowe bądź akcesoria z nimi związane.
 - 2.2.3.7.8. wyroby alkoholowe (w tym napoje bezalkoholowe reklamowane przez producentów alkoholi) bądź inne środki odurzające, których sprzedaż lub spożywanie regulują obowiązujące przepisy prawa.
 - 2.2.3.7.9. sprzedawcy bądź rynki wirtualnych przedmiotów, które są podrobione bądź nielegalne.
 - 2.2.3.7.10. sprzedawcy bądź rynki towarów lub usług, które naruszają warunki świadczenia usług Riot Games.
 - 2.2.3.7.11. kryptowaluty bądź inne nieregulowane instrumenty finansowe albo związane z nimi giełdy.
 - 2.2.3.7.12. kampanie polityczne bądź komitety polityczne i podmioty z nimi powiązane.
 - 2.2.3.7.13. organizacje charytatywne wspierające konkretne poglądy religijne bądź polityczne lub o złej reputacji.
- 2.2.4. 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.
 - 1.1.1.1.1. Trenerowi dopuszcza się możliwość wzięcia udziału w grze w roli zawodnika.
- 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 w trakcie aktualnego lub jednego z poprzednich sezonów rankingowych.
- 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 Ultralidze lub Ultralidze 2 Dywizji.
 - 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 oraz Sponsorów 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 28 dni od zakończenia wydarzenia (26.02.2023).
- 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 dniu 27.01.2023.
 - 5.6.1.1. Format turnieju kwalifikacyjnego oraz ilość drużyn biorących udział zostanie podany do wiadomości publicznej na 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 turnieju.
- 5.9. W fazie grupowej zostaną utworzone losowo 4 grupy po 4 drużyny. Pojedynki wewnątrz grupy odbędą się w formacie każdy z każdym BO1.
 - 5.9.1. W przypadku podwójnego remisu o ostatecznej pozycji decyduje wynik bezpośredniego pojedynku drużyn.
 - 5.9.2. W przypadku potrójnego remisu o ostatecznej pozycji decyduje mniejsza suma czasu zwycięskich map drużyn.
- 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 (górnny) seed rozgrywa po niebieskiej 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. 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 tym czasie drużyna przeciwna wygrywa mapę walkowerem.
 - 6.2.1. W przypadku spóźnienia obydwu drużyn powyżej 15 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.
 - 1.1.1. Z fazy wyboru bohaterów wykluczone są postacie wydane po 28.12.2022.
- 6.4. Faza wyboru postaci zostanie przeprowadzona za pomocą platformy <http://prodraft.leagueoflegends.com/>.
 - 6.4.1. Postacie oraz bany wybrane w fazie wyboru są ostateczne i nie ma możliwości ich zmiany.
 - 6.4.2. W przypadku wystąpienia błędu na platformie ProDraft niewynikającego z działania użytkownika drużyna u której wystąpi ten błąd musi natychmiast zgłosić tę informację na czacie w pokoju gry, a kolejny wybierający gracz czeka na tę informację.
 - 6.4.2.1. W przypadku, gdy informacja nie zostanie zgłoszona na czas i zostaną wybrane kolejne postacie kolidujące z dotychczasowym błędem fazę wyboru postaci należy powtórzyć z zachowaniem wyborów oraz kolejności wyboru przed wystąpieniem błędu.
 - 6.4.3. W przypadku powtarzających się celowych błędów w wyborze postaci po stronie jednej z drużyn, które doprowadzają do wielokrotnego restartu fazy wyboru postaci administrator nadzorujący grę może podjąć decyzję o przyznaniu zwycięstwa na mapie drużynie przeciwnej.
- 6.5. Drużyny mogą przejść do rozgrywki jedynie po zgodzie administratora nadzorującego grę.
- 6.6. Podczas rozgrywki zabronione jest korzystanie z poniższych skórek postaci:
 - 6.6.1. Steel Legion Lux
 - 6.6.2. Blackfrost Anivia
 - 6.6.3. Underworld Twisted Fate
 - 6.6.4. Dark Valkyrie Diana
 - 6.6.5. Blackthorn Morgana
 - 6.6.6. Arcade Sona
 - 6.6.7. Mecha Aatrox
 - 6.6.8. Ashen Lord Aurelion Sol
 - 6.6.9. Arclight Varus
 - 6.6.10. Justicar Syndra
 - 6.6.11. Santa Gragas
 - 6.6.12. iBlitzcrank
 - 6.6.13. Project Ashe
 - 6.6.14. Forsaken Jayce
 - 6.6.15. Elementalist Lux

