

Regulamin Turnieju League of Legends I.

Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (dalej "LoL") jest XXV lo. Im. Stefana Żeromskiego w Krakowie.
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
4. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
5. Uczestników prosi się o szacunek dla przeciwnika. W przypadku występowania takowych zachowań wyciągane będą odpowiednie środki. Zabrania się również wulgaryzmów oraz zachowań niemoralnych.
6. Kwestie sporne rozstrzygają administratorzy turniejowi. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administratora będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!
7. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do dyskwalifikacji drużyny.

II. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

8. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym (minimum 30 lvl). Do drużyny mogą zostać dodane maksymalnie dwie osoby rezerwowe.
9. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana oraz podać nazwę (TAG).

III. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe

10. Rozgrywka odbywa się na trybie draft turniejowy, między dwoma drużynami 5 vs 5
11. SKŁADY DRUŻYN: Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmiennych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu (wraz z rezerwowymi). Jest możliwość zmiany zawodnika z rezerwowym po każdym meczu.
12. PLACEHOLDER: Zezwala się na użycie tzw zagrania „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana drużyny przeciwnej. Placeholdery podawane są przez kapitanów na chacie w kliencie gry.
13. RESTART: Obowiązuje zakaz restartowania rozgrywki.
14. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT / PAUZA
 - a) W przypadku wystąpienia tzw "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź nie połączenia się zawodnika gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 5 minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie a gracz może dołączyć w dowolnym momencie.
 - b) Drużynom przysługuje pauza nie dłuższa niż 5 minut.

c) W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" gra jest kontynuowana normalnie. Zezwala się za zgodą organizatora zapauzować grę do czasu ponownego połączenia się zawodnika.

d) Po każdorazowym upływie 5 minut pauzy jedna jak i druga drużyna ma obowiązek jej zakończenia (unpause). Zezwala się za porozumieniem stron przedłużyć czas trwania pauzy.

e) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia pauzy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani są do przestrzegania zasady FairPlay.

15. WALKOWER

a) Na każdego gracza czekamy max 10 minut od godziny wyznaczonej przez organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć.

b) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

16. SPRZĘT:

Uczestnicy mają prawo do przyniesienia własnego sprzętu (to jest mysz, klawiatura, słuchawki itd.).

V. Postanowienia końcowe

17. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.

18. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).