

Regulamin turnieju League of Legends

Sabat Fiction-Fest

Ostatnia zmiana: 19.08.2020

§1.

Definicje

1. Organizatorem rozgrywek jest Stowarzyszenie Sabat Fiction (dalej **Organizator**).
2. Administracja turnieju Sabat Fiction-Fest w postaci zespołu wybranego przez Organizatora (dalej **Administracja**).
3. Zespół turnieju Sabat Fiction-Fest składający się z Administracji oraz organizatorów turnieju (dalej **Zespół Sabat Fiction-Fest**).
4. Osoba, której udział został potwierdzony przez Zespół Sabat Fiction-Fest, będący członkiem Drużyny (dalej **Zawodnik**).
5. Zespół Zawodników (dalej **Drużyna**).
6. Zawodnik, który został wyznaczony przez Właściciela Drużyny do bycia osobą kontaktową (dalej **Kapitan**).
7. Portale społecznościowe i strony w zarządzaniu Sabat Fiction-Fest:
 - a) Aplikacja do komunikacji głosowej i tekstowej (dalej **Discord**) przeznaczona do kontaktu na linii Zespół Sabat Fiction-Fest - Zawodnicy dostępna pod adresem: <https://discord.gg/sHmNUb>;
 - b) Portal internetowy (dalej **Portal**) - strona internetowa przeznaczona dla ogółu, do kontaktu z graczami oraz obserwatorami. Na tej witrynie dostępne są m.in. tabele ligowe i wszelkie regulaminy. Dostępny pod adresem <http://www.sabatfiction-fest.pl/e-sport>.
 - c) Fanpage Sabat Fiction-Fest (dalej **FanPage**) - dostępny pod adresem: <https://www.facebook.com/SabatFictionFest>.
 - d) Kanał streamingowy, dostępny na platformie Twitch - <https://www.twitch.tv/sabatfiction>.

§2.

Informacje ogólne

1. Zgłoszenie Zawodnika do rozgrywek oznacza akceptację Regulaminu w aktualnym brzmieniu. Zawodnik może w dowolnej chwili zrezygnować z udziału w rozgrywkach, jeżeli nie akceptuje bieżącej treści regulaminu.
2. Każdy Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania regulaminu pod groźbą Kar opisanych poniżej.
3. Wszelkie kwestie niezawarte w regulaminie, jak i kwestie sporne będą rozwiązywane przez Zespół Sabat Fiction-Fest.
4. Organizator informuje, że na portalach społecznościowych i stronach w zarządzaniu Sabat Fiction-Fest znajdują się teksty chronione prawem autorskim, znaki towarowe, loga i grafiki oraz inne oryginalne materiały i pliki.
5. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego opublikowania.

§3.

Zgłoszenia drużyny do turnieju

1. Do rozgrywek może dołączyć każdy zawodnik, niezależnie od jego rangi w grze.
2. Drużyna może być zgłoszona do rozgrywek poprzez wypełnienie formularza na głównej stronie turnieju.
3. W turnieju mogą brać udział osoby, które ukończyły 13 lat.
4. Zespoły, które wezmą udział w turnieju, zostaną wybrane według osądu organizatorów wydarzenia tj. będą teoretycznie prezentować jak najwyższy poziom umiejętności.
5. Pełna lista zakwalifikowanych drużyn zostanie udostępniona 20.08.2020 o 18:00.

§4.

Zasady ogólne

1. Drużyna ma prawo do posiadania maksymalnie dwóch zamienników (tzw. subów).
2. Każdy Zawodnik musi zostać zgłoszony do gry przez Kapitana bądź Właściciela Drużyny do Administracji przed startem turnieju.

3. Zakazuje się występowania jednej osoby w więcej niż jednej drużynie pod groźbą Kary. Zakazany jest również tzw: "account sharing" czyli pozwalanie innym osobom na granie na koncie zawodnika.
4. Każdy Zawodnik musi posiadać swoją obecną "nazwę przywoływacza" przypisaną do swojej osoby, w szczególnych przypadkach może skorzystać z innego konta, wcześniej informując Zespół Sabat Fiction-Fest.
5. Drużyna nie może transmitować swoich gier, chyba, że Administracja postanowi inaczej.
6. Niekulturalne zachowanie w stosunku do Zawodników, Administracji oraz innych członków zespołu Sabat Fiction-Fest, niezależnie od sytuacji, podlega Karze (zgodnie z §7.), o której zadecyduje Administracja.
7. Nazwy przywoływacza, nazwy zawodników, jak i drużyn nie mogą być wulgarne i powszechnie odbierane za negatywne.
8. Każdy Zawodnik ma obowiązek dbać o dobre imię turnieju.

§5.

Schemat rozgrywek

1. Rozgrywki odbywają się w formacie pucharowym (drabinka podwójnej eliminacji).
 - a) Spotkania fazy pucharowej będą odbywały się w ściśle ustalonym przez Administrację porządku. Drużyny zostaną ustawione w formie drabinki pucharowej, a każde spotkanie będzie rozgrywane w trybie BO1/BO3.
 - b) Po rozegranym meczu drużyna zwycięska przechodzi dalej, a przegrany spada do drabinki przegranych, gdzie nadal może walczyć o miejsce w finale.
2. W turnieju może wziąć udział maksymalnie 8 Drużyn.

§6

Zasady Rozgrywania Meczów

1. Spotkania w ramach rozgrywek Sabat Fiction-Fest odbywają się w formie online na serwerze EUNE (Europa Północ-Wschód) w wyznaczonym terminie.
2. Kapitan Drużyny znajdującej się w terminarzu po lewej stronie (lub u góry) zobligowany jest do stworzenia Gry Niestandardowej (eng. custom) z trybem Gra Turniejowa (eng. Tournament Draft) oraz z ustawieniem Obserwujących (eng. Spectators) na Wszyscy (eng. All) i do zaproszenia Kapitana drużyny przeciwnej (bądź osoby przez niego wyznaczonej).
 - a) Zespół Sabat Fiction-Fest może nakazać zaproszenie do gry maksymalnie 4 osób realizujących transmisję bądź więcej - w takim przypadku Kapitan jest zobligowany wyznaczyć osobę, która pozwoli na zaproszenie do znajomych w grze.
3. Wybór postaci może być ustalony z Kapitanem przeciwnej drużyny za pośrednictwem czatu w grze, tzw. "placeholderów", bądź serwisów zewnętrznych (takich jak prodraft).
 - a) W przypadku transmitowanej gry, na prośbę Zespołu Sabat Fiction-Fest, Drużyny będą musiały zrezygnować z "placeholderów" i w przypadku wyrażonej chęci - skorzystać z innych możliwości.
4. Drużyny podczas gier, które są transmitowane na żywo, mają obowiązek korzystać z zaleconego przez Riot Games ustawienia w poczekalni (tak zwany LCS order) - w którym gracze ustawiają się kolejno w formacie: Górna aleja - Dżungla - Środkowa aleja - Strzelec - Wsparcie.
5. Drużyny mają obowiązek ustawić się na stronach poczekalni w grze adekwatnie do brzmienia terminarza.
6. Po zakończeniu meczu, Kapitan drużyny ma obowiązek potwierdzić jego wynik do Administracji wraz z zachowaniem zrzutu ekranu potwierdzającego wynik (całego ekranu, bez żadnych modyfikacji i wycięć);
7. Drużyna powinna w dniu meczowym przekazać administracji plik z powtórką gry do ewentualnej analizy i sporządzenia wideo.
8. Niestawiennictwo Drużyny na meczu jest równoznaczne z oddaniem walkowera Drużynie przeciwnej:
 - 1) W przypadku, gdy obie Drużyny nie zjawią się na spotkaniu, żadna z nich nie przechodzi dalej, a spotkanie uznajemy za rozegrane.
 - 2) Maksymalne dopuszczalne spóźnienie to 10 minut, z zastrzeżeniem, że zostanie potwierdzona obecność w kontakcie z Organizatorem;
9. Każda Drużyna w ciągu meczu może skorzystać z 5 minut przerwy.

§7

Kary

1. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu zarówno Zawodnik, jak i jego Drużyna mogą zostać ukarani w zależności od przewinienia, poprzez:

- a. Ograniczenie Zawodnikowi udziału w rozgrywkach.
 - b. Wykluczenie Zawodnika z rozgrywek.
 - c. Nadanie Drużynie przeciwnej walkowera.
 - d. Dyskwalifikacja Drużyny i wykluczenie jej z rozgrywek.
2. Każda osoba może zgłosić Administracji naruszenie regulaminu. Zgłoszenia nieposiadające żadnych dowodów w postaci screenów lub filmów nie będą akceptowane. Osoby składające fałszywe zgłoszenia również mogą zostać ukarane.
 3. Ukaranemu Zawodnikowi bądź Drużynie reprezentowanej przez Kapitana przysługuje prawo do odwołania się od Kar do wyższej instancji, zgodnie ze schematem: Administracja > Koordynator projektu.
 4. Decyzja podjęta przez Koordynatora projektu jest ostateczna;
 5. Odwołanie powinno zostać dostarczone do wyższej instancji za pośrednictwem kontaktu w drodze mailowej;

§8

Nagrody

1. Nagrody zostaną ogłoszone nie później niż w dniu turnieju za pośrednictwem Portalu i Discorda.
2. Nagrody zostaną *przesłane w przeciągu* 14 dni od zakończenia wydarzenia na adres kapitana drużyny.

§9

Osoby wyznaczone

Organizator wyznaczył następujące osoby do pełnienia ról:

Koordynator projektu

Mateusz Tomaszewski

Administracja

Patryk Sarnat