

Regulamin turnieju ZSECUP 4

League of Legends

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument stanowi zbiór zasad, które określają organizację i przebieg rozgrywek turnieju ZSE CUP 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. Wykorzystywanie i kopiowanie niniejszego dokumentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

§2. Udział w turnieju

1. W turnieju może wziąć każdy Uczeń Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie przy ul. Loretańskiej 16, 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.

§3. Rejestracja drużyny

1. Każda drużyna musi składać się z pięciu 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 dołączenie jest obowiązkowe w celach kontaktu z Organizatorem.
4. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników jest Uczniem Zespołu Szkół Energetycznych nr 9 w Krakowie.

5. Kapitan drużyny jest zobowiązany do sprawdzenia, czy każdy z zawodników należy tylko do jednej drużyny.

§4. Rozgrywka

1. We wszystkich grach obowiązującym trybem jest Tournament Draft na mapie Summoners Rift.
2. Pokoje gry tworzone będą przez osobę upoważnioną przez Organizatora.
3. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Organizator dołączy do pokoju gry i da znak pozwalający na rozpoczęcie rozgrywki.
4. Czas maksymalnego opóźnienia spotkania wynosi 15 minut.

§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. Transmisja odbywa się na kanale YouTube lub profilu [Facebook – ZSE CUP](#).

§6. Kary i sankcje

1. Kary za nieprzestrzeganie regulaminu turnieju wymierza Organizator indywidualnie do każdego przypadku.
2. Organizator wymierzając karę kieruje się wpływem na wynik końcowy spotkania lub turnieju.
3. Przewidziane kary za przewinienia to:
 - a. Dyskwalifikacja z turnieju
 - b. Walkower dla przeciwnej drużyny
 - c. Powtórka spotkania
 - d. Pouczenie

§7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian bądź poprawek Organizator niezwłocznie powiadomi o tym Uczestników.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem 15.09.2020 r.