

# Regulamin Turnieju League of Legends UEK Gaming Stage 2018

## Rozdział 1 Informacje Ogólne

1. Organizatorem UEK Gaming Stage 2018 jest:
  - a. Zarząd Juwenaliów UEK 2018, ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków, reprezentowany przez Michała Celeja.
  - b. Niezależne Zrzeszenie Studentów, zwane w dalszej części regulaminu Organizatorem.
  - c. W imieniu Organizatora nad prawidłowym przebiegiem wszystkich działań związanych z organizacją turnieju czuwają: Koordynator Filip Piszczek oraz określone Członkowie i Sympatycy Niezależnego Zrzeszenia Studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie: Aneta Kawczyńska, Grzegorz Iwanów, Maciek Moskalik, Małgorzata Rynczak, Szymon Gniewek, Marcin Wódka zwani dalej w regulaminie „Grupą Projektową”.
2. Osoby biorące udział w turnieju muszą mieć ukończone 18 lat.
3. Drużynę do turnieju może zapisać wyłącznie jej kapitan.
4. Liczba miejsc w turnieju jest ograniczona do 32 drużyn.
5. Zapisanie drużyny do turnieju jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu przez każdego członka drużyny.
6. Udział w turnieju jest darmowy.
7. Zapisy do turnieju oraz komunikacja między drużynami odbywa się za pomocą platformy wskazanej przez koordynatora.
8. Nazwy drużyn oraz ich logotypy nie mogą naruszać dóbr firm lub osób trzecich, oraz nie mogą być w żaden sposób wulgarne oraz obraźliwe.
9. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie turnieju.
10. Regulamin może być zmieniany i modyfikowany przez Organizatora w dowolnym czasie. W przypadku wprowadzenia zmian i modyfikacji, Organizator jest zobowiązany poinformować o tym uczestników, których zgłoszenie zostało już przyjęte.
11. Uczestnicy będą informowani o dalszym postępowaniu drogą mailową lub telefonicznie.
12. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

## Rozdział 2 Drużyna

1. Każda drużyna biorąca udział w turnieju musi składać się z minimum pięciu (5) graczy (maksymalnie sześciu (6) wraz z rezerwowymi).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania poszczególnych osób lub drużyn w przypadku naruszenia regulaminu turnieju.

3. Organizator zastrzega sobie prawo odmówienia udziału w turnieju poszczególnym osobom lub drużynom bez podania przyczyny.
4. Dane udostępnione Organizatorowi przez uczestników będą wykorzystywane wyłącznie w celu należytego wywiązania się z obowiązków przez Organizatora.
5. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.
6. W przypadku zaistnienia poważnego złamania Regulaminu przez dowolną z Drużyn zajmujących miejsce na podium, Organizator zastrzega sobie prawo do jej dyskwalifikacji i odmowy wręczenia nagród. W takim przypadku, miejsca na podium ulegają przesunięciu o jedną pozycję.
7. Zawodnik będący w drużynie A nie może grać w żadnym innym zespole (drużynie B) w czasie trwania turnieju. Dotyczy to także sytuacji, gdy drużyna A odpadnie we wcześniejszym etapie zmagania.

## Rozdział III

### Rozgrywka

1. Mecze odbywają się na platformie BattleFy.
2. W wypadku uzasadnionego podejrzenia o oszukiwanie podczas gry, drużyna może zostać usunięta z turnieju.
3. Każda drużyna może się spóźnić do 10 minut od ustalonej godziny meczu. Dłuższe spóźnienie jest równoznaczne z dyskwalifikacją z turnieju.
4. Turniej kwalifikacyjny rozgrywany jest w formacie drabinki pojedynczej eliminacji, spotkania grane do jednej wygranej (BO1).
5. Turniej odbywa się na serwerze Europe Nordic East.
6. Turniej odbywa się w trybie Tournament Draft.
7. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
8. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.
9. RESTART:  
Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki
10. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT / PAUZA
  - a) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut.
  - b) Po każdorazowym upływie 5 minut pauzy jedna jak i druga drużyna ma obowiązek jej zakończenia (unpause).
  - c) 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 się do przestrzegania zasady FairPlay.
11. STREAMOWANIE

- a) Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.
12. b) Zawodnicy nie mają prawa rozpocząć meczu bez administratora lub komentatora jeśli zostaną wcześniej poinformowani o ich obecności. W opcjach gry należy wybrać opcję "Lobby Only" dla widzów.
13. Każda drużyna zobowiązana jest po zakończeniu meczu, wysłania organizatorom zrzut ekranu na e-mail: [gamingstage@juwenaliauek.pl](mailto:gamingstage@juwenaliauek.pl) z potwierdzeniem wygranej.

## Rozdział IV

### Informacje końcowe

1. Wulgarnie zachowanie i bezpodstawne obrażanie przeciwników w komentarzach do meczu bądź na serwerze będzie odpowiednio karane.
2. Udział w turnieju oznacza zgodę uczestnika na bezpłatne wykorzystanie jego wizerunku przez Organizatora w celach dokumentacyjnych, reklamowych oraz promocyjnych.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za żadne urazy powstałe podczas wydarzenia.
4. Regulamin na dzień 08.04.2018 roku.