

## I. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym + może być jeden rezerwowany
2. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
3. Drużyna ma prawo zgłoszenia jednego gracza rezerwowego.
5. Drużyny zarejestrowane na Turniej (co do osoby) wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
6. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: (<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.
7. Wpisowe od drużyny wynosi 150zł.

## II. Rejestracja na Turniej.

1. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 10 listopada 2017, o godz. 9.00, a zakończona zostanie 3 grudnia 2017, o godz. 24.00 lub w momencie osiągnięcia przewidzianej maksymalnej liczby uczestników.
2. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje:
  - a) nazwę Drużyny;
  - b) wiek wszystkich członków drużyny
  - c) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny.
4. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Organizatora Kapitanowi Drużyny.
5. Rejestracji można dokonywać telefonicznie pod numerem 602696392 w terminach podanych w punkcie 1.

## III. Turniej

1. Wszystkie mecze odbywają się w porozumieniu z Organizatorem (dotyczy m.in. zgody na rozpoczęcie konkretnego meczu) na mapie Summoners Rift (5 na 5) DRAFT TURNIEJOWY.
2. Mecze rozgrywane będą w systemie Best of 2 (BO2)
3. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez reprezentanta Organizatora.
4. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Organizator nie dołączy do pokoju gry i nie da znaku do startu.
5. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorem.
6. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizator.
7. Złamanie Regulaminu, w zależności od jego stopnia, może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.
8. 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.
9. Mecz o 3 miejsce (w formule single elimination) odbędzie się tuż przed meczami finałowymi.
10. Zakazane jest używanie cheatów.

#### IV. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe

##### 1. SKŁADY DRUŻYN:

Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmiennych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę składu w przypadku wystąpienia zdarzeń losowych np. pogorszony stan zdrowia zawodnika lub wyjazd zawodnika z powodów rodzinnych. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.

##### 2. PLACEHOLDER:

Zezwala się na użycie tzw zagrania „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana drużyny przeciwnej. Placeholdery podawane są przez kapitanów na chacie w kliencie gry.

##### 3. RESTART:

Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki

##### 4. 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 3 minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie a gracz może dołączyć w dowolnym momencie.

b) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe 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 się do przestrzegania zasady FairPlay.

##### 5. 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.

##### 6. STREAMOWANIE

a) Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.

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.

c) Jeśli mecz będzie streamowany przez serwis, gracze mają zakaz streamować grę, chyba że otrzymają zgodę organizatora.

#### V. Postanowienia końcowe

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

2. Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZYNY ze zgodą na wykorzystywanie wizerunków uczestników(twarzy, nicków itp.)

