



## **Regulamin turnieju ZSE LEAGUE**

### **League of Legends**

#### **§1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy dokument stanowi zbiór zasad, które określają organizację i przebieg rozgrywek turnieju ZSE LEAGUE w grze League of Legends.
2. Udział w turnieju jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i poprawek w regulaminie po poinformowaniu o tym uczestników turnieju.
4. Wszelkie sytuacje sporne, nieopisane w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.
5. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia Cię z nieprzestrzegania go.
6. Wykorzystywanie i kopiowanie niniejszego dokumentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

#### **§2. Udział w turnieju**

1. W turnieju może wziąć Uczeń uczęszczający do Szkoły Podstawowej należący do 7 lub 8 klasy, który jest w stanie przedstawić Organizatorowi legitymację szkolną, opieczetowaną podłużną pieczęcią oraz podpisaną przez Dyrektora szkoły.
2. Każdy Uczestnik ma prawo reprezentować wyłącznie jeden zespół.
3. Uczestnik nie ma prawa zmieniać zespołu w trakcie trwania Turnieju.
4. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
5. Nazwę, tag i członków drużyny można zmienić do rozpoczęcia rozgrywek.

#### **§3. Rejestracja drużyny**

1. Każda drużyna musi składać się z trzech zawodników podstawowych. Jest dopuszczalne wprowadzenie jednego zawodnika rezerwowego. Zawodnik ten nie ma prawa być zawodnikiem innej drużyny.
2. Kapitanem drużyny jest osoba, która zarejestrowała drużynę na platformie turniejowej.
3. Kapitan w momencie zgłoszenia drużyny otrzymuje wiadomość email na adres podany podczas rejestracji, w którym zawarte zostaje potwierdzenie rejestracji drużyny do turnieju oraz odnośnik do serwera Discord, do którego dołączyć powinna cała drużyna wraz z zawodnikiem rezerwowym.

4. Po rejestracji każdy z zawodników zobligowany jest do dołączenia do serwera Discord oraz zweryfikowania się na przeznaczonym do tego kanale tekstowym.
5. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników jest Uczniem Szkoły Podstawowej.
6. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników należy tylko do jednej drużyny.
7. Nicki wprowadzane podczas rejestracji muszą być identyczne jak w grze.
8. Zabronione jest korzystanie z obraźliwych, promujących niedozwolone treści nicków albo nazwy drużyny. Administrator ma prawo nakazać zmianę nicku, nazwy drużyny lub tagu.
9. Po rozpoczęciu rozgrywek nie ma możliwości zmiany zawodników oraz nicków

#### **§4. Rozgrywka**

1. Każdy z zawodników jest zobowiązany do przestrzegania zasad rywalizacji fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń Organizatora.
2. Zakaz reklamowania.
3. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie błędów gry.
4. Podczas turnieju zabronione jest wykorzystywanie oprogramowania wspomagającego rozgrywkę.
5. Zabronione jest używanie słów potocznie zwanych jako przekleństwa.
6. Drużyna ma prawo wnieść protest przeciwko wynikowi meczu, który musi być dobrze uzasadniony.
7. Należy zachować pełną kulturę oraz szacunek do wszystkich użytkowników, administratorów itd.
8. Każda z drużyn ma prawo krótkiej przerwy w trakcie trwania spotkania. W szczególnych przypadkach drużyna ma prawo wydłużyć przerwę za zgodą Organizatora.
9. W przypadku zauważenia osoby łamiącej regulamin kierujemy tą sprawę do administratorów w wiadomości prywatnej, nie głosimy tego publicznie na chacie.
10. Zabronione jest korzystanie z obraźliwych, promujących niedozwolone treści nicków albo nazwy drużyny.
11. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach dostarczonych przez Organizatora.
12. Zawodnik ma obowiązek powstrzymać się od wypowiedzi i zachowań, które są powszechnie uważane za obraźliwe, uderzające w przeciwnika, przejawiają się niesportowym zachowaniem, łamaniem zasad fair play, nie okazujące szacunku oponentom bądź Organizatorowi, nadmierne wykorzystywanie czatu w grze itp.
13. Decyzje o ukaraniu gracza podejmuje Organizator.
14. Podczas meczu członkowie danych drużyn mają obowiązek komunikowania się tylko przez kanał głosowy na turniejowym serwerze Discord. Na kanale nie może znajdować się nikt oprócz zawodników uczestniczących w danym meczu oraz Administracji.
15. Drużyna ma prawo do 10 minutowego spóźnienia w innym przypadku przeciwna drużyna zwycięża.
16. Zakazuje się udostępniania ekranu gry podczas rozgrywki, wyjątkami są sytuację kiedy administrator o to poprosi.

## **§5. Transmisja spotkań**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania spotkań rozgrywanych w ramach Turnieju.
2. Drużyna biorąc udział w Turnieju wyraża zgodę na transmitowanie spotkania.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do transmitowania dźwięku z komunikatora głosowego drużyn.
4. Transmisja odbywa się na profilu YouTube - ZSE LEAGUE.

## **§6. Kary i sankcje**

1. Kary za nieprzestrzeganie regulaminu turnieju wymierza Organizator indywidualnie do każdego przypadku.
2. Organizator wymierzając karę kieruje się wpływem przewinienia na wynik końcowy spotkania lub turnieju.
3. Organizator może powiadomić Dyrektora Szkoły Podstawowej lub Nauczyciela o złym zachowaniu zawodnika.
4. Przewidziane kary za przewinienia to:
  - a. Dyskwalifikacja z turnieju
  - b. Walkower dla przeciwnej drużyny
  - c. Powtórka spotkania
  - d. Pouczenie