- 6.6.16. Nunu Bot
- 6.6.17. Frostfire Annie
- 6.6.18. True Damage Ekko
- 6.7. W przypadku, gdy jedna z drużyn wybierze zabronioną skórę postaci kapitan drużyny przeciwnej może żądać przyznania zwycięstwa na mapie do 15 minuty gry. Po tym czasie oraz po zakończeniu spotkania obowiązywał będzie jedynie wynik samego spotkania.
- 6.8. Zasady fair-play
 - 6.8.1. Podczas pojedynków zabronione jest wysyłanie do innych zawodników jak i administratorów treści wulgarnych, obscenicznych, obraźliwych, związanych z terroryzmem, o zabarwieniu seksualnym, służących do szerzenia nienawiści, wyśmiewania, nękania lub dokuczania.
 - 6.8.2. Podczas pojedynków zabronione jest celowe przegrywanie, oddawanie mapy, brak podjęcia walki w zdrowej rywalizacji lub poddanie mapy przed zakończeniem pojedynku.
 - 6.8.3. W przypadku złamania powyższych punktów administrator nadzorujący grę może podjąć decyzję o przyznaniu zwycięstwa na mapie drużynie przeciwnej, nawet już po jej zakończeniu lub w skrajnych przypadkach dyskwalifikacji drużyny z turnieju.

7. Terminy

- 7.1. Faza grupowa (28.01.2023):
 - 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 (28.01.2023):
 - 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 (29.01.2023):
 - 7.2.2.1. Pierwszy półfinał - 11:00
 - 7.2.2.2. Drugi półfinał - 14:00
 - 7.2.3. Finał (29.01.2023):
 - 7.2.3.1. Wielki finał - 17:00

8. Wyniki

- 1.1. W Fazie grupowej oraz Fazie pucharowej po każdym meczu należy wykonać rzut całego okna ekranu końcowego i przekazać administracji turnieju na odpowiednim kanale na Discordzie administratora turnieju.
- 8.1. Wynik do administratora turnieju zgłasza zwycięzca pojedynku.

9. Błędy

- 9.1. W przypadku napotkania problemów z grą jednego z graczy należy wykonać zrzut ekranu oraz niezwłocznie poinformować o tym administratora turnieju.
 - 9.1.1. Drużyna której gracz napotkał problemy 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.
 - 9.1.1.2. Drużyna uruchamiająca pauzę w celu utrudnienia gry lub jej ukończenia może zostać ukarana dyskwalifikacją z turnieju.
 - 9.1.2. Wznowienie gry może nastąpić jedynie przez drużynę uruchamiającą pauzę, po potwierdzeniu gotowości do wznowienia gry przez drużynę przeciwną.
 - 9.1.2.1. Wznowienie gry może nastąpić po minucie od wysłania zapytania w przypadku braku odpowiedzi do drużyny przeciwnej.
- 9.2. Każdej drużynie przysługuje maksymalnie 15 minut pauzy podczas każdej mapy, po tym czasie rozgrywka musi być wznowiona.
 - 9.2.1. Po upływie 15 minut w przypadku braku wznowienia rozgrywki ze strony drużyny uruchamiającej pauzę administrator rozgrywki może zdecydować o przyznaniu zwycięstwa na mapie drużynie przeciwnej.
- 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.