

REGULAMIN ILT

(Interclass League Tournament) 2023

I. Informacje ogólne

1. Organizatorem międzyklasowego turnieju e-sportu ILT (Interclass League Tournament) w grę League of Legends są uczniowie Samorządu Uczniowskiego oraz uczniowie klasy 4f.
2. Turniej skierowany jest do uczniów klas 2, 3 i 4 (po szkole podstawowej). Wynika to z dużego zainteresowania turniejem, oraz dojrzałością zawodników.
3. Nad sprawami technicznymi będzie czuwać nauczyciel ZSE Pan Bartosz Kliszczyk.
4. Turniej League of Legends rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta LoL.
5. Turniej rozegrany zostanie w dnia 31.03.2023 na terenie ZSE w Świdnicy w budynku przy ulicy Pionirów Ziemi Świdnickiej.
6. W Turnieju będzie brać udział maksymalnie 8 sześciuosobowych drużyn (5 zawodników + 1 osoba rezerwowa).
7. Eliminacje wraz z finałem odbędą się w ten sam dzień.
8. Każda drużyna zostanie poinformowana o godzinie, o której powinna się pojawić w sali turniejowej.
9. Kontakt Organizatora z Drużyną będzie odbywał się za pośrednictwem Kapitana Drużyny wybranego podczas zapisów.
10. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu obiektu szkoły oraz Regulaminu pracowni komputerowej.
11. Udział w Turnieju, a także wstęp na teren Turnieju dla widzów/zwiedzających jest bezpłatny.
12. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby łamiące Regulamin Turnieju League of Legends lub Regulamin obiektu szkoły oraz zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.

13. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych będzie karane zakazem banowania bohaterów. W przypadku notorycznego łamania tego punktu drużyna zostanie zdyskwalifikowana. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników wydarzenia. Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane wykluczeniem gracza łamiącego regulamin oraz jego drużyny z rozgrywek!
14. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do organizatorów będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!
15. Wydalenie uczestnika turnieju oznaczać będzie automatyczne wykluczenie tej osoby z przebiegu rozgrywek, co w konsekwencji może prowadzić do osłabienia i/lub dyskwalifikacji drużyny. Jeśli drużyna straci zawodnika będzie mogła wymienić gracza na rezerwowego. W przypadku braku rezerwowych drużyna będzie miała wybór, odejścia z turnieju lub grania w osłabieniu.

II. Zasady uczestnictwa w ILT

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym oraz osoby rezerwowej. Drużyna musi podczas składania zgłoszenia wybrać kapitana Drużyny.
2. Drużyny zapisane na ILT (co do osoby) wyrażają zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć. (udostępnienie własnego wizerunku)
3. Gracze zapisani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: (<http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsfuse>). Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.
4. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgaryzmów lub obrażających zwrotów w swojej nazwie.
5. Każda klasa może zgłosić do Turnieju jedną drużynę.
6. Możliwe jest zgłoszenie 2 klas jako 1 drużyna w przypadku braku zebrania wystarczającej ilości zawodników.

III. Zapisy na ILT

1. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 21.03.2023, a zostanie zakończona 24.03.2023 lub w momencie osiągnięcia przewidzianej maksymalnej liczby drużyn.
2. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Podczas zgłoszenia Drużyn klasa musi podać kolejne informacje:
 - a) Klasę
 - b) Nazwę Drużyny
 - c) Imię I Nazwisko, nick w grze, wiek
 - d) Wybrać kapitana Drużyny
 - e) Kontakt e-mail do zawodników
4. Zapisy zostaną przeprowadzone w bibliotece szkolnej.

IV. Przebieg ILT

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 single elimination, tj. przegrana drużyna odpada z turnieju.
3. Pokoje gry (custom) tworzone będą przez Organizatorów.
4. Gra nie może się rozpocząć, dopóki Organizatorzy nie dołączą do pokoju gry i nie da znaku do startu
5. W trakcie gry w uzasadnionych przypadkach można użyć opcji pauzy w porozumieniu z Organizatorami, która wynosi maksymalnie 5min.
6. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje Organizatorzy.
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. Organizatorzy biorą na siebie pełną odpowiedzialność za sprzęt wykorzystywany podczas transmisji na żywo (kamery, komputery itp.). W przypadku wystąpienia uszkodzeń nie wystąpią z roszczeniami do ZSE.

10. Nauczyciel dyżurujący nie ponosi odpowiedzialność za sprzęt szkolny. W przypadku wystąpienia uszkodzeń uczestnik/drużyna pokrywa koszty naprawy lub wymiany na nowy.
11. Zawodnicy mają możliwość przynieść własne peryferia komputerowe tj.: klawiaturą, myszka, słuchawki, mikrofon.

V. Nagrody

1. Organizatorzy przewidzieli drobne nagrody dla drużyny wygranej, zasponsorowane przez lokalne firmy.
2. Każdy zawodnik otrzyma dyplom pamiątkowy oraz zestaw naklejek z turnieju.
3. Drużyna wygrana zostaje zakwalifikowana do rozgrywek międzyszkolnych.

VI. 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. PODDANIE MECZU

Obowiązuje bezwzględny zakaz poddawania meczu. Spowodowane jest to ramami czasowymi.

VII. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. Organizator ma prawo do podziału nagród.
3. . Udział w Turnieju jest JEDNOZNACZNY ze zgodą na Wykorzystywanie wizerunku Uczestników (w tym: nicków, twarzy itp.